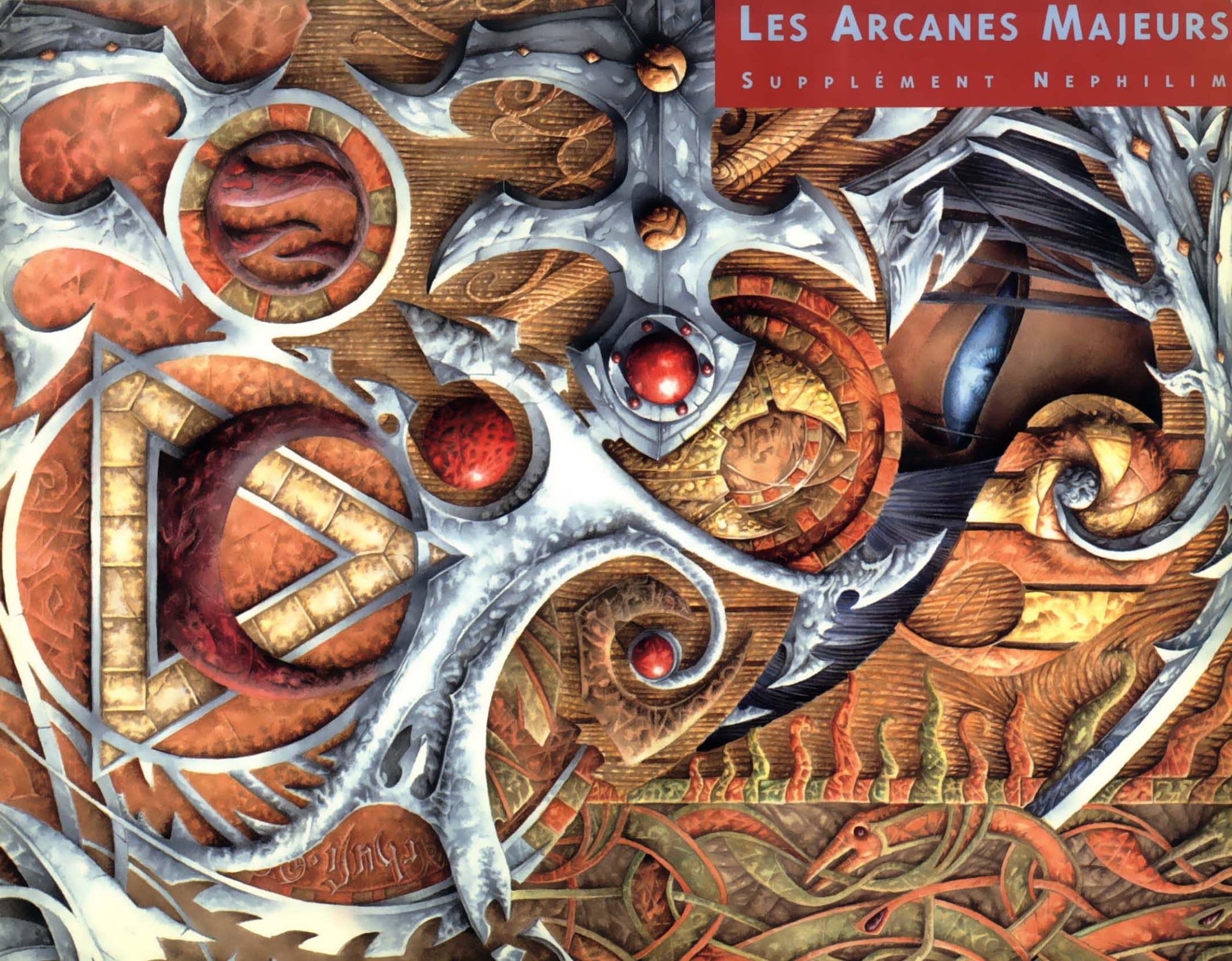
Les Arcanes Majeurs

Supplément Nephilim



LES ARCANES MAJEURS

SUPPLÉMENT NUMÉRO QUATRE
POUR NEPHILIM

Le Zenith du corps

MULTISIM

Rédaction
Frédéric Weil
Stéphane Adamiak

Maquette
MultiSim

Illustrations
Couverture: Franck Achard
Intérieur: Julien Delval
Stellaires: Cyrille Daujean

Remerciements
l'association Arcadium
(France, Belgique, Suisse)
Mathias Twardowski, Philippe Chartier
Aleister Crowley
Le club des Géants de pierre

Les Arcanes Majeurs est une marque déposée par **MultiSim** pour son supplément au jeu **Nephilim**
Nephilim est une marque déposée par **MultiSim**

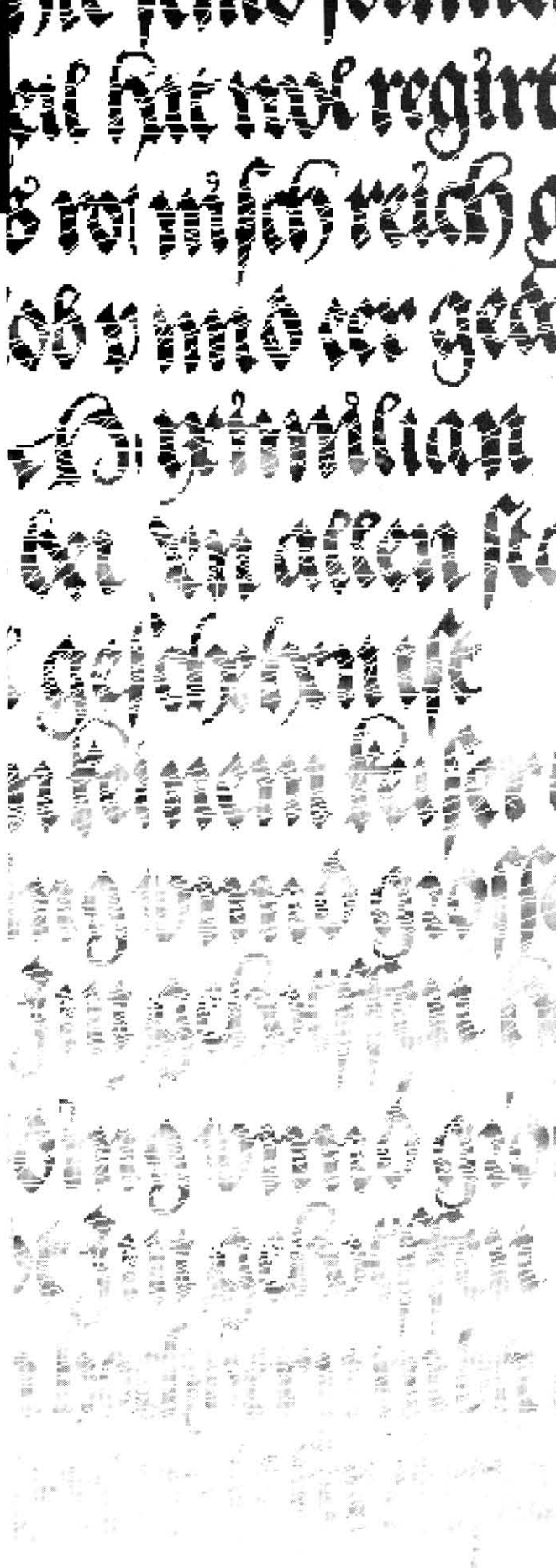


TABLE DES MATIERES

ARCANES MAJEURS

Prolégomènes P3

Atlant 8 millième anni praesensii p4

Le Pentacle des figures quartziennes de Pharphar p6

Les Vélins Carminae p8

Le Livre des Arcanes p11

L'Ouroboros infini de l'Arcanae p12

Le Grand Codex des Adoptés p18

Apocryphes p103

Le livre secret de Rom p104

Les compacts secrets p106

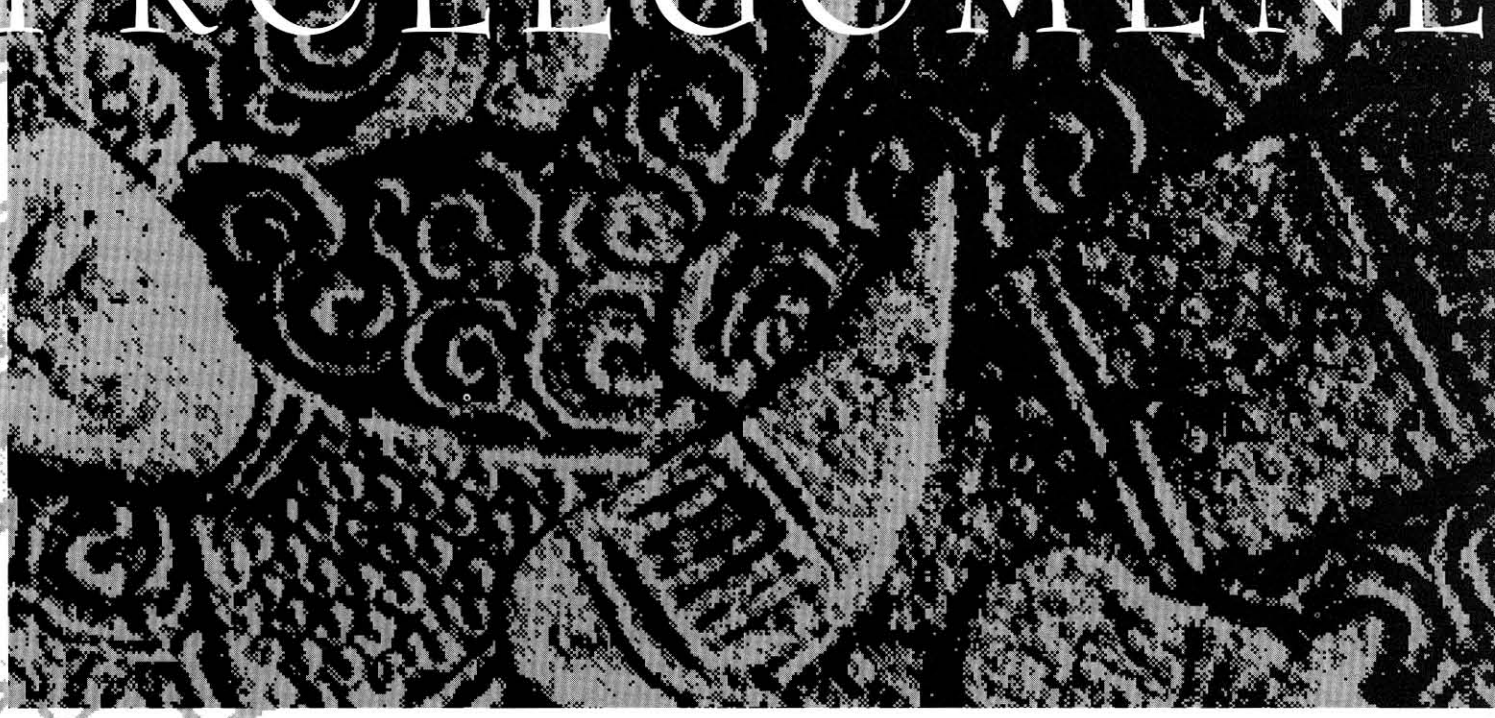
Appendices p107

Le tableau de Sybyl p108

Le livre des Destins p110

L'Herméthèque symbolique p122

PROLÉGOMÈNE



Depuis peu, Kragar avait appris que Beatrix et Ivo faisaient partie de l'arcane de la Papesse. Cet état de fait l'attristait. Même si Ivo lui avait expliqué la joie occulte de devenir un Adopté, il préférait son statut d'Orphelin, libre de suivre sa propre voie de l'Agartha. Pourtant, sur les conseils d'Ivo, il avait consulté dans la bibliothèque du British Museum certains manuscrits secrets. Il avait ainsi pu déchiffrer la superbe écriture du Nephilim Sybyl. Là, il avait frissonné, entouré de cette multitude livresque en découvrant les portes dérobées des carnets de Sybil. Il comprit qu'une partie de l'Atalante Fugitive pouvait se trouver dans les connaissances de la Papesse. Les arcanes étaient plus que des clans, ils étaient les guides sur les chemins nombreux et escarpés de l'Agartha.

ATLANT 8 MILLIEME ANNI PRAESENSII

De nos jours, pres de Florence

Lorsque le Grand Herméthècaire Oniros me demanda à moi, Kragar, de diriger la nouvelle mise en forme du Grand Livre des Arcanes, ce fut comme si les portes des paradis de l'Agartha s'ouvraient à moi.
Ce travail s'avéra très long et très compliqué et je me dois de donner des informations qui seront utiles aux Nephilim lecteurs.

Depuis toujours, aussi bien par nécessité que par goût, nous Nephilim, avons voulu conserver une trace écrite de certaines de nos actions. C'est ainsi que nombre d'entre nous ont laissé témoignages de leurs destins. Parmi ceux-ci, certains traitent tout particulièrement des Grandes Familles qui peuvent nous rassembler et qui ont été créées par Akhénaton: les Arcanes Majeurs. Ces témoignages ont été rassemblés siècle après siècle par l'Arcane la Papesse gardienne des documents secrets des Nephilim.

C'est ainsi qu'un Herméthècaire du 11ème siècle décida de compiler toutes ces informations dans un grand Codex. Il plaça ce Codex dans un puissant monastère italien, puis lança le bruit que tout Nephilim adopté par un Arcane pouvait se rendre dans ce monastère et coucher sur le papier son savoir occulte. Il semble que ce Codex ait été perdu vers le 13ème siècle après l'incendie du monastère et l'action mystérieuse d'un certain Guillaume de Baskerville.
Le Codex réapparut au début du 16ème siècle grâce aux découvertes de Giordano Bruno et d'autres Nephilim purent continuer le travail commencé plusieurs siècles auparavant. Cela devint même une institution pour les princes des arcanes. Des messagers spéciaux de chaque arcane appelés des Héraldiques parvinrent régulièrement à consigner des renseignements dans le Codex. C'est ainsi que le Livre des Arcanes naquit. D'autres textes écrits par d'autres mains furent exhumés et vinrent se rajouter au livre des arcanes. Certaines éditions considérèrent ces textes comme partie intégrante du Livre, pourtant, ils ne sont qu'apocryphes (c'est-à-dire rajoutés par la suite et d'auteur souvent inconnu). Tout ceci ne put donner qu'un aspect morcelé à l'ensemble de ces notes et témoignages. C'est pour cette raison que la Papesse vers le 18ème siècle entama une série de réécriture et de synthétisation de l'information. Je participais moi-même à l'époque à ce travail.

Aujourd'hui, après le Grand Réveil, de nombreux héraldiques sont venus apporter le témoignage de l'histoire contemporaine des arcanes majeurs. En cette fin de cycle d'Ouroboros, il semble bien à propos d'éditer une forme abrégée mais réaménagée du livre des arcanes. Ainsi, chaque Nephilim pourra faire son choix ou se rappeler ce qu'il a pu vivre dans des époques passées comme Adopté d'un arcane. Il pourra se procurer les Arcanes Majeurs dans toutes les bonnes herméthèques de France, de Navarre, de Suisse et de Belgique.

L'ouvrage présent a été partagé en quatre grandes parties.

Les Prolégomenes

(Chez les Grecs, signifie un long prologue). Ils sont constitués de cette présentation, faite par votre serviteur, du pentacle de sauvegarde le plus puissant jamais dessiné pour ces textes sacrés et d'une très brève partie des Velins Carminae. Les velins Carminae ont été écrits par un Nephilim appelé Sybyl. Ils constituent, pour ainsi dire, un livre des arcanes avant l'heure. En effet Sybyl y a consigné des témoignages sur l'Atlantide avant le déluge et sur la manière dont les Nephilim se rassemblaient.

Le livre des Arcanes

Corps du présent ouvrage, le vrai livre des Arcanes n'est constitué que de deux chapitres:
L'Ouroboros infini de l'Arcanae. En souvenir du Grand Serpent se mordant la queue symbole de l'involution/évolution du Monde et présent sur le dernier arcane le Monde, ce chapitre a été rédigé par des adoptés de la Papesse. Il conte l'histoire des Grandes Familles des Nephilim depuis le Déluge jusqu'à maintenant.
Le grand Codex des adoptés est le recueil des témoignages sur les arcanes majeurs. Face à la diversité, nous avons adopté le parti pris de la synthèse et de l'unité du format tout en respectant chacun des styles des Héraldiques des arcanes majeurs. Ainsi chaque Nephilim pourra se mettre en accord avec l'humeur que lui demande son arcane et profiter en échange de ses avantages.

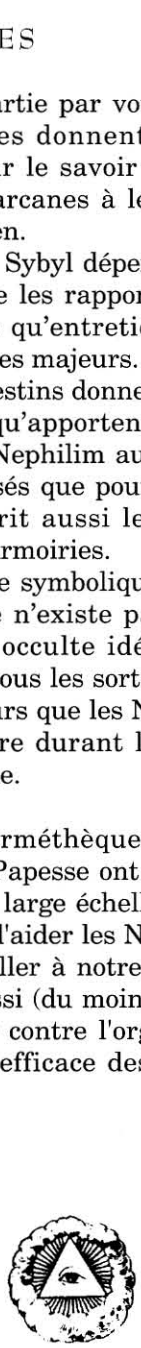
Apocryphes

Ce sont des textes directement liés aux arcanes mais ne faisant pas partie du Codex puisqu' ils sont rajoutés à la fin (quelque fois mélangés).
Nous avons décidé de joindre au Codex deux apocryphes importants.
Le premier, le livre secret des Rôm explique l'existence d'un tarot magique qui servirait à régler les conflits entre les Nephilim. Le deuxième, les Compacts Secrets, compilent plusieurs traités occultes que certaines organisations humaines tissèrent avec les arcanes majeurs. Certains de ces traités sont encore en vigueur. Ils servent à se partager le monde occulte dans son ensemble.

Appendices

Rédigés en partie par votre serviteur, les appendices donnent des détails techniques sur le savoir que peuvent apporter les arcanes à leurs adoptés. Profitez-en bien.
Le tableau de Sybyl dépeint de manière synthétique les rapports et les correspondances qu'entretiennent entre elles les arcanes majeurs.
Le livre des destins donne des informations sur ce qu'apportent les arcanes majeurs aux Nephilim aussi bien pour les éveils passés que pour l'époque actuelle. Il décrit aussi les notions de Refuges et d'Armoiries.
L'herméthèque symbolique comme son nom l'indique n'existe pas. C'est une bibliothèque occulte idéale dans laquelle figure tous les sorts propres aux arcanes majeurs que les Nephilim peuvent apprendre durant leur adoption dans un arcane.

Le Grand Herméthèque ainsi que le conseil de la Papesse ont choisi de diffuser sur une large échelle le livre des Arcanes afin d'aider les Nephilim nombreux à s'éveiller à notre époque. Ceci permettra aussi (du moins nous l'espérons) à lutter contre l'organisation de plus en plus efficace des sociétés secrètes.



LE PENTACLE DES FIGURES QUARTZIENNES DE PHARPHAR

Les secrets révélés ici sont trop importants pour être laissés sans protection. Il est en effet rapporté la description la plus exacte possible de la manière dont nous, Nephilim, aimons nous regrouper et nous retrouver en des maisons magiques appelées arcanes. Ces descriptions et ces renseignements ont été notés au cours de la longue période située après la chute d'Akhénaton. Ils ont été gravé à tout jamais par de nombreux Nephilim apportant ainsi chacun une pierre à l'édifice, un peu de son savoir et de son expérience occulte. Afin de garder intact la mémoire, le savoir occulte de tous ces scribes du Rex Mundi, moi Sybyl, Nephilim Ange, en ce jour de l'air alors que Jupiter est en ascendance, initié du Livre de la Papesse, investi par son pouvoir, j'appose la protection du pentacle des Figures quartziennes de Pharphar à l'ensemble des textes de cet ouvrage.

"Toi Jarosachiel, première image composée des 77 facettes cristalines des grandes opales de Pharphar, je t'invoque par le biais de ton nom secret et par le moyen de mon Ka. Soit présent derrière chaque exemplaire de cet ouvrage. Protège des détériorations matérielles et physiques cet ouvrage. Poursuis de ta terrible colère tout porteur de Ka-soleil, d'Orichalka et de Ka de lune noire souhaitant la destruction par le feu, l'air, l'eau et la terre de l'ouvrage. Que ton épée de glace s'abatte sur son esprit et lui congèle à tout jamais la pensée. Que ton souffle acide lui brûle et lui détruise les mains jusqu'aux os.

Toi Ashansachiel, géant de pierre, puisatier de Pharphar, grand ordonnancier de la cour de Zarath, deuxième image composée de pi arêtes cristalines des grands rubis de Pharphar, je t'invoque. Protecteur et défenseur des savoirs occultes, soit présent auprès de chacun des lecteurs et dechiffreurs de ces annales. Lis dans leurs pensées comme tu sais si bien le faire et s'ils ne possèdent pas l'initiation recquise, noies leur esprit dans le Brouillard infini de Zarath afin qu'ils oublient au bout d'une semaine tout ce qu'ils liront par la suite.

Enfin, je t'invoque toi, humathsachiel, la dernière des images composée des sept défauts majeurs de l'émeraude transparente de Pharphar. Soit le défenseur de tous les mots sacrés et compilés dans cet ouvrage. Que ta massue écrase tous les porteurs de Ka-soleil initiés à nos mystères par le biais des sociétés secrètes. Qu'ils pourrissent dans l'Oeuf alchimique, que leur athanor ne produise que du goudron, que leurs pentacles soient effacés par le sable et le vent de la Rose.

Ô esprits tutélaires gardiens des profondeurs de pharphar, puits de sagesse et détenteur des secrets qui brûlent les yeux et la pensée, aidez nous dans notre quête de l'Agartha. Soyez nos gardes sacrés vers le mont de la sapience, devenez les portiers des champs de la connaissance.

IA, kha atlanth ankhez heka ptli agartha kalux, AI

pro litera
quam
ponitur
capiatur

LES VELINS CARMINAE

Les Velins Carminae constituent un important recueil de feuilles de parchemin extrèmement fines faites à partir de peau d'agneau mort-nés. Ils portent ce nom car l'ensemble des parchemins possède une coloration rouge très légère qui a tendance à devenir brillante quand la nuit tombe. Les velins semblent avoir été fabriqués sur les rivages de l'Asie Mineure alors que Troie resplendissait de mille feux avant qu'Achille et les Hellènes ne viennent la détruire. Le texte inscrit a surement été recopié de papyrii encore plus anciens mais dont la trace a été perdue.

Il n'en reste pas moins que nous avons, grâce à ces velins un témoignage important d'un Nephilim aimant la sapience de la vie, ceci datant d' avant le Déluge sur l'Atlantide. Beaucoup d'entre nous ont disparu dans les champs magiques pendant les guerres du Déluge et peut-être que ces textes permettront aux survivants de mieux maîtriser leur propre destin. Je crois que c'est l'une des façons d'interpréter l'ouvrage de Sybyl, rédacteur et chroniqueur des Velins Carminae et initié d'honneur des pouvoirs de la Papesse.
Certains passages difficilement lisibles ou au sens obscur ont fait l'objet d'une traduction approximative ou de notes; ils sont signalés par une mise entre parenthèses et sont en italique.

EXTRAIT NUMÉRO:
PHI CLVIII ALEPH

(datation: antédiluvien)
"En ce jour de lune, la construction du palais de verre et de feu m'occupe l'esprit. Des dissensions importantes sont intervenues entre les Bâtisseurs. Certains souhaitent que les Porteurs de Ka-soleil participent à la construction, d'autres s'y opposent formellement et certains d'entre nous pensent avoir pris la mauvaise route, perdus sur le Sentier d'Or.

Je dois rencontrer un Eolim faisant partie des Bâtisseurs. Il doit m'entretenir d'un sujet très important. Ce Kaim (*synonyme antédiluvien de Nephilim; Neph exprime en énochéen, de manière douloureuse notre état Ka après le désastre de l'orichalque.*) qui dit s'appeler Akab ne m'inspire point l'équilibre. Son métamorphe semble instable et plusieurs fois au cours de notre première discussion près des flots éternels du Grand Océan, il ne put s'empêcher de changer un petit détail. Ainsi, les ailes qu'il arborait fièrement passèrent de l'air bleuté au blanc laiteux au fur et à mesure qu'il prenait sapience de ma surprise. Un tel comportement ne peut qu'indiquer la jeunesse et l'instabilité chronique d'Akab.

Réservé et prudent, je me rendis au rendez-vous fixé lorsque que Phaéton atteint son Zenith. Le lieu était situé près d'une Pierre d'Emergence de Pur-Air. Je patientai quelques rotations de Soleil avant de voir apparaître Akab, m'amusant à inscrire des signes de feu dans la roche de basalte. De loin son métamorphe donnait l'impression de puissance. Il avait opté comme beaucoup de jeunes pour une représentation élémentaire zoomorphique. Deux grandes ailes faites de coton nuageux sur lesquelles des plumes d'argent avaient été modelées se déployaient lentement derrière lui alors qu'il avançait. Son corps avien semblait léger et le faisait flotter à quelques entrelacs du sol mais sa peau d'air donnait l'impression d'être aussi dure que de l'acier. Tout autour, un halo de lumière grise affinait cette apparence d'oiseau fin et élégant. Il est certain que ce halo lui donnait une certaine prestance mais cela ne valait pas l'élégance des apparences cristallines des anciens et des membres du Tutorat de l'empire déchu des quatre éléments.

A sa manière d'évoluer, je me rendis compte rapidement que sa pointe pentaclique d'air était environnée d'un puissant sortilège. Mais ceci ne pouvait pas me troubler, moi, Sybyl, Nephilim agé de deux éons et ayant connu plus d'une centaine d'émergences. Je reconnus en me concentrant sur le Ka de l'air qu'Akab était en liaison symbolique avec d'autres esprits Kaim, il faisait partie d'un champ magique sentient.

EXTRAIT NUMÉRO:
KHI VIII BETH

"La fin était proche, les terres grondaient et tremblaient. Les océans se soulevaient. Les feux souterrains luttaient avec les grandes pluies. Déjà les Humains comme ils osaient s'appeler fabriquaient dans leurs forges souterraines des armes meurtrières pour nous exterminer, nous les Kaim. A cause des enseignements de Prométhée, ils avaient appris à localiser les champs magiques d'Orichalque et avaient compris que l'on pouvait les trouver facilement dans les métaux. Mais le plus désespérant était de voir certains d'entre nous essayer de développer le Ka-soleil chez certains humains. Il était clair qu'après le grand concile qui s'était formé à la suite de la chute de la météorite saturnienne, nous devions revoir toute notre vision générale du monde.

Les humains avaient pour la première fois perverti l'un de nos secrets occultes. Ils avaient transformé les Lames en des instruments de destruction physique et mentale. Il fallait revoir notre manière de penser et notre façon d'augmenter notre sapience. La principale conclusion du concile fut qu'il devenait nécessaire de cacher autant que possible les agisse-

ments magique de notre espèce. Je dois dire que les premiers témoignages sur les dégâts causés par l'Orichalque me terrifièrent; les Kaim frappés par l'Orichalque perdent leurs forces magiques, les Ka-éléments se dispersent dans les champs magiques. Ils ne peuvent plus ensuite se retrouver pour reformer le pentacle. Les victimes de l'Orichalque sont comme tronquées, diminuées. Elles sont déchues de leur statut de Kaim. Elles deviennent des Nephilim suivant le mot inventé durant le concile. J'eus la possibilité de rencontrer l'un de ces premiers Nephilim. Quelle souffrance et quelle pitié, il me fit ressentir.

En tout premier lieu, il était enfermé dans le corps d'un être humain. Je pouvais seulement distinguer son pentacle et non plus sa Forme magique. Lui-même était incapable de me voir par les champs magiques, il ne distinguait que le rayonnement coloré de mes Ka-éléments. Il était malhabile, comme coupé des champs magiques. Son unité mystique était rompue.

Pour lui, la roue céleste de l'harmonie du monde était brisée. Il me fit comprendre sa misère par des signes si pauvres qu'ils ressemblaient à ce langage humain trop frustre pour être intéressant. Il ne pouvait plus manier directement les champs magiques et il devait faire des rituels délicats et peu sûrs afin de concentrer les forces magiques. Il ne pouvait plus faire de Forme, il était obligé de contrôler de manière permanente le corps humain afin de pouvoir agir dans le monde. Ce contrôle se révélait épuisant même s'il était capable d'utiliser les maigres compétences de cet humain redevenu la bête qu'il n'aurait jamais du cessé d'être.

De plus, le Nephilim me conta complètement terrorisé comment certains humains plus éclairés que l'ensemble avaient volé une partie de lui-même corrompue par l'Orichalque. Appelée " les terres rares", cette partie décrépie avait ensuite servi à la fabrication d'une prison élémentaire. En fait, ces humains s'étaient approprié tous les plis Nephilim les plus éloignés de la sapience. Le pire fut quand il essaya de faire encore preuve de sapience. Les effets magiques produits furent ridicules et j'eus profondément mal pour lui et pour moi. En un éclair, je vis dans les yeux sans lumière de l'humain mon avenir, notre avenir à tous. Nous étions condamnés à court terme à errer de corps en corps, à vivre comme des parasites, nous qui étions les seigneurs de la création magique du monde. Nous étions condamnés à retrouver notre puissance déchue par une longue quête de la sapience main-

tenant inaccessible. J'entrevis toutefois une lueur d'espoir, nous futurs Nephilim allions aussi par cette incarnation forcée, être capables de rentrer en communion avec le Ka-soleil.

Le monde devait devenir un immense mystère, une quête infinie pour chacun d'entre nous. Il en allait de notre survie à tous. Lors de mon échange avec le Nephilim, je sentis nettement à travers tous mes Ka-éléments, l'ordonnancement des planètes et des étoiles, la fin de l'univers. Les mécanismes célestes rentreraient dans une longue hibernation qu'il nous faudrait endurer quitte à devenir Khaiba. Nous marcherons au côté des humains tels des ombres magiques, seuls à connaître la vérité du monde mais presque aveugles devant la puissance du Ka-soleil.

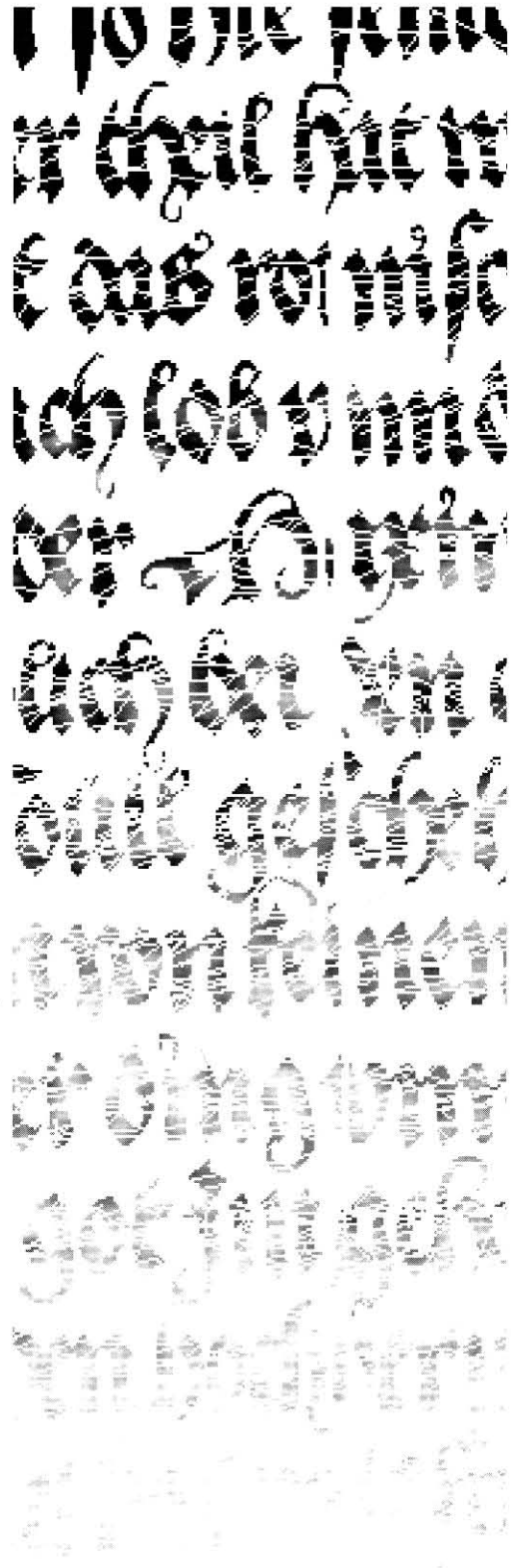
EXTRAIT NUMÉRO:
KAPPA III IOD

(datation: la chute de Troie)
"Akhénaton était à la fois un être supérieur, qui transfigurait sa fonction de Pharaon et un Nephilim humble habité par ses quêtes du soleil. Lorsqu'il commença les grandes quêtes qui devaient amener à la construction des arcanes majeurs, il commenta avec son habituelle sagesse ses actions. C'est à ce moment que je compris l'importance du projet engagé. Akhénaton avait saisi depuis longtemps que l'une des faiblesses majeures des Nephilim était leur différence magique et leur individualité très marquée. De plus, les guerres élémentaires avaient laissé de nombreuses sequelles dans les relations inter-Nephilim. Nombre d'entre nous se réunissaient encore selon son Ka-élément dominant. Cela entrainait des conflits larvés dont savaient profiter les humains membres des sociétés secrètes.

La tâche à laquelle Akhénaton s'était attelé était de réveiller les vieilles Ar-Ka-nah qui devinrent les arcanes, en vulgate humaine, afin de regrouper les Nephilim selon leurs affinités et non plus selon leurs Ka-éléments. Il fallait trouver d'autres moyens pour regrouper les Nephilim trop longtemps restés dispersés dans le monde. Mais Akhénaton dut payer de sa personne pour la reconstruction des arcanes. Il laissa un peu de chacune de ses énergies dans chacune de ses quêtes. Cela explique pourquoi les princes des arcanes actuels possèdent autant de puissance. Ils doivent directement utiliser cette énergie contenue dans chacun des arcanes.

D'après Apordius de Rhodes les arcanes ne symboliseraient pas seulement le groupement de Nephilim autour d'une voie vers l'Agartha mais auraient aussi une existence matérielle précise et pourraient être manipulé par des Nephilim. Apordius est persuadé que les Princes arcaniques les utilisent quotidiennement. il pense aussi que certains humains très initiés ont dérobé certains de ces arcanes matériels et s'en servent pour pénétrer dans les plans subtils, les Akhashas comme les appeler les Nephilim assyriens. Il cite en exemple l'Omphalos de Delphes ou l'objet secret de Demeter à Eleusis. Même si je doute fortement de sa parole, je rend compte de la description de sa vision d'un de ces arcanes.

Après plusieurs purifications difficiles et obscures même pour un Nephilim durant lesquelles le rameau d'olivier et le laurier participèrent activement, je pus entrer en contact avec la prêtresse du Saint des Saints. Environnée de fumigations odorifantes, une femme dont la peau avait une couleur marmoréenne apparut devant moi. Elle était posée sur un immense piédestal d'airain et semblait en transe. Les yeux révulsés, elle tenait sur son sein comme une lumière flamboyante. lorsque je m'approchai, la femme entonna un chant qui transperça mes sens Nephilim. Elle chantait clairement la toute puissance de la Terre-mère, la terre fécondatrice, mon sang d'elfe ne fit qu'un tour et des larmes coulèrent sur les joues de mon simulacre. Je me jetai aux pieds de la pythie et là je me rendai compte de sa vraie nature. Elle était un Nephilim, il était un frère dévoyé par les humains.



LE LIVRE DES ARCANES

Page après page, kragar feuilletait le Grand Codex que Beatrix lui avait prêté. Le parchemin crissait sous ses doigts rendus gourds par le froid qui régnait dans l'immense salle ovale de la bibliothèque multiséculaire. L'encre sépia sentait l'acide des premières imprimeries de Gutenberg. Le Nephilim quêteur de l'Atalante fugitive découvrait un monde nouveau, une partie du voile se levait devant ses yeux émerveillés.

L'OUROBOROS INFINI DE L'ARCANAE

Note préliminaire à l'ensemble de l'étude:

Pour la commodité de la lecture, le terme Nephilim est employé dans le corps du texte afin de désigner les membres de notre race bien que cela soit un anachronisme.
En effet, Nephilim ne peut être employé qu'après le Déluge. Ce nom énochéen sert à désigner les membres de notre espèce en évoquant les notions de déchéance et de faiblesse dues à la chute de l'Orichalque et de mise en stase par les humains. Auparavant, le terme énochéen, normalement utilisé était KA et plus tard KAIM comme neutre collectif (peut-être le Cain de la Bible). Ce nom KA évoque la resplendissante conquête et quête des champs magiques que tous doivent effectuer. Lorsque les bouleversements de l'Atlantide se produisirent, il fallut donner un nouveau nom à ce que nous étions devenu.

C'est ainsi que fut choisi Nephilim. Ce terme peut être maladroitement traduit dans les langues humaines par les bases géantes basaltiques brisées. Des humains peu évolués traduisirent cette expression par géants de pierre. Les Fils de Dieu que l'on trouve dans la Bible n'est qu'une édulcoration faite par des moines ignares du 13ème siècle voulant à tout prix faire coller le texte du Livre avec leurs canons religieux. Un Initié du Pouvoir du Livre de la Papesse, Lloigor a une autre opinion sur cette allusion. Il pense que cette allusion a été volontairement placée dans la Bible par des membres de l'Arcane XVI la Maison-Dieu afin de masquer l'existence des Nephilim.

La chute du tutorat

Durant l'époque lointaine de la quatrième Ere d'Argent, les Nephilim quittèrent leurs anciennes manières de familles élémentaires pour vivre leurs individualités spirituelles. C'est ainsi qu'ils découvrirent petit à petit que certains d'entre eux pouvaient s'associer selon leurs humeurs ou bien leurs manières de se métamorphoser.

Ces découvertes se placèrent, d'après notre principale source que constituent les cahiers de Sybyl, sous le tutorat lointain de ce qui restait de l'empire des Quatre Eléments. Il semble que le mouvement ait pris de l'ampleur avec la première révolte sociale pour employer une terminologie humaine qu'ont connus les Nephilim. En effet, certains Nephilim de la Lune soumis à un système d'exclusion sous le Tutorat des Quatre Eléments profitèrent de ces découvertes pour exercer une pression et pour montrer aux autres Nephilim qu'il était normal pour eux d'exister. Le mouvement se cristallisa quand le Nephilim Morphée défit en combat occulte les quatre tuteurs élémentaires.

Ceux-ci sombrèrent dans un sommeil profond durant lequel ils voyagèrent sur les champs magiques de la lune portés par leur Ka-élément-lune. Après cet important moment de l'Histoire antédiluvienne, les Nephilim acceptèrent dans leur ensemble le fait que leurs Ka-éléments s'organisaient en un pentacle à cinq branches. Cette acceptation semble avoir été le ferment des plus anciennes associations de Nephilim dont se rappelle Sybyl.

En effet, certains Nephilim outrés par les changements trop rapides à leur goût, se groupèrent pour former les Cruxim, les Nephilim pensant que les Ka-éléments s'organisent autours d'une croix. D'autres comme certains Pyrim décidèrent de faire la chasse aux Onirim nouvellement acceptés. Le Temps Sacré se troubla considérablement (d'ailleurs, les notes de Sybyl diminuent fortement) et ce qui restait du tutorat du vieil empire des Quatre Eléments disparut petit à petit. Les Nephilim se trouvèrent livrés à eux-mêmes sans aucune structure dont le but étaient de les guider vers l'accomplissement spirituel et Karmique. Ils entrèrent dans la période de l'Involution Angélique.

L'involution angélique

Ils durent alors se regrouper et s'entraider selon des critères complètement différents de ce qu'ils avaient vécu auparavant. C'est ici à mon avis que l'on peut vraiment situer les premiers groupes, ancêtres des Arcanes Majeurs actuels. Il semble d'ailleurs que le nom d'Arcane trouve ses racines dans l'époque de l'Involution Angélique. Arcane viendrait du haut-Enochéen AR-KA-NA traduit médiocrement par l'humain: L'Arche de Ka Rassemblante. Ces arches de Ka étaient des sorts qui liaient les Ka des Nephilim en accord et en harmonie et souhaitant s'allier. Sybyl lui-même a fait partie de l'un de ces AR-KA-NA. Appelé les Trésors des Mouvances, ils avait pour but occulte de travailler sur une meilleure représentation des symboles véhiculés par les champs magiques.

Beaucoup de Nephilim s'associèrent de cette façon et la grande civilisation ésotérique des Quatre Eléments disparut pour toujours. Ces AR-KA-NA donnèrent naissance à d'autres groupements aux intérêts plus précis. Ainsi, des Nephilim se réunirent pour étudier l'évolution des planètes, d'autres pour mettre en commun leurs savoirs occultes, certains pour partager la même manière de se métamorphoser. Certains de ces groupes découvrirent qu'avec des sorts spécifiques, les Ka-éléments mis en commun pouvaient se

révéler beaucoup plus puissants. Ils firent alors des pactes afin de devenir des sur-Nephilim et rapidement prirent l'ascendant sur certains des leurs. Ils subirent des métamorphoses qui les amenèrent proches du Khaiba. Appelés les DRA-KAON en énochéen ils devinrent des tyrans aux pouvoirs presque infinis. Bientôt les Nephilim associés dans ces groupes tyranniques se fondèrent les uns dans les autres et les DRA-KAON dominèrent une partie non-négligeable des champs magiques. Il semble que les humains emploient le mot Dragon comme dérivé de ce mot énochéen.

Certains des AR-KA-NA refusèrent ces Dominations et se battirent contre elles. De nouveaux ces Nephilim renouèrent avec des associations élémentaires pures afin d'être plus forts contre les DRA-KAON. Des monstres tombèrent, des Nephilim purent alors reprendre leurs buts occultes; d'autres perdurèrent exploitant à des fins personnelles les connaissances occultes et la sapience des Nephilim dominés.

Afin de mettre à bas ces situations terribles, une petite minorité de Nephilim regroupés sous l'AR-KA-NA "les danseurs de la roue solaire" chercha un grand projet occulte qui pourrait réunir l'ensemble des Fils des Ethers. Ils retrouvèrent la trace des premières recherches occultes des Nephilim alors que ceux-ci sortaient à peine des champs magiques. Ils explorèrent les potentialités des champs magiques les plus puissants, les champs magiques du soleil. Ils s'aperçurent rapidement qu'ils devaient unifier tous les Nephilim pour réaliser la maîtrise du Ka-soleil. Le projet "Sentier d'Or" était né avec toutes les conséquences que l'on connaît déjà.

LE SENTIER D'OR

Sur plusieurs millénaires, le Sentier d'Or peut être vu comme le Regroupement des Nephilim en un seul courant de développement magique: la maîtrise du Ka-soleil chez les humains. Ce Ka-soleil doit sublimer les cinq autres ka qui forment le Nephilim afin de le transformer et d'en faire un vrai Enfant du Monde.

Le projet grandiose entraîna les Nephilim à se regrouper sous d'autres formes multiples et difficiles à analyser pour l'historien. Il est certain qu'il y eu une grande alliance de 20 AR-KA-NA pour lutter contre les Nephilim corrompus par la métamorphose bestiale du DRA-KAON. Ils transformèrent leurs groupes mystiques en armes destructrices des Nephilim tyrans. Les Lames Mystiques furent ainsi créées. (d'après Sybyl, ces lames furent les premières armes jamais inventées depuis la Chute des Sauriens). Cet événement a été gardé par la mémoire collective humaine avec l'appellation archaïque "les lames du Tarot" afin de désigner les cartes du Tarot. Ensembles, ces Lames Mystiques firent une guerre terrible aux Tyrans, se regroupèrent en une Roue Céleste et en bannit un grand nombre. La Roue Céleste put ensuite dévaler le Sentier d'Or.

Durant cette époque, les Nephilim remodelèrent leurs organisations pour faire des unions emphatiques et mystiques afin d'explorer le Sentier d'Or. Les Bâtisseurs, les Modeleurs, les Quêteurs du Monde, les Voleurs de Corps, les Energies, les Pouvoirs, les Domaines, les Atlantes furent les principaux groupes de Nephilim participant à la construction de l'Atlantide. Ils furent appelés les Piliers.

Après la construction de l'Atlantide et la conquête de l'homme, les Nephilim conservèrent ces structures qui devinrent des instruments de pouvoir. Un nouveau gouvernement unifié apparut parmi eux à l'image de l'ancien empire des Quatre Eléments. A son début le gouvernement mystique des Piliers entraîna une augmentation importante de la sapience de nombreux Nephilim. Pourtant certains refusèrent le Sentier d'Or dans son ensemble et quittèrent l'Atlantide, prétextant que les Nephilim recommençaient les mêmes erreurs que les sauriens. Ils se donneraient plus tard le nom de Selenim.

Les Nephilim évoluèrent (ou du moins essayèrent au regard des multiples échecs) vers la maîtrise tant espérée du Ka-soleil. De plus en plus les groupes Nephilim chargés de mener cette évolution mystique prirent leurs tâches comme des dogmes tabous. Ils en vinrent à conduire les Nephilim vers une sorte de dictature mystique. Certains, dirigés par celui que les humains appelleront Prométhée luttèrent contre les Piliers. Ils souhaitaient l'accélération de l'apprentissage des humains. Il fallait leur donner plus de renseignements sur les mystères Nephilim.

A partir de ce moment là, ils perdirent pour longtemps leur belle unité mystique. Sybyl revint longtemps sur ces faits (au détriment de l'étude de l'événementiel) car il semblait attacher une grande importance à cette unité; il a lui-même intégré un Pilier dédié à l'unité Nephilim.

Les Nephilim se scindèrent en de multiples fractions dont nous avons perdus les noms. Ces scissions facilitèrent sans aucun doute l'évolution personnelle des humains sous le joug de Prométhée. Bientôt la catastrophe du déluge pouvait avoir lieu.

Lorsque l'Orichalque provoqua la révolte des humains, les Nephilim virent toutes leurs structures et leurs groupes voler en éclat. Les Humains copièrent alors un des principes ésotériques Nephilim, celui des Lames, et lui donnèrent un aspect matériel. C'est ainsi que les premières épées d'Orichalque furent fabriquées et servirent à détruire matériellement et spirituellement les Nephilim. Le Déluge vint et une Ere nouvelle arriva, apportant avec elle la plus grande des quêtes, celle de l'Agartha. Une quantité incommensurable de savoirs et de sapiences occultes fut perdue à tout jamais ou bien volée par les humains avides de prendre la place des Nephilim. La période qui suit le déluge fut surtout marquée par leur dispersion et leur égarement.

AVANT AKHÉNATON

Durant la période s'écoulant de l'engloutissement de l'Atlantide jusqu'au sacre d'Akhénaton, les Nephilim ne reconstituent que très partiellement des groupes homogènes et ésotériques. Devant un manque évident de source et de témoins nous nous bornerons à une énumération des groupes les plus importants.

Les fils de Prométhée

Ces Nephilim marqué à tout jamais par les enseignements de Prométhée continuèrent envers et contre tout le travail du héros mythique. Ils furent persuadés que malgré la révolte humaine, il fallait enseigner aux humains les secrets de la magie Nephilim.

Ils parcoururent le monde, gravirent les montagnes du désespoir et allumèrent les torches de l'espoir, distribuant les bienfaits de la sorcellerie Nephilim. Appuyés sur leur bâton, ils initièrent les humains à la sapience, au Feu, à l'Eau, à la Terre, à l'Air et à la Lune. Ils aidèrent certains d'entre eux à survivre aux ténèbres qui suivirent le Déluge.

Il est certain que ces Nephilim furent à l'origine de nombreux mythes humains racontant les exploits d'un héros fondateur. Ainsi, il est clair que le mythe de Noé dans la Bible n'est qu'une métaphore d'une action occulte des Fils de Prométhée. Animés d'une bonne fois évidente, ils furent pourtant les dupes des premiers humains sorciers qui profitèrent de cette sapience pour développer les stases et les grands observatoires mégalithiques de champs magiques. Les actions des fils de Prométhée apportèrent en définitive plus de mal que de bien à l'ensemble des Nephilim. Il est certain qu'ils constituent les ancêtres (et quelquefois les membres) de l'Arcane I le Bateleur.

Les Grands Eveillés

Les premiers Nephilim à s'être éveillés et à s'être incarnés dans des corps humains sont appelés les Grands Eveillés. Ils furent les premiers à comprendre la nouvelle nature des Nephilim et les premiers à codifier les rapports de l'esprit-Ka avec les corps humains, les champs magiques et le monde en général. La déchéance spirituelle post-diluvienne les obligea à ne s'occuper que d'eux-mêmes et des nouvelles formes qu'ils pouvaient se donner par le biais des simulacres. Chaque Nephilim alors s'enferma dans sa sphère occulte et abandonna tout contact avec les autres membres de son espèce.

Obligés de survivre dans un monde remis à neuf, oublié ,laissé en friche depuis la construction de l'Atlantide et maintenant conquis par les porteurs de Ka-soleil, les Grands Eveillés essayèrent de se construire des territoires occultes parmi les champs magiques. Mais bientôt, les énergies furent soumises à de nombreuses variations dues à l'orichalque et les Grands Eveillés durent abandonner une partie de ces territoires aux nouveaux Nephilim qui expérimentaient l'Eveil. Cette situation chaotique au possible ne put que mener au désastre.

Le Silence Fuligineux

Une incommunication totale tomba sur les Nephilim comme la météorite sur l'Atlantide. Toute leur race fut frappée de l'impossibilité de communiquer et d'échanger le savoir occulte et magique qui faisant tant la force des Nephilim. Leur tour de Babel venait de s'effondrer. Contrecoup de la chute de l'Atlantide, première manifestation en masse du phénomène de l'Ombre ou de la Narcose, il n'en reste pas moins que ce moment éprouvant appelé le Silence Fuligineux marqua le commencement de la Grande Dispersion des Nephilim jusqu'à Akhénaton.

Durant cette période sombre, les Nephilim se replièrent sur eux même, certains oubliant jusqu'à l'existence même d'un concept de race. Certains Adopté de l'Arcane l'Ermite tiennent sûrement leur origine de ce phénomène difficile à comprendre aujourd'hui. Les variations des champs magiques devinrent trop faibles pour permettre le lancement de sorts à longue distance. Les planètes changèrent de position dans le Ciel et le soleil vit ses champs magiques s'accentuer fortement. Des tempêtes de feu, de terre et d'air se créèrent, phénomènes naturels impossibles à maîtriser pour les Nephilim.

Une sorte de bulle ésotérique se forma autour de chacun d'entre eux les forçant à vivre dans une autarcie qui les rendit plus vulnérables aux humains et aux premières sociétés secrètes équipés d'armes en Orichalque très puissantes. En revanche, les humains construisirent leurs premières grandes sociétés en l'honneur du dieu soleil et du Ciel. Ils honoraient ainsi, même s'ils ne pouvaient pas voir la perturbation des champs magiques, la nouvelle force du soleil dans le monde.

Il n'en reste pas moins que le Silence Fuligineux marqua le début de la Grande Dispersion des Nephilim.

La Grande Dispersion

En effet, les Nephilim complètement isolés, commencèrent à rompre petit à petit ce silence total et se retrouvèrent solitaires dans le monde, étrangers les uns aux autres et éprouvant une difficulté importante pour communiquer. Deux faits importants sont à retenir. Il semble que la fin du Silence soit due à un groupe d'hommes descendants d'initiés de Prométhée et des fils de Prométhée. Ceux-ci attentifs aux malheurs des Nephilim leur apprirent à passer par la parole et par la gestuelle humaine pour communiquer entre eux.

Il est certain que l'Enochéen actuel (le Bas-Enochéen) vient de cet apprentissage de la manière humaine de parler. A tout jamais limités par la morphologie humaine, les Nephilim perdirent une grande partie de la subtilité ésotérique de leur ancienne langue. Ces problèmes linguistiques renforçèrent le sentiment intérieur de chaque Nephilim qu'il était un être unique, déchu et que lui seul pouvait être son rédempteur. Les Nephilim voyagèrent alors et se dispersèrent dans tout le Monde, goûtant et provoquant des

expériences personnelles très différentes. Cette dispersion entraîna aussi des modifications dans les comportements Nephilim. Certains devinrent agressifs et cherchèrent à se constituer des territoires entiers de champs magiques non contaminés par l'Orichalque. D'autres essayèrent de diriger des sociétés humaines. Bientôt des Nephilim plus faibles que d'autres n'hésitèrent pas à employer les méthodes humaines pour guerroyer et pour forcer d'autres Nephilim à se plier à leur volonté. La Grande Dispersion mena les Nephilim et les humains aux Guerres Elémentaires.

Les Guerres Elémentaires

Sybyl comme a son habitude rend compte des Guerres Elémentaires comme d'une catastrophe pour les Nephilim. D'autres pensent au contraire que cette guerre a été salutaire et a permis aux Nephilim de redécouvrir la maîtrise des champs magiques et de se guérir à tout jamais du Silence Fuligineux.

Il est certain que le conflit généralisé commença par quelques duels entre des Nephilim du feu, des Pyrim, qui souhaitaient obtenir le même volcan. Certains Nephilim placent ce conflit dans les montagnes de l'actuelle Inde, d'autres dans les terres sumériennes. L'endroit importe peu. Il est clair que ces petites batailles enclenchèrent un mécanisme de défense de la part de certains Nephilim de l'eau qui commendèrent des humains et lancèrent des attaques au départ de la mer. Alors les duels se transformèrent en guerre. Les humains participèrent de façon très active à ces conflits, en profitant souvent pour prendre le dessus sur les Nephilim trop puissants.

Utilisant un vieux réflexe ésotériste, les Nephilim se regroupèrent selon leur Ka-dominant pour former des tribus élémentaires et s'affrontèrent selon les oppositions du Pentacle. Les combats furent titanesques et terribles. Les forces élémentaires les plus basiques furent invoquées et les ruses humaines les plus mesquines furent utilisées. Les humains conservèrent trace de ces combats dans la plupart de leurs mythes. Ainsi les Grecs parlent de la lutte entre les titans et les fils de Chronos; les scandinaves du combats des dieux contre les Géants, les indiens de la lutte des familles du Mahabharatha etc. Les anéantissements furent importants mais de nombreux Nephilim réexplorent les champs magiques et les pouvoirs de leurs Ka. De nouveaux sorts furent inventés, de nouveaux pouvoirs furent invoqués.

Durant les batailles, certains Nephilim se rendirent compte aussi qu'ils progressaient malgré leur corps humain et que cette progression pouvaient amener à retrouver un état spirituel proche de celui de l'Atlantide. Ils furent les premiers vrais Quêteurs de l'Agartha. On les appela les Defricheurs. Cette guerre partie pour devenir éternelle put s'interrompre grâce à eux. Ils parcoururent les champs de bataille réels et occultes évoquant leurs messages d'espoir et d'accomplissement spirituel. De nombreux Nephilim comprirent qu'enfin une nouvelle voie avait être trouvée et que le Sentier d'Or n'avait pas été complètement oublié. La Quête de l'Agartha prenait enfin vie.

Les Nephilim alors arrêtèrent de s'assembler selon leur ka-élément pour découvrir les nouvelles pistes de l'ésotérisme agarthien. Les humains devinrent les vrais maîtres du monde réel laissant les friches de l'occultisme aux Nephilim (sans pour autant tout oublier, bien au contraire).

Des pactes furent jurés entre des humains et des Nephilim afin d'atteindre des compromis. Le plus important d'entre eux fut passé entre le Nephilim Osiris et le peuple humain et se fera appeler bien plus tard égyptien. Le monde entrait dans l'ère dont nous vivons la fin actuellement.

Les Clans

Après les guerres élémentaires, les Nephilim essayèrent à nouveau de vivre ensemble. Des groupes proches des structures clanales se formèrent. Ces formations amenèrent petit à petit les Nephilim vers une voie de recherche de l'Agartha plus approfondie en rapport avec ce qui se passait avent la chute de l'Atlantide. Cette période de calme et d'intenses recherches occultes prépara le futur travail occulte qui révolutionnera la vie des Nephilim, les 22 quêtes d'Akhénaton.

Les Sevrés

Ces Nephilim se regroupèrent autour de l'idée qu'il il fallait s'organiser par soi-même et qu'ils avaient connu une mutation en profondeur irrémédiable. Il fallait s'adapter aux nouvelles données ésotériques et laisser de coté les enseignements maintenant archaïques du Sentier d'Or. Il fallait pleinement devenir Nephilim et non plus Kaim déchu.

Les Batisseurs

Ces Nephilim commencèrent à construire des îlots de civilisation Nephilim dans lesquels l'on pouvait trouver refuge et se ressourcer afin d'aborder calmement les changements des guerres élémentaires.

Les Pactiseurs

Issus des Fils de Prométhée, ces Nephilim décidèrent de faire des pactes avec certains humains afin de permettre une coexistence pacifique des deux espèces. Le cas le plus réussi jusqu'à Akhénaton fut l'Egypte antique.

Les Déchus

Ces Nephilim continuèrent à se voir comme profondément diminués par la Chute de l'Atlantide et se regroupèrent afin de se remémorer le bon temps de l'age d'or. Mélancoliques et revanchards, ils restèrent éloignés des humains et certains en pourchassèrent même.

Les Aions

Ce clan se spécialisa dans la domination des humains en se faisant passer pour des dieux. Ils pouvaient ainsi avoir des simulacres dévoués à volonté. Ils survivaient au dépend de certaines sociétés humaines. Ils sont à l'origine directe du Pape, l'arcane V.

AKHÉNATON

Vers les années 1370 avant JC, un changement important se produisit dans la longue suite des gouvernants magiques de l'Egypte, les pharaons. En effet, le pharaon désigné par les astres et les prêtres égyptiens va se révéler un grand Défricheur de l'occulte. Son nom égyptien Aménophis IV évoque l'hérésie.

Ce pharaon explora très tôt ses possibilités et découvrit qu'il était avant tout un Nephilim au service de tout un peuple. Il pensa aussi que les autres Nephilim devaient reprendre la voie de l'Agartha. Il se servit de sa position royale pour donner espoir aux autres Nephilim et engagea de nombreux artistes humains et Nephilim afin de couvrir les murs égyptiens de figures ésotériques parlantes pour les Nephilim.
Le style changea fortement sous son règne et ceci causa d'importants troubles parmi les prêtres et même la population humaine. De plus Aménophis IV chercha aussi à développer ses propres talents de Nephilim au grand scandale de ses conseillers magiciens et devins habitués à "endormir" le Nephilim dans le corps humain du Pharaon. Il fit de nombreux voyages dans la Haute et la Basse-Egypte durant lesquels il rencontra des Nephilim qui avaient survécu aux guerres élémentaires et qui lui parlèrent en détail du Sentier d'Or. Aménophis rechercha la piste qui mène au Sentier d'Or et après de nombreuses quêtes trop longues pour être narrées dans ce texte, il arriva à le retrouver.

Il se livra à une synthèse que tout le monde pensait impossible. Il fabriqua à la manière alchimique un creuset symbolique en lui dans lequel il fit correspondre la Quête de l'Agartha et le Sentier d'Or. Employant des connaissances jusqu'ici peu usitées ou bien abandonnées depuis l'Atlantide, Aménophis IV dévoila les possibilités Nephilim d'utilisation des champs magiques du soleil. Pour mener à bien sa tâche, il focalisa toutes ses ressources matérielles et occultes sur l'astre. Il fit construire une nouvelle ville dédiée au soleil, et essaya de constituer une cour de fidèles humains et Nephilim prêts à tout pour l'aider à construire l'harmonie solaire. Il souhaitait construire une cité utopique dans laquelle les Nephilim et les humains auraient pu vivre en harmonie s'entraidant afin d'atteindre la maîtrise des champs magiques du soleil.

Il prit alors le nom d'Akhénaton, un mot énochéen pouvant être traduit par le fils privilégié du soleil. Cette ultime hérésie (car cela était contre le pacte de parler en énochéen) acheva de détourner tout le clergé de la grande ville de Thèbes. Akhénaton bafouait tous les pactes, les mythes, les coutumes, les lois religieuses et les légendes qui faisaient vivre ce pays. Un conflit larvé naquit entre lui-même, ses suivants et les prêtres d'Amon-Ra citadins de Thèbes. Il passa outre et poursuivit ses recherches occultes. Il le fit dans un immense palais labyrinthique dont les méandres de pierre étaient censés représenter les rayons du soleil.

Ces quêtes passèrent par le voyage dans les champs magiques, dans le royaume des Rêves, des Dragons, des Instinct et des Passions. Un monde magique se créa dans la ville du soleil (Akhet-Aton). Lorsqu'il revint de 22 longues quêtes magiques, il présenta aux yeux de l'ensemble des Nephilim, 22 pouvoirs occultes, nouveaux mais aussi très anciens qu'il appela des arcanes en souvenir des anciens Ar-Ka-Na pré-atlante. Personne encore ne prit la mesure de ses découvertes. Il demanda pourtant à de nombreux Nephilim d'incarner pleinement les nouveaux pouvoirs afin de mettre en place un nouvel ordre occulte. Tous refusèrent, effrayés par les modifications que cela allait entraîner.

Alors, il décida d'appliquer ses quêtes seul, de montrer qu'elles pouvaient être très utiles pour les Nephilim. Il invoqua les esprits des pharaons des dynasties antérieures, emprisonnés dans une sorte de stase dans les Mastaba et les pyramides royales. Parmi les Nephilim sans corps invoqués, il en choisit 18 particulièrement valeureux (un par dynastie qui l'avait précédé) pour les incarner dans les 18 premières arcanes. Ces Nephilim, longtemps mis en sommeil, étaient redevenus des enfants parmi les chercheurs de l'Agartha. C'est cette innocence qui les sauva du terrible choc magique auquel Akhénaton les soumit. Ils devinrent les premiers princes des arcanes et se virent confier par le pharaon la tâche compliquée et délicate d'aller répandre à travers le monde occulte toutes les nouvelles découvertes mystiques. Les Nephilim pourraient maintenant choisir une manière adéquate pour chercher la voie de l'Agartha. Pour les 4 dernières arcanes, le pharaon du soleil décida d'attendre les quatre prochaines dynasties. Il laissa alors des instructions à une partie de ses fidèles pour que ces opérations délicates puissent être efficaces.

En effectuant ce geste il brisa une partie du pacte que les premiers égyptiens avaient passé avec les Nephilim. Le pacte était rompu. L'ensemble des prêtres égyptiens entra alors en rébellion ouverte avec Akhénaton et souleva une grande partie du peuple égyptien contre le pharaon maintenant maudit. Une guerre mystique se prépara entre les fidèles de l'adorateur du soleil et les prêtres d'Amon. Ceux-ci armèrent la foule en colère avec des écrits sur les morts qui deviendront plus tard le Livre des Morts. Ces champs rituels permettaient dans une certaine mesure de tenir en échec la magie Nephilim.

Lorsque les prêtres passèrent à l'action, Akhénaton était très isolé dans sa ville mystique, il sentit le vent mystique l'abandonner. Il prépara alors la fuite des 22 arcanes. Il calcula qu'il pouvait encore résister pendant plus de deux ans. Durant cette période, il initia les quelques fidèles humains et Nephilim qui résistaient avec lui à ses découvertes. Il leur enseigna une grande partie de son savoir et surtout leur donna pour mission de protéger les arcanes nouvellement découverts. Il leur apprit aussi à camoufler le pouvoir magique des arcanes ainsi que les rituels pour le maintenir. Enfin, il modela leurs esprits, leurs apparences ainsi que leurs coutumes afin de les rendre méconnaissables aux yeux inquisiteurs des serviteurs des prêtres d'Amon-Ra.

Lorsque ces individus quittèrent le palais assiégé d'Akhénaton, la foule en colère ainsi que l'armée royale épuisée par les nombreuses batailles magiques qu'elles avaient du livrer s'écartèrent.

Ce mouvement fut causé par l'étrangeté des assiégés. Rien que leur apparence ainsi que la langue qu'ils parlaient provoqua l'effroi parmi les assiégeants. Ils purent ainsi quitter la ville solaire et emporter avec eux les 22 arcanes et les 18 premiers princes des arcanes. Cette cour misérable et grotesque allait donner naissance à un nouveau peuple perpétuellement errant que les autres humains appelleraient par de nombreux noms dont le plus usité serait les bohémiens.

APRES AKHÉNATON

Lorsque les troupes d'Amon-ra pénétrèrent dans la forteresse solaire, elles ne purent mettre la main sur Akhénaton. Celui-ci avait manifestement quitté son simulacre pharaonique pour prendre une porte donnant sur un akhasha de l'Agartha. Leur rage n'en fut que décuplée, elles rasèrent la ville royale pourtant très belle et les prêtres d'Amon-Ra qui avaient le contrôle de l'Egypte ordonnèrent d'effacer tous les hiéroglyphes parlant des exploits d'Akhénaton. Des pans entiers de murs de temples furent grattés ou sculptés à nouveau selon le style orthodoxe égyptien.
Pourtant Akhénaton avait réussi, il avait donné aux Nephilim 22 voies différentes pour atteindre l'Agartha; il leur avait fourni le moyen d'exprimer le plus simplement possible toutes leurs émotions, tous leurs désirs de sapience sans que cela produise automatiquement un nouveau Déluge. De plus il avait réussi à réconcilier la quête de l'Agartha (c'est à dire la quête de la forme passée, pré-atlante, de l'Age d'Or disparu) avec la quête du changement et de l'accroissement spirituel tel que le voulait le Sentier d'Or.

Les arcanes se développèrent rapidement et de nombreux Nephilim considérés maintenant comme des héros par l'ensemble des Eveillés bâtirent les premières structures. Ils se rendirent compte avec stupéfaction que les arcanes avaient comme fonction ultime de créer un voile invisible, occulte que les humains seraient incapables de traverser. Les arcanes majeurs devenaient le principal outil occulte de protection pour l'ensemble des Nephilim. C'est contre cette occultation que certaines sociétés secrètes se créèrent sous l'égide des prêtres d'Amon-ra. Les guerres secrètes reprirent de plus belle mais maintenant cachées du regard des simples mortels.

Durant les temps historiques les arcanes prospèrent et déclinèrent à l'images des nombreuses sociétés humaines dans lesquelles elles vivaient. Raconter cette histoire demanderait un livre aussi important que le Grand Codex des adoptés. On peut noter plusieurs références importantes.

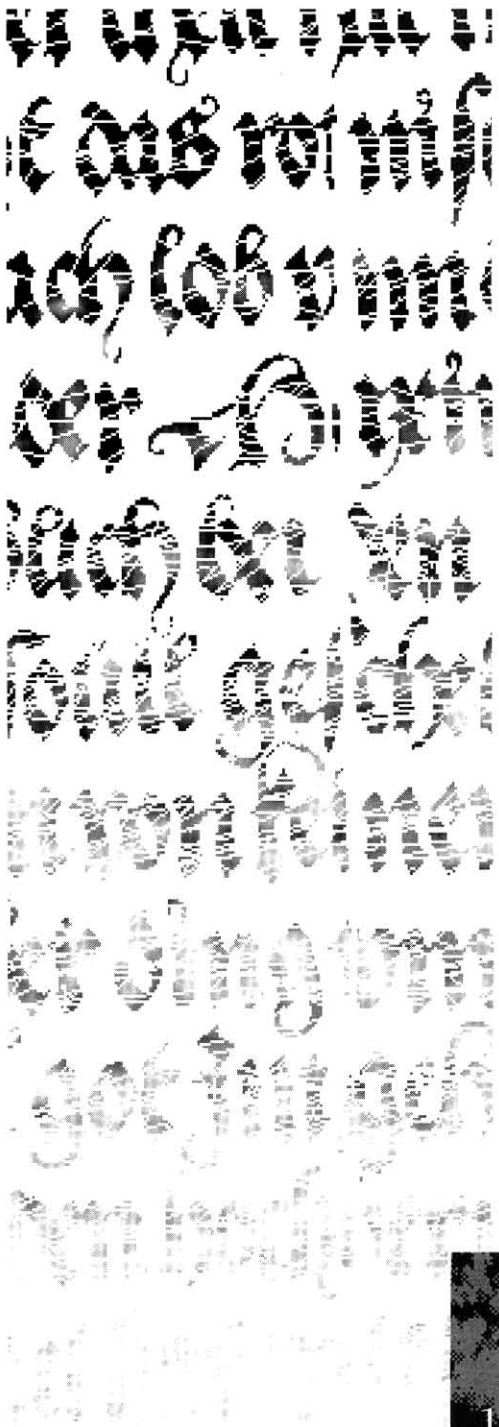
Ce sont les bohémiens qui établirent les premiers codes et symboles que l'on retrouve encore aujourd'hui sur le jeu de tarot. Ce sont eux aussi qui utilisèrent ces lames pour en faire un tarot divinatoire. Cet aspect du tarot d'abord très confidentiel se répandit dans tout le monde durant le Moyen-Age. Ils firent cela sur les instructions directes d'Akhénaton. Cette utilisation du tarot rajouta au Voile Mystique déployé par Akhénaton sur l'ensemble des Nephilim.

Les humains prirent la chiromancie au premier degré et ne s'aperçurent que rarement de leur véritable signification. Les tarots furent par deux fois modifiés de manière très importantes: Durant l'invention de la Kabbale, l'iconographie fut adaptée à cette nouvelle forme de magie et durant l'invention de l'alchimie où le tarot prit son aspect médiéval que nous lui connaissons encore. Il changera de nouveau d'apparence lorsqu'une nouvelle forme de magie apparaîtra.

On note aussi l'on peut couper l'histoire humaine en cycles qui correspondent à une supériorité d'un des 22 arcanes. Il y a eu depuis Akhénaton deux cycles de 22 périodes arcaniques.

AUJOURD'HUI

Le Grand Réveil: un nouveau cycle de 22 arcanes commence, personne ne sait encore quel arcane va dominer cette période. Certains pensent qu'avec l'arrivée de l'Apocalypse ces cycles vont s'interrompre pour donner renaissance aux anciennes Ar-Ka-Na de l'Atlantide. Cela sera aux Nephilim qui se réveillent actuellement de le décider.



LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Le Grand Codex des Adoptés est l'un des livres les plus importants pour les Nephilim. Il représente la somme des expériences vécues par les Nephilim appartenant à l'une des 22 familles de Nephilim existantes. Ces familles appelées arcanes adoptent leurs Nephilim d'où le nom de ce livre. La version présentée ici est une version allégée et synthétique permettant à tout-à-chacun d'assimiler les informations les plus importantes sur la famille de Nephilim choisie.

Editer l'ensemble du Grand Codex est une tâche titanesque même pour un esprit magique qui se réincarne. En effet le Grand Codex n'est pas vraiment un livre unique mais un corpus de textes inscrits sur tous les supports existants. Ces textes sont regroupés dans de multiples ouvrages dispersés à travers beaucoup de bibliothèques et d'herméthèques d'Europe.

FORMAT D'UN ARCANE

Etabli pour cette nouvelle édition du Grand Codex des Adoptés, ce format essaye de synthétiser des milliers d'écrits déposés dans les herméthèques depuis que la Papesse mis en place le Codex. Les deux premières parties sont rédigées de manière neutre. En revanche nous avons conservé les textes les plus intéressants des Nephilim appelés les Héraldiques, chargés de coucher par écrit leurs pensées concernant leur arcane. Bien que ces temoignages ne soient pas totalement représentatifs, ils donnent bien une idée des humeurs d'un Nephilim de l'arcane, ou de sa manière générale de se comporter.

DE LA LAME OCCULTE

Cette première partie permet au Nephilim de découvrir les généralités concernant son arcane majeur. Il pourra ainsi apprendre une partie de l'histoire de l'arcane, la symbolique de la carte éclairée par les choix d'Akhénaton, son sens général, sa façon globale de voir le monde ésotérique et le monde exotérique ainsi que les relations entre les différents arcanes.

LE CARACTERE DE LA LAME

Le caractère de la lame décrit la symbolique ésotérique utilisée par Akhénaton, le fondateur des arcanes majeurs pour représenter la manière de voir et d'entrevoir l'Argatha par chaque arcane. Cette symbolique a été enrichie durant l'empire romain et le Moyen-Age par les Nephilim inventeurs de la kabbale et de l'alchimie. (voir l'Ouroboros infini de l'Arcanae).

C'est pour cette raison que l'on trouve plusieurs symboles obscurs vis-à-vis de la symbolique générale du tarot (comme l'écrevisse dans l'arcane XVII la Lune). Les significations données ne sont que des guides, des indications qui permettent à chaque Nephilim membre de son arcane de pouvoir développer son interprétation de la symbolique de l'arcane.

Il existe plusieurs styles de dessins et d'images qui peuvent correspondre aux archétypes symboliques employées par Akhénaton. Nous ne donnons qu'une seule interprétation graphique classique: celle dite de "l'ancien tarot de Marseille" . Ces cartes sont apparues en France vers la fin du 15ème siècle et ont été largement diffusées par le biais des nouvelles techniques. Elles étaient produites par une imprimerie étrange dont personne à l'époque ne connaissait l'adresse. Les presses et les plaques de gravures de cette imprimerie appelée "l'imprimerie du Lion Vert" n'ont jamais pu être retrouvées. Elles étaient réputées magiques.

Certains Nephilim pensent que l'imprimerie du Lion Vert aurait été fondé par des Nephilim appartenant à l'arcane I le Bateleur afin de diffuser le plus largement possible auprès de l'humanité cette symbolique typiquement Nephilim. Ainsi pour ceux-ci, de manière inconsciente, l'humanité continue à être initiée aux mystères de l'ésotérisme. Les joueurs peuvent trouver ce jeu ainsi que d'autres jeux ésotériques dans le commerce dans des librairies spécialisées ou même dans les boutiques orientées sur les jeux de simulation. Un tarot Nephilim sera peut-être édité si les adoptés de la Maison-Dieu ne s'y opposent pas.

Le caractère de la lame permet au Nephilim de sentir les premières orientations que suit l'arcane choisi. Cela va lui donner quelques indications sur les grands objectifs ésotériques qu'il risque de suivre en tant que membre de cet arcane.

LES CORRESPONDANCES

Les correspondances indiquent les relations entre les arcanes. En effet chaque arcane possède sa propre manière de voir le monde et ces différentes attitudes peuvent entrer en conflit quelquefois de manière brutale. De plus, il existe des correspondances symboliques voulues (ou non) par Akhénaton entre certaines des lames du tarot. Certains arcanes s'en servent pour devenir alliés ou opposés.
De manière globale, un Nephilim adopté par un arcane majeur voit son point de vue ésotérique se modifier et s'affirmer. Il fait des choix et se démarque ainsi des autres Nephilim, surtout de ceux qui sont déjà dans un arcane. Il peut alors arriver que devant une même situation, des Nephilim appartenant à des familles différentes s'opposent de manière violente.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

Cette deuxième partie propose un exposé de la situation de l'arcane à notre époque. La structure ainsi que les pouvoirs et les lieux secrets de l'arcane sont détaillés.

La hiérarchie symbolique

Ce paragraphe décrit l'organisation de l'arcane, la manière dont les Nephilim de l'arcane peuvent l'intégrer. Il présente aussi la hiérarchie nécessaire au bon fonctionnement de l'arcane.

Depuis Akhénaton, les arcanes s'organisent autours d'une structure relativement commune. En général, un arcane se compose d'une Figure, de Pouvoirs et d'un Prince de l'Arcane.
La Figure est le nom ésotérique que les Nephilim donnent au personnage central de chaque carte. Il symbolise les Nephilim adhérents de base de l'arcane. Lorsqu'un Nephilim décide d'adhérer à un arcane, il doit en général passer un test que lui demande la Figure. Lorsqu'il le réussit, il devient un adopté.

En tant qu'adopté, la Figure demande au Nephilim de suivre les principes ésotériques de l'arcane, de respecter les correspondances et le caractère de la lame. En général l'implication du Nephilim n'est pas trop importante et laisse une certaine marge de liberté d'action. Il suffit juste que l'adopté soit en accord avec le caractère de la lame. Un Nephilim donne en moyenne 30% de son temps à son arcane. En échange la Figure apporte des enseignements matériels et occultes, des sorts particuliers et uneaprotection physique et mentale à ses Adoptés.

Tout rituel d'adoption des arcanes possèdent la même base créée par Akhénaton. Le Nephilim doit posséder un talent oculte à au moins 50% et doit avoir un Ka au moins égal à 10. Chaque arcane peut complexifier le rite d'adoption en fonction de ses buts occultes.

Les pouvoirs sont les objets ou les vêtements qui entourent la Figure centrale de chaque carte. Ils symbolisent les groupes de Nephilim les plus initiés et les plus dévoués de l'arcane. Ces Nephilim passent 80% de leur temps au service de leur famille. Ils s'occupent des missions les plus secrètes, éduquent les nouveaux adoptés, dirigent les instances hiérarchiques de l'arcane. Ils sont appelés initiés du nom du pouvoir. Ils prennent leurs ordres des chefs des pouvoirs appelés les Maîtres et du Prince de l'arcane.

En général pour devenir initié d'un pouvoir, le Nephilim doit avoir été adopté par son arcane pendant au moins une incarnation complète. Il doit avoir un Ka de 20 et posséder au moins deux talents occultes à 90%. Il doit posséder aussi trois sorts inscrits en lui. Ensuite chaque arcane peut rajouter ses propres critères de sélection.

Le Prince de l'arcane est le Nephilim qui dirige l'ensemble de l'arcane, le maître tout puissant, gardien des mystères Nephilim les plus importants de l'Univers. Il est considéré comme une incarnation de l'arcane, détenteur des tables originelles fabriquées par Akhénaton. Il est souvent agarthien ou pour les arcanes les plus faibles très proche de l'Agartha. Leur désignation est un mystère jalousement gardé par chaque arcane, bien que dans les Apocryphes comme le livre secret des Rôm, certaines pistes soient évoquées.

Certains pensent que les princes sont les Pharaons éveillés par Akhénaton lors de la construction des tables des arcanes. Dans ce cas, ces Nephilim possèderaient des pouvoirs occultes incommensuraux. Ils seraient les rois de certains Akhashas et peut-être les vrais Roi du Monde.

Le pouvoir occulte

Ce paragraphe décrit l'influence et le pouvoir que possède l'arcane aussi bien dans le monde réel (donc sur les institutions humaines) que dans le monde occulte. Les Nephilim adoptés peuvent utiliser ce pouvoir occulte avec plus ou moins d'importance selon leur position dans la hiérarchie symbolique de l'arcane. Ainsi, un initié d'un pouvoir pourra utiliser plus facilement les fonds secrets de l'arcane pour réaliser une mission ou bien manier un focus particulièrement rare.

Les demeures philosophales

Ce paragraphe donne des exemples d' endroits géographiques utilisés par l'arcane pour dissimuler ses activités et ses adoptés. Chaque arcane essayent d'en développer le plus possible afin d'élargir la protection occulte qu'elle peut offrir à ses membres. Il arrive très souvent que les arcanes choisissent des endroits en accord avec leur caractère propre. Certains ne possèdent pas de demeures philosophales.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

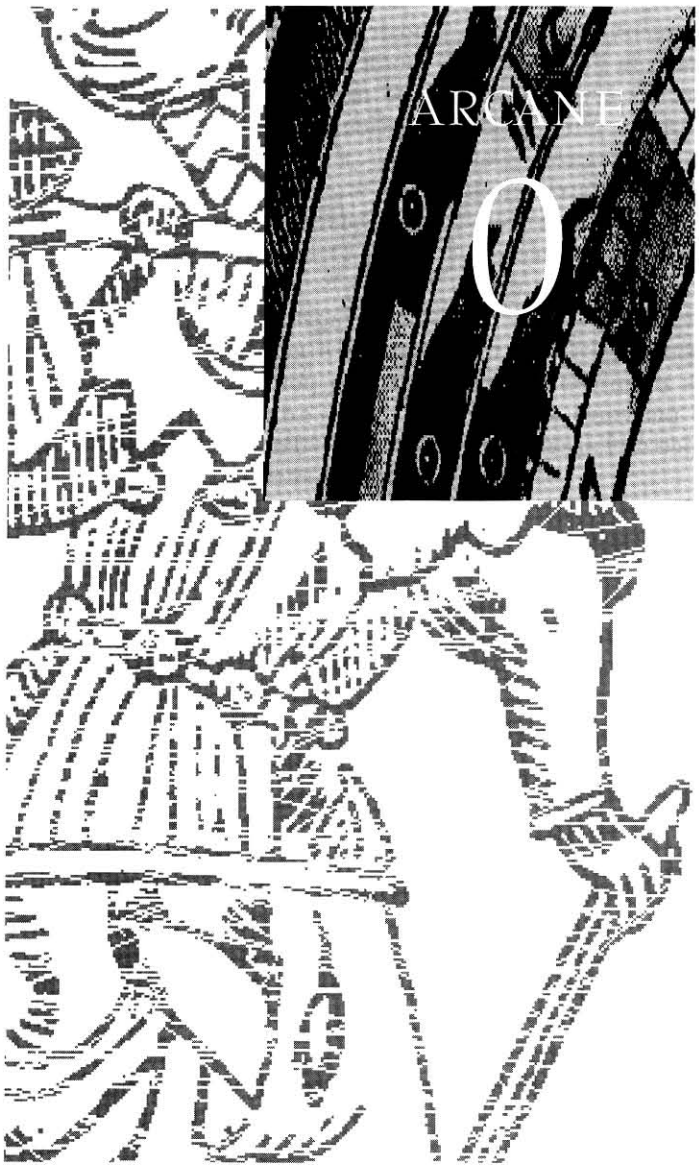
Cette partie donne un aperçu des comportements et des attitudes des Nephilim de l'arcane. Elle est constituée, la plupart du temps par des témoignages directs et indirects d'adoptés. De nombreux écrits ont été rédigés par un Héraldique de l'arcane et sont donc représentatifs de ce que pense l'arcane sur l'humeur générale que doit observer un Nephilim de cette famille.

Le stellaire de l'arcane.

Chaque arcane possède un signe magique appelé un stellaire qu'elle appose au milieu du pentacle de tout nouveau adopté. Ce stellaire concentre en lui la personnalité de l'arcane. il est défini par la position des Maisons Astrologiques (pour plus de renseignements consulter les Appendices).

La mentalité et le but occulte donnent un aperçu rapide sur les manières d'agir d'un adopté de l'arcane.

Enfin, un exemple d'un Nephilim est donné à titre indicatif afin que vous puissiez vous rendre compte de certains comportements de l'arcane.



Les Nephilim de cet arcane sont les prophètes qui conduisent l'humanité vers l'Agartha. Ils cherchent à créer le Grand Messie qui sera capable de faire progresser spirituellment le Monde en une génération cosmique.

LE MAT

20

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

L'éternelle quête ou la queste de l'Océan de l'éternel Retour. "Akhénaton parla en riant et dit les paroles suivantes: Le Nephilim s'avance, errant, le regard tourné vers les Cieux, sans se soucier du précipice qu'il côtoie. Le chien des enfers, de l'Orichalque et du Khaiba lui crie casse-cou, s'accroche à lui, le mord; il n'en a cure. Il suit son propre instinct, sa voie personnelle et il a raison. C'est ainsi que cela se fait depuis la naissance des Nephilim, c'est ainsi que cela se produira dans l'avenir. Il est le plus aveugle mais aussi le plus clairvoyant de nous tous. Son chemin est infini et son travail n'est jamais achevé, à moi de le compléter."

Le Mat constitue l'une des lames des plus mystérieuses de tout le tarot. Elle dépeint un homme barbu, vêtu de guenilles et d'habits de bouffon marchant tête en l'air sur une terre chaotique. Il représente le Nephilim qui a décidé de quitter le Sentier d'Or pour diriger sa propre avancée sur les voies de l'Agartha. Il montre ainsi ce Nephilim à la recherche de l'impossible et de l'inconnu, essayant de progresser à sa manière sur les sentiers perdus des quêtes agarthiennes. Il porte un baluchon au bout d'un grand bâton. Ce baluchon représente ses connaissances occultes qu'il a mis de coté pour pouvoir être plus libre et plus en accord avec le monde qui l'entoure. Il est avant tout un grand mystique cherchant sa voie et montrant aussi à tout le monde ses découvertes occultes. Il agit alors comme un aimant sur les créatures non initiées symbolisées par le chien qui s'attache à ses basques. Ce chien caricature l'humanité, aveugle au monde occulte (le chien reste aux portes de l'enfer) mais attiré par ce personnage étrange qui semble danser. Le chapeau étrange du Mat indique qu'il a de nombreuses idées occultes mais qu'elles ne correspondent pas à l'orthodoxie Nephilim. Il est un être à part qui cherche à construire sa propre Atlantide. Il regarde dans le vide, vers Utopia ou Acardia sa propre terre de bonheur où il compte conduire ceux qui le suivent. Il arrive que sur certains tarots que ces utopies soient symbolisées par un papillon, animal volage et éphémère par excellence.

Les correspondances

Les correspondances positives

Le Mat a de très bonnes relations avec l'arcane suivant le Bateleur. Lui, se charge d'amener les humains vers un monde meilleur, le Bateleur préfère les éduquer petit à petit dans les sciences plus traditionnelles des Nephilim. Il entretient aussi des rapports avec les Nephilim du Pendu qu'il considère comme d'excellents disciples prêts à tester ses nouvelles théories. Cet arcane est aussi l'un des rares à ne pas être révulsé par les Nephilim qui ont choisi de s'incarner dans des animaux (les Nephilim de l'arcane

XVIII la Lune). Pour le Mat, ils ont fait un choix personnel qu'il faut respecter; c'est une manière comme les autres d'atteindre l'Agartha.

Les correspondances négatives

Le Pape, le Chariot ainsi que le Soleil n'apprécient absolument pas les méthodes et les discours quasi-révolutionnaires de cet arcane. Les adoptés de ces arcanes ne comprennent pas pourquoi Akhénaton a effectué une quête pour former le Mat.
Les adoptés du Mat répondent à ceci qu'Akhénaton est en train de faire cette quête sur l'Agartha car c'est la seule qu'il a déterminé comme infinie. On peut noter aussi que la Justice a une dent particulière contre cet arcane qui produit périodiquement des aberrations concernant l'ordre de la Balance Cosmique. Enfin le Pape n'apprécie pas trop cet arcane qui empiète sur son territoire d'emprise sur la religiosité humaine.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

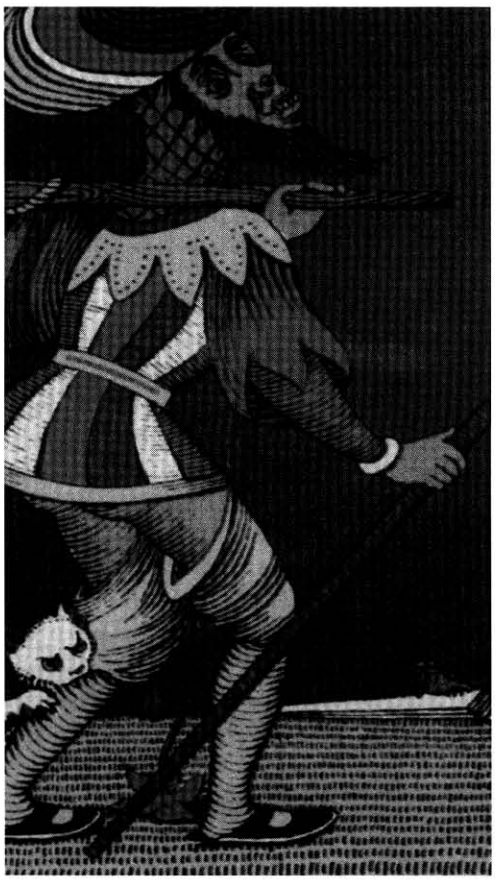
L'arcane ne possède aucune structure hiérarchisée. Seules les Nefs de fous détaillée ci-après approchent de loin une quelconque organisation. En revanche dès qu'un adopté arrive à convaincre les autres Nephilim de l'arcane de la force de sa découverte mystique, un grand synode messianique se réunit et une synergie incroyable se met en place.
Les adoptés du Mat se convertissent tous aux thèses du messie et les propagent du mieux possible tels des apôtres. Ils font ceci jusqu'à leur mise en stase ou en narcose (souvent par un Nephilim de la Justice) ou alors lorsque le messie déclaré vint à faillir à sa tâche ou est lui aussi détruit ou empêché par une quelconque organisation occulte. Ces événements sont particulièrement rares et marquent souvent l'histoire humaine.

Rites d'adoption

Il n'y a pas de rites d'adoption dans cet arcane. Tout Nephilim quelque soit son Ka-élément, son métamorphe, son niveau, son Khaiba est accepté avec joie dans l'arcane. Il suffit d'abandonner les idées développées durant la construction du Sentier d'Or et de développer une voie personnelle d'approche de l'Agartha. Le candidat peut alors se prétendre un messie et faire partie du Mat.

Les Nefs de fous

Les nefs de fous sont les seules organisations que connaît cet arcane. Telle une embarcation lancée sur les flots déchaînés et pilotée par un timonier qui aurait perdu la raison, la nef de fous regroupe un adopté de l'arcane dont les talents oratoires sont particulièrement développés, d'autres Nephilim (souvent orphelins qui deviennent très rapidement des adoptés du Mat) ainsi que des humains.
Ce groupe hétéroclite agit alors comme une secte humaine. Il se cherche un endroit en accord avec les théories mystiques et le Ka-élément dominant du prophète, s'installe et se met à vivre en autarcie. Le Nephilim du Mat développe alors ses théories et envoie tels des missionnaires ses Nephilim disciples dans le vaste monde. Ils sont chargés d'infiltrer des groupes occultes de Nephilim (les personnages-joueurs) puis de les convertir petit à petit aux théories de leur prophète. La nef de fous peut être aussi itinérante et sillonner les routes de l'Europe à la recherche de nouveaux adeptes.
Les humains convertis agissent comme des membres de sectes: ils sont sous contrôle et ne parlent plus que d'élévation spirituelle, d'Amour divin et de réincarnation. Ils sont aussi prêts à défendre corps et âmes leur gourou dont ils espèrent qu'il les mènera au Paradis sur Terre. Bien que très libres spirituellement, les Nephilim d'une Nef de fous sont très fanatiques et n'hésitent pas à tuer ou à se sacrifier pour leur prophète.



Le pouvoir occulte

L'arcane possède un pouvoir occulte important parmi certains humains surtout quand les adoptés arrivent à lancer un grand mouvement messianique. A ce moment (mais ils sont très rares) l'arcane peut devenir l'un des plus forts de tout le tarot.
Mais l'arcane n'est pas très puissant parmi ses pairs. Il fait juste figure de trublion plus ou moins accepté.

Les demeures philosophales

L'arcane ne possède pas en théorie de demeures philosophales (c'est trop proche de la mentalité Sentier d'Or). Mais une légende raconte qu'il existerait une immense nef qui flotterait dans les airs, conduite par un squelette géant dans laquelle embarqueraient les adoptés du Mat pour élire leur prochain grand messie. Cette Nef serait capable d'embarquer aussi des Nephilim non consentants.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le Stellaire 0

Mercure sanguin sec

Mentalité: Vous êtes un Nephilim, vous êtes un esprit magique et tous les humains doivent comprendre que vous leur êtes supérieurs. Vous devez leur montrer votre voie, vous devez leur transmettre votre message et ils devront vous remercier pour la Lumière que vous apportez dans leur existence misérable. Pour vous, tous les moyens sont bons, il suffit d'être original, de savoir répondre à leur attente. Ils ont besoin de vous, ils n'attendent que cela...Selon les cas, vous pouvez être très exigeant avec vos disciples ou bien au contraire agir en martyr.

But occulte: L'Agartha est pour vous un combat de tous les jours pour imposer votre vision. En ces temps troublés, vous êtes à même de servir de guide aux humains, ainsi ils retomberont dans la servitude aveugle d'avant Prométhée...
Secrètement, vous entretenez peut-être des liens avec d'autres adoptés dans le but de reprendre les recherches du prophète ultime, de la fusion humain Nephilim mais en évitant les erreurs de l'accident Jésus. Vous travaillez alors à l'apparition du Kwisatz Haderach.

Shark, adopté de l'Arcane

Nephilim de la Lune

Métamorphe: serpent

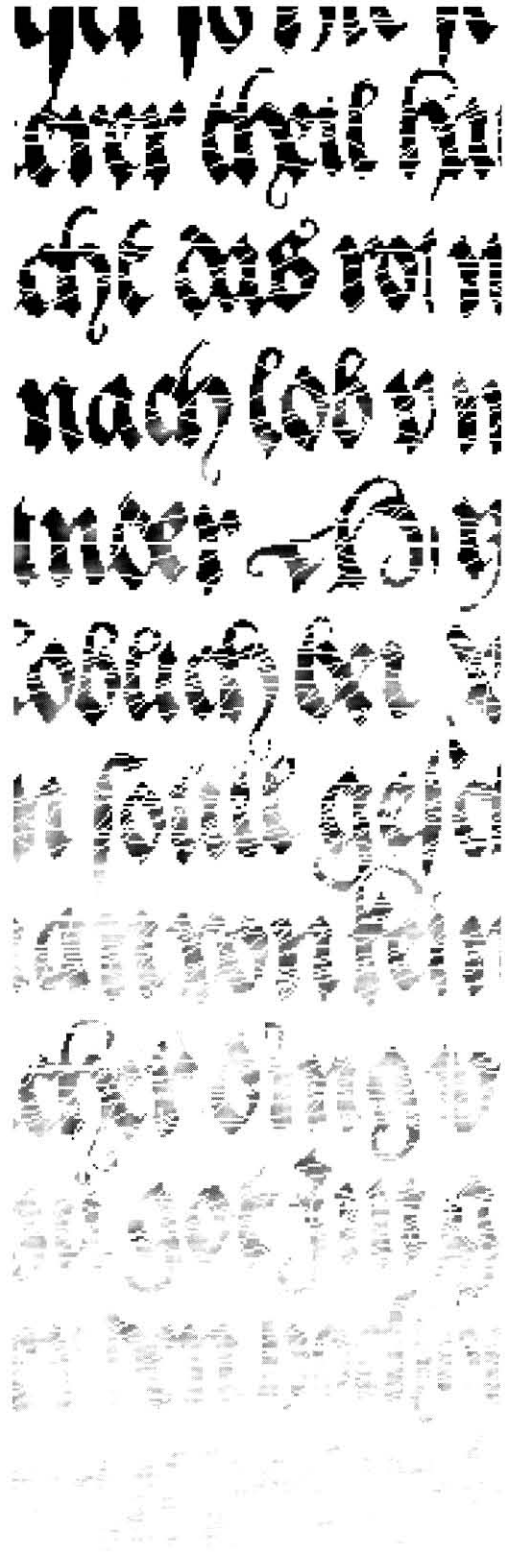
Simulacre: Designer High Tech New age

Personnalité: Shark est très imbu de sa personne, il parle avec emphase, cultive un style théâtral, caricatural. Persuadé d'être un nouveau messie, il utilise son magnétisme pour attirer dans son sillage une foule de névrosés, de gens de tous horizons manquant de repères, aptes à se laisser subjuguer et guider par leur nouveau maître. Shark, emporté par ses premiers succès a écrit plusieurs livres où il n'hésite pas à laisser filtrer des informations occultes à peine dissimulées sur l'Agartha.
Cette attitude insouciante a provoqué une vive réaction parmi les Nephilim de la capitale et on murmure que la Justice devrait bientôt se charger de son cas mais Shark s'en moque. Il continue de parader, d'apparaître dans les magazine New Age, de passer à la télévision...

Histoire: C'est au Moyen-Age alors que vous incarniez un moine que Shark a reçu l'Illumination. Lors d'un jeûne particulièrement long, il a compris qu'il avait une mission, qu'il était le Héraut de l'Apocalypse. Ayant quitté les ordres, il prit la route et entreprit grâce à son charisme de rassembler une troupe de disciples.
Finalement, après une longue traque, l'église mit fin à cette mascarade et Shark périt avec ses disciples sur le bûcher... Réincarné au XXème siècle, il sait qu'il peut reprendre sa quête, il sait que l'Apocalypse approche et il entend bien prêcher de nouveau.

Description: Shark cultive une apparence extravagante, porte des vêtements très excentriques à l'esthétique inspirée de thèmes fantastiques. Il porte une barbe taillée de manière stricte soigneusement entretenue. Son regard est difficile à soutenir pour les humains et il semble prendre un malin plaisir à mettre ainsi les gens mal à l'aise.

Témoignage: "Bienvenu chers disciples en ma demeure... Aujourd'hui les Portes de la Sapience vont de nouveau s'entrouvrir sur mes Ordres mais d'abord entonnons tous un Chant de Communion qui nous plongera dans l'Unité!... J'ai fait un rêve cette nuit, j'ai Vu la Vérité, j'ai reçu le Message et la Mission de vous le transmettre. Je suis votre Guide! Les Temples d'Atlantys sont à notre portée, il nous appartient maintenant de les ouvrir!! Entonnons tous un puissant ôm puis nous ferons nos exercices de concentration avant de procéder au Voyage astral..."



Les membres du Bateleur cherchent à initier certains humains aux mystères de la magie Nephilim. ils forment donc des sectes avec ces humains et pensent ainsi continuer l'enseignement de Prométhée. Ils choissisent des simulacres suffisammenent éduqués pour utiliser les champs magiques solaires.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la Lame

La première quête ou la queste du Rapprochement Fusionnel.
La carte qui ouvre le tarot est l'une des plus riches concernant l'ésotérisme en général. Au commencement était le Sentier d'Or et la collaboration entre les humains et les Nephilim battait son plein. Akhénaton commença son long voyage initiatique dans les habits de cette époque. Le bateleur est l'Initié, le jeune Nephilim qui sait, celui qui veut apprendre aux humains pour qu'ils progressent sur la voie de l'Agartha. Il porte le chapeau de l'infini, symbole de la sapience clairement acceptée. Devant lui, une table, dont trois pieds seulement sont visibles, le quatrième repose sur le monde invisible. Sur cette table, sont posés plusieurs objets magiques. Ils signifient à l'humain spectateur attentif les voies de la magie ainsi que les cinq éléments des champs magiques. Il arrive que sur certains tarots soient disposés sur la table, les quatre symboles des arcanes mineurs: la coupe, le denier, l'épée et le bâton. Plusieurs ésoristes ont donné des explications différentes. Deux seront exposées.
La première explique que ces symboles représentent les quatre grandes familles bohémiennes qui véhiculèrent pendant des années les arcanes majeurs et leurs secrets pour le plus grand bien des Nephilim. Ces bohémiens furent des élèves inconscient de Prométhée.
La deuxième explication démontre que ces symboles représentent les quatre grandes factions des sociétés secrètes car l'arcane le Bateleur de par son caractère en dit trop. Cette explication est plutôt défavorable pour l'arcane car elle met en valeur son rôle divulgateur des secrets Nephilim. Revenons à la figure car elle porte en elle une grande symbolisation. Elle est le dessin symbolique de Prométhée, le Nephilim dispensateur du feu magique chez les humains. C'est pour cette raison que le bleu spirituel protège son plexus solaire, ainsi que ses jambes, colonnes du temple qu'est le simulacre humain. Le Nephilim n'est pas toujours libre de lui-même quoiqu'il en pense. Le coté matériel et bien vivant du chapeau, bordé d'un galon d'or en fait un Nephilim bien armé magiquement, prêt à éduquer les humains laissés sur le bord du Sentier d'Or. Seuls deux petits liserés blancs, discrets, bordant le col et les épaules, indiquent la possibilité de l'élévation vers le divin. Le Nephilim est prêt et il va commencer son chemin initiatique en compagnie des humains, avec leur l'aide .

24

LE BATELEUR

Les correspondances

Les correspondances positives

Le Bateteur se considère en correspondance positive avec l'ensemble de l'humanité et non avec le reste des arcanes. L'arcane approuve tout de même les actions du Chariot car il est aussi très proche des humains et fait particulièrement attention à ses simulacres. Il approuve

aussi l'action du Soleil seulement parce qu'il développe la psyché humaine. Il reconnaît l'action de la Tempérance car cet arcane protège aussi les humains.

Les correspondances négatives

L'arcane a du mal à s'entendre avec la Justice qu'il trouve complètement dépassée et dont les commandements ne veulent plus rien dire. La Maison-Dieu, de fait est aussi un ennemi de l'arcane. Mais le Bateleur pense que ces Nephilim devraient employer autrement leur énergie en chassant par exemple les sociétés secrètes et leurs mauvaise utilisation de la magie.
L'arcane est particulièrement opposée à toutes les sociétés secrètes car c'est à cause d'elles que les autres Nephilim n'apprécient pas en général les actions du Bateleur. C'est pour cette raison qu'il fait jurer des vrais serments de mort à ses initiés humains et qu'il a mis en place des rituels particulièrement efficaces pour déceler les taupes et les espions.
Contrairement à une idée répandue dans l'ensemble des Nephilim, le Bateleur reconnaît les erreurs commises au tout début par Prométhée. Les adoptés de l'arcane sont maintenant les premiers à les éviter. Ils sont même quelquefois plus rigoureux que bien d'autres Nephilim plus respectueux des codes de silence habituels.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Rites d'adoption

L'arcane peut utiliser deux rites d'adoption.
Dans le premier le Bateleur demande à tout candidat de présenter un humain sûr ne faisant pas partie d'une société secrète et qui accepte comme une réalité (certes occulte) la nature du Nephilim. Cet humain doit être aussi prêt à accepter des missions données par ce Nephilim.
Le deuxième rite impose au Nephilim de faire apprendre un rituel de sort à un humain désireux de s'initier à la magie. Si cet humain réussit à prononcer correctement ce rituel (suffisamment pour qu'un Nephilim puisse utiliser son pentacle sans avoir à lancer lui même le rituel) alors le demandeur peut devenir un adopté de l'arcane. L'humain par la même occasion peut intégrer un collège élémentaire propre au Bateleur.

La figure du Magicien

Cette figure comprend tous les groupements des adoptés du Bateleur. Elle est à l'image d'une vaste société initiatique dans laquelle s'inscrivent tous les groupements des adoptés. Elle a façonnée sa structure de manière à conduire progressivement les humains vers des connaissances magiques de plus en plus poussées.
Cinq collèges se répartissent les enseignements magiques distribués par les Nephilim aux humains.
Le collège du feu étudie les champs magiques de feu. Les adoptés en faisant partie sont énergiques et sont en général pour un enseignement direct de la magie.
Le collège de l'air procède à un enseignement plus livresque, plus métaphysique de la magie.

Le collège de la terre aime les expérimentations dans la nature et cultive la reconquête du monde par les humains.
Le collège de l'eau préfèrent étudier les champs magique de l'eau et les phénomènes émotifs.
Le collège de la lune aime enseigner aux humains de manière insidieuse par les rêves et les cauchemars. Plusieurs niveaux ont été ainsi établis dans lesquels les humains évoluent.

Ces Niveaux correspondent à des niveaux de sorcellerie très classiques comme apprenti, adepte et mage. Les humains répondent particulièrement bien à ces récompenses. Durant chaque passage, l'humain est scrupuleusement étudié afin d'examiner s'il fait oui ou non partie d'une société secrète hostile aux Nephilim.

La figure regroupe aussi les adoptés qui préfèrent l'action à l'enseignement. Ces Nephilim conçoivent leur appartenance à l'arcane comme une manière de former leur propre société secrète. Ils en bâtissent alors des petites dont les membres sont des humains au courant de l'existence des Nephilim. Ces humains choisissent d'aider le Nephilim fondateur (en protégeant sa stase, ses focus quand le Nephilim est en stase ou en narcose, en calculant des champs magiques, en recherchant de l'information occulte etc.). En échange le Nephilim apprend à ces humains des enseignements occultes.

Le Pouvoir Occulte

L'arcane possède un pouvoir occulte très important parmi les humains. Du fait de sa volonté d'initiation, il est souvent à la base de mouvements ésotéristes de grande envergure parmi les humains.
Ainsi, aujourd'hui, des petites sociétés secrètes ainsi que des groupements occultes ont pour origine le Bateleur. En revanche, l'arcane n'a pas beaucoup de pouvoir parmi ses pairs. Cela est dû à la mauvaise réputation de leur illustre ancêtre: Prométhée.

Les Demeures Philosophales

L'arcane possède de nombreuses demeures philosophales à travers toute l'Europe. La plupart sont gardées par des humains faisant partie d'un collège de magie ou bien par une société secrète au service du Bateleur. Ces demeures se cachent derrière des cabinets de médecin, dans des caves de particuliers, derrière des instituts de beauté, dans des pavillons de banlieue anodins.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le stellaire I

Mercure sanguin sec

Mentalité: vous êtes le continuateur de Prométhée. Pour vous, les humains doivent être parfaitement éduqués dans les sciences occultes. Vous devez en faire petit à petit des savoirs qui ne sont plus cachés.
L'un des problèmes majeurs des Nephilim est de vouloir toujours tout dissimuler sous un monceau de rites et de symboles. Cela ne sert à rien, vous pensez qu'il faut être le plus clair possible pour enfin étudier rationnellement les phénomènes magiques des Nephilim pour que les humains puissent eux aussi apprendre. Ils font partie de la Création et participent à la vie cosmique de l'univers.
Il n'y aucune raison pour que les porteurs de Ka-soleil soient considérés comme un vrai troupeau. Mieux encore, les Nephilim doivent se donner pour mission d'élever les humains à un stade spirituel supérieur. Ils doivent leur donner une conscience cosmique plus importante, ils doivent en faire l'égal des Nephilim. Il ne faut pas répéter les erreurs des sauriens et se contenter d'essayer de trouver l'illumination seulement pour ses pairs. Il faut que toutes les créatures vivantes en profitent.De plus, la manière dont les humains ont été traité durant l'Atlantide est une honte.
Les Nephilim ont bien mérité la Chute et leur statut actuel les fait encore expier. Les Nephilim doivent rembourser la dette qu'ils ont contractaié vis-à-vis des humains et ils doivent maintenant leur servir de mentor.

But occulte: élevez spirituellement les humains. Les faire progresser dans la connaissances des champs magiques afin qu'ils deviennent aptes à accepter la fusion entre Nephilim et humain sans que cela ne les choque ou même ne les tue. Faire de l'occultisme une normalité partagée par tous.

Orixa, adopté de l'arcane

Nephilim du feu

Métamorphe: djinn

Simulacre: enseignant

Personnalité: Orixa est un Nephilim particulièrement dynamique, spontané et très vif. Il s'emporte pour un rien, discute toujours et possède un fort esprit de contradiction. Hormis cela, il aime particulièrement les humains et essayent le plus souvent de construire des relations de confiance et d'honnêteté avec eux. Pour cela, il préfère procéder avec brusquerie, mettre les humains devant le fait accompli (au contraire de certains de ses frères adoptés). C'est pour cette raison qu'il n'hésite absolument pas à pratiquer la magie devant des humains ou en public.
Il est aussi très attiré par les médias et pense que le Bateleur devrait les utiliser plus souvent. Il rêve de faire la une des journaux ou du JT de 20h. Mais il sait très bien qu'il encourrait alors les foudres de la Justice.
Il n'aime pas non plus qu'on lui marche sur les pieds et il se défend avec beaucoup de pugnacité. On peut noter que ce Nephilim apprécie fortement le sexe et la luxure humaine. Il s'interroge sérieusement pour changer de Ka-élément dominant. Bien que l'opération magique soit difficile et peu recommandée, il aimerait pouvoir un jour développer un métamorphe satyre.

Histoire: ce Nephilim n'a connu qu'une réincarnation mais ce fut durant la grande expansion de l'humanité occidentale durant la Renaissance. Il prit une grande part au développement intellectuel des penseurs et des philosophes européens. Ceci lui valu une reconnaissance importante de la part de nombreux Nephilim et le rendit plus supportable pour des adoptés traditionnellement hostiles au Bateleur.

Description: incarné cette fois ci dans le corps d'une femme, Orixa s'habille toujours avec des vêtements très voyants mettant en valeur la belle chevelure rousse qu'elle possède. Le Nephilim est particulièrement aguicheur avec les élèves de n'importe quel sexe et ses attitudes ne sont pas s'en rappeler certaines du satyre. Il parle avec de grands gestes brusques mais en même temps énergiques. Il donne l'air d'être inépuisable faisant plusieurs choses en même temps.

Témoignage: " J'ai remarqué un beau blond dans mon nouveau cours. Je vais lui faire le coup du tirage de tarot et l'inviter chez moi. Là, je le placerai devant le fait accompli, je lui montrerai mes pouvoirs magiques (pendant les rites sexuels, s'il est d'accord) tout en écoutant Light my fire. Ah! la voie de Morisson, comme je regrette de ne pas l'avoir rencontré. Je suis sûr qu'il fut guidé par des Nephilim du Bateleur. Une fois interloqué, je commencerai l'initiation ésotérique de mon beau blond. Au bout de quelques jours, je le mettrai en contact avec mon collège. Il pourra alors commencer à étudier les Arts magiques."

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La deuxième quête ou la queste du Savoir Absolu.
La lame représente une femme posée, au regard énigmatique et portant les attributs du pape. Une tiare coiffe sa tête. Un lourd manteau couvre ses épaules et descend jusqu'à ses pieds.
Cette femme symbolise Sophia, la Sagesse et la sapience tant recherchée par l'ensemble des Nephilim. Cette figure concentre en elle tous les savoirs magiques des Nephilim depuis l'Atlantide. Elle est aussi leur maîtresse, leur épouse pour la vie. C'est pour cette raison qu'elle porte la tiare, symbole magique du pouvoir sur les champs magiques. Elle a, posé sur ses genoux et ouvert un livre de taille importante. Ce livre, sur certains tarots, présente des écritures microscopiques qui peuvent être des symboles magiques. D'autres tarots lui adjoignent des symboles comme le yin et le yang montrant la totalité du monde ou résumant ce qui est en haut et ce qui est en bas. Il représente clairement le focus si nécessaire maintenant à la vie occulte des Nephilim. Ce livre est le symbole de tous les documents écrits, peints, sculptés dont se servent les Nephilim pour lancer leur magie. Derrière la Papesse, un voile est accroché aux deux colonnes du temple de la sapience, c'est le voile d'Isis ouvrant sur les mystères de l'Agartha. La longue chasuble de la figure représente la couverture nécessaire à toute l'information occulte que peut apporter l'arcane. Il faut protéger tout ce savoir pour pouvoir entrer dans le temple de la connaissance.

Les correspondances

Les correspondances positives

L'arcane entretient d'excellentes relations avec l'arcane de la Maison-dieu car cet arcane, du fait de son caractère est amené à trouver de nombreux secrets perdus par les Nephilim et activement recherchés par la Papesse. La Maison-dieu lui donne souvent ses découvertes enrichissant ainsi ses grandes bibliothèques. Autrement l'arcane essaye d'avoir des correspondances positives avec l'ensemble des autres familles car il se veut le rassembleur de tous les Nephilim autour du Savoir.

Les correspondances négatives

La Papesse du fait de son rôle de conservation du savoir occulte a très peu de correspondances négatives. Elle désapprouve certaines actions du Bateleur qu'elle accuse de brader certaines connaissances Nephilim. On peut noter aussi que beaucoup de Nephilim orphelins ainsi que certains arcanes n'approuvent pas sa politique de conservation et de mise en bibliothèque des connaissances occultes. En effet, les sciences occultes ne sont plus que dans la main de quelques uns et certains Nephilim craignent qu'un jour, les adoptés de la

Les adoptés de la Papesse ont pour but prioncipal de compiler l'information Nephilim. Ils localisent conservent et recopient du mieux possible les sorts, les pentacles et les opérations alchimiques. Ils sont les bibliothécaires, les conservateurs du grand musée hermétique.

LA PAPESSE

Papesse profitent de leur pouvoir effectif pour imposer une dictature occulte comme cela a pu se passer durant les premiers temps des civilisations Nephilim pré-atlantes.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Rites d'adoption

L'arcane ne demande pas grand chose aux candidats à l'adoption. Ils doivent répondre aux rites normaux puis faire preuve de leur passion pour le savoir occulte lors d'un discours. Ensuite, ils doivent passer une incarnation à servir la famille en tant qu'apprenti. Durant cette période probatoire, ils servent les herméthècaires (les bibliothécaires de l'arcane) de manière matérielle. Ils portent les livres, les réparent, retrouvent des documents perdus et surtout classent les connaissances accumulées par la Papesse. Au bout de cette période (c'est à dire durant une deuxième incarnation) et si son travail a convenu à l'herméthècaire, l'apprenti devient pleinement un adopté de l'arcane. Il peut alors faire partie d'une herméthèque et commencer à faire son travail d'informateur pour les autres Nephilim.

La figure de la Grande Pretresse

La figure n'est pas très hiérarchisée. Elle est le regroupement de toutes les herméthèques de l'arcane. La structure importante est donc l'herméthèque.
L'herméthèque est une immense bibliothèque que forment les adoptés de l'arcane afin de conserver et d'utiliser le savoir occulte récolté durant de longues années de recherche. Chaque herméthèque se spécialise en général dans un thème précis et accumule pour celui-ci le plus d'information. Bien que ceci constitue la règle générale, certaines herméthèques préfèrent rester généralistes et offrir le plus d'informations sur tous les sujets intéressant les Nephilim. L'herméthèque est dirigée par un herméthécaire. Ce Nephilim, adopté de longue date est souvent un initié des pouvoirs de l'arcane. Il a en charge le classement de l'herméthèque et surtout la protection de ce savoir. C'est aussi lui qui décide de la manière de distribuer ces connaissances aux autres Nephilim. Il est aidé par un ensemble d'adoptés de l'arcane et d'apprentis qui gèrent au mieux l'information. Ils tiennent de grands registres sur lesquels il inscrivent les livres et les focus utilisés par l'arcane.

En général, chaque herméthèque possède un endroit secret dans lequel elle stocke les documents occultes. Mais il peut arriver que la situation occulte ou la présence d'une société secrète empêche cette manière de procéder. Dans ce cas, la bibliothèque est partagée entre tous les adoptés selon le classement interne préconisé par l'herméthècaire. Ainsi tel adopté peut posséder la lettre A de l'herméthèque de Dijon dans la demeur de son simulacre ou dans un endroit personnel.
Les Nephilim peuvent accéder à ce savoir et en profiter. En général, la Papesse préconise deux modes de reconnaissance. Les adoptés signalent la présence d'une herméthèque par le stellaire de l'arcane ou alors par un symbole immédiat reconnaissable par les Nephilim. Lorsque le contact se fait, le Nephilim peut demander à l'adopté de la Papesse des renseignements précis sur un sujet ou même la possibilité de consulter et de recopier un sort. L'adopté enregistre la demande et consulte l'herméthècaire. Celui-ci évalue la difficulté de la demande et en fonction de cette difficulté fixe une sorte de prix. Ce prix est en général une tâche à effectuer pour la Papesse (ou du moins pour l'herméthècaire). Ces tâches peuvent être d'aller retrouver un vieux livre sur les fantômes à d'aller éliminer une obédience rose-croix trop génante si la demande est particulièrement importante. Si le Nephilim accepte d'effectuer la tâche, l'arcane commence ses recherches.
En général, l'herméthèque demande un sacrifice de plusieurs points de la stase qu'il rendra une fois la mission effectuée. Ces recherches peuvent être simulées en attribuant un potentiel d'information occulte à chaque herméthèque. Si l'herméthèque ne peut pas répondre à la demande, elle orientera le Nephilim vers un autre établissement qui n'aura pas le droit de demander une autre tâche. C'est aussi une manière de se débarrasser du Nephilim trop génant.

Les pouvoirs de l'arcane

Les pouvoirs de l'arcane ne portent pas de nom et ils se cachent derrière le voile d'Isis de la carte. On sait simplement d'eux qu'ils construisent depuis maintenant plusieurs siècles une très grande herméthèque censée réunir tous les focus du monde entier. D'autres Nephilim pensent que l'arcane préparent les champs magiques à recevoir et à devenir le réceptacle de toute la sapience Nephilim. ceci s'appellerait le projet Babel.

Le pouvoir occulte

L'arcane possède un des pouvoirs occultes les plus importants de tout le tarot. Mais, contrairement à d'autres arcanes, ce pouvoir occulte ne jouent essentiellement que sur les autres Nephilim. L'arcane a peu de

relations avec les autres pouvoirs humains. Il possède un certain pouvoir sur le milieu des librairies spécialisées et sur les possesseurs humains de livres rares.

Les demeures philosophales

Toute herméthèque est par définition une demeure philosophale de l'arcane. Il existe plus de 50 grandes herméthèques en France et au moins 200 en Europe. La plus grande en France se trouve dans les greniers cachés du Louvre.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Argent colérique froid

Mentalité: bienvenue dans l'arcane du savoir. Vous avez été adopté car vous êtes un chercheur de l'occulte émérite. Pour vous, la vie d'un Nephilim ne doit être qu'un seul but. Trouver, retrouver et amasser le plus de savoir occulte. Cette science cachée a été malheureusement dispersée et en partie détruite. Vous êtes un historien des sciences occultes. A l'image des archéologues, vous aimez creuser sous les couches de la réalité humaine pour retrouver avec un bonheur extrêmes les restes de savoir occulte. Vous aimez classer, compiler, réécrire l'information occulte trouvée car vous avez en vue la construction d'une immense bibliothèque dans laquelle tous les Nephilim pourraient trouver leur Agartha.
Vous aimez aussi par dessus tout les supports et focus inventés par les humains et les Nephilim afin de consigner tout ce savoir. Passer plusieurs mois dans une bibliothèque n'effraie pas un adopté de la Papesse car c'est ainsi que vous progresserait sur les voies agarthiennes.
Vous pouvez vous spécialiser sur des sujets très pointus et passer la vie de votre simulacre à l'étudier. Les longs débats occultes ainsi que les discussions ésotériques constituent une grande partie de votre vie. Le savoir ésotérique est un plaisir de tous les jours qu'il faut savoir distribuer avec mesure et préserver avec prudence. Vous vous considérez aussi comme le pilier du savoir occulte Nephilim (et même humain) et il arrive souvent que certains Nephilim n'aiment pas la manière dont vous distribuez votre savoir.

But occulte: rassembler toutes les connaissances occultes se trouvant dans le monde physique, les champs magiques ainsi que dans les plans subtils afin de constituer une immense bibliothèque-monde. Cette bibliothèque-monde permettra alors à chaque Nephilim de devenir agarthien et par-là de conquérir le Ka-soleil tant désiré.

Floriandre, adopté de l'arcane

Nephilim de l'air

Métamorphe: ange

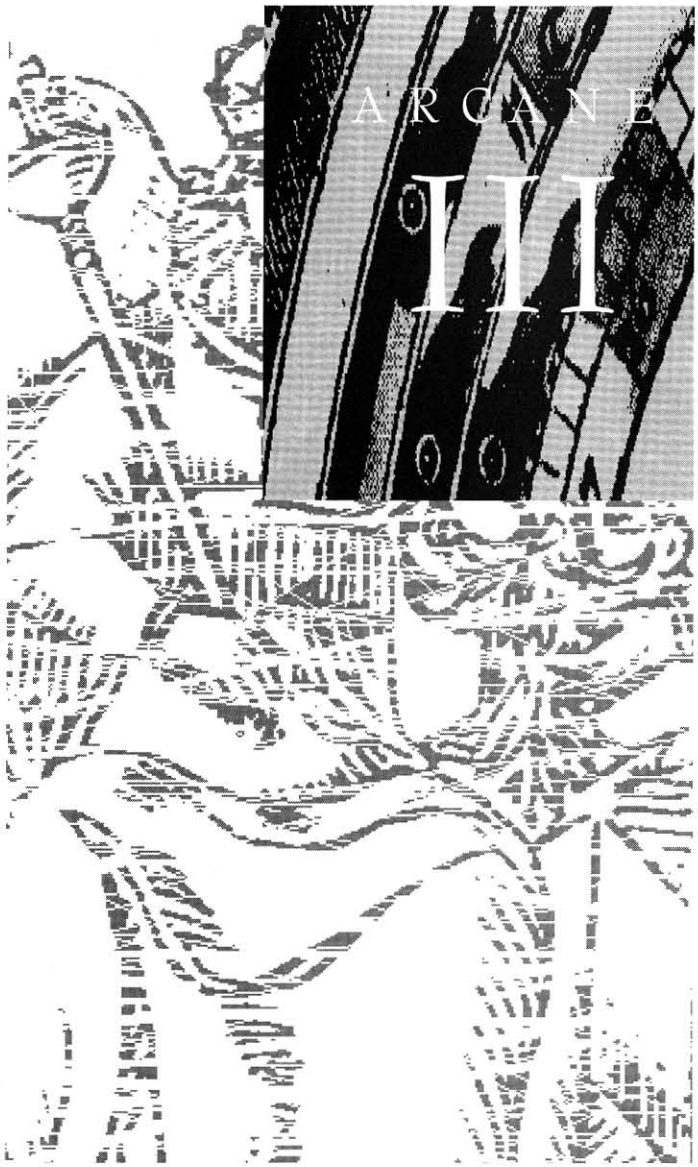
Simulacre: professeur de lettre

Personnalité: Floriandre est un Nephilim extrêmement sérieux dans l'étude du savoir occulte. Il passe de nombreuses heures de la vie de son simulacre dans des bibliothèques publiques et privées. Il n'est pas obsédé par un thème précis mais préfère papillonner de sujets occultes en sujets ésotériques. Il essaye de se constituer une palette très large de savoirs cachés. Il est passionné et loquace.
Contrairement à beaucoup de ses frères adoptés, il aime parler de ses recherches et faire partager ses découvertes avec les Nephilim qui vivent ses aventures occultes. En revanche, il est reste très secret sur les sources de ses savoirs. En effet, Floriandre est un fou de livres et il s'est constitué une bibliothèque très importante qu'il ne fait visiter à personne. Son attachement maladif vis-à-vis de cette bibliothèque va jusqu'à éliminer tout humain et même tout Nephilim qui s'y introduirait subrepticement.

Histoire: Floriandre a connu trois incarnations très riches durant lesquelles il a amassé grandes quantités d'informations occultes. Sa première incarnation date de l'époque de la bibliothèque d'Alexandrie. Il fit partie des bâtisseurs de la partie occulte de la bibliothèque. Simple maçon spirituel, il se rendit rapidement compte de l'importance de l'ouvrage à exécuter. Il passa la vie de deux simulacres tout en échappant aux initiés de Mithra à construire la bibliothèque. Lorsqu'elle fut incendiée, Floriandre fut si choqué qu'il tomba en narcose. Elle dura plusieurs siècles et lorsqu'il en émergea il jura de protéger à tout jamais le savoir. C'est ainsi qu'il devint un adopté de la Papesse.

Description: Floriandre aime s'habiller selon les modes vestimentaires de l'époque d'incarnation de son simulacre. C'est pourquoi, il porte aujourd'hui des vêtements proches des années 70. Il est d'allure humble et porte souvent des petits lorgnons qui lui donnent l'air intellectuel. Il aime marché courbé, se donnant le rôle du savant supportant le poids du savoir. Quelquefois, en l'honneur d'un de ses simulacres du 15ème siècle, Il frotte ses mains et parle avec un accent yiddish à couper au couteau.

Témoignage: "J'ai enfin trouvé le livre des Mystères de Basile Valentin. Avec lui, j'augmente la collection alchimique de l'hermethèque de ma ville. Le groupe de Nephilim qui s'est présenté sous le nom d'Atalante fugitive va pouvoir continuer ses chères études alchimiques. Mais il faut que je les prévienne. Ce livre semble piégé. Peut-être que la couverture recèle un poison de contact ou un mécanisme secret se déclenche au contact d'un certain type de Ka-élément".



Les Nephilim de l'arcane III ont compris que leur quête vers l'Agartha serait atteinte par l'intermédiaire de l'humain. Ils cherchent à contrôler les émotions et les sentiments humains pour mieux les connaître et mieux manipuler les simulacres.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La troisième quête ou la quête de l'emprise spirituelle. "Et Akhénaton déclara: rendons-nous maître de l'esprit humain et nous serons maîtres de nous même".

Nous pouvons distinguer sur cette lame une femme à l'allure posée, assise sur un trône élevé, (quelquefois on remarque sur des jeux plus anciens que le dossier du trône ressemble plutôt à des ailes d'anges). La femme porte une couronne semblable à celle portée par l'Empereur, symbole de la royauté et du commandement. Cette femme est aussi appelée la Grande Prêtresse en langage ésotérique. Elle tient de son bras gauche un sceptre surmonté d'une orbe à l'identique de l'Empereur. Elle maintient dans son bras droit un écu frappé d'un aigle aux ailes déployées. En construisant cet arcane, Akhénaton a voulu montrer que l'une des manières d'atteindre l'Agartha passait par la "psyché" humaine, par sa compréhension et sa manipulation. En effet, les fondements de l'intelligence humaine de la conscience ont pour origine les premiers enseignements Nephilim et surtout les seconds enseignements donnés par Prométhée. C'est en partie pour cette raison que les humains sont très réceptifs à la langue universelle des symboles et à l'ésotérisme. Les Nephilim peuvent jouer avec ces symboles et manier le conscient et l'inconscient humain afin d'être plus libres dans leur ésotérisme pour ouvrir les portes de l'Agartha.

Les correspondances

Les correspondances positives

L'Impératrice est une alliée conditionnelle de l'Empereur. En effet, par sa spécificité de connaissance de l'âme humaine et de ses mystères, elle s'est toujours donnée une importance majeure dans le tarot (peut-être avec raison). Elle a en effet découvert de nombreux indices ésotériques sur le Ka-soleil. Elle a donc toujours refusé (au contraire du Chariot) de devenir l'instrument privilégié de domination de l'Empereur. Cet arcane ne s'allie que sur des projets précis dans lesquels il peut en retirer des bénéfices. L'Impératrice ne voit pas d'un mauvais oeil les actions du Bateleur car celui-ci contribue à renforcer la possibilité pour elle de manipuler les humains.

Les correspondances négatives

Cet arcane est particulièrement opposé à l'Ermite. En effet l'Impératrice ne peut pas accepter qu'un Nephilim se fasse dominer par la psyché de son simulacre. Cela est contraire à tous les enseignements de l'arcane. Outre cette opposition, l'arcane n'a pas d'autres préjugés mais à tendance à considérer les autres arcanes comme inadaptés au contrôle et à la connaissance des humains (hormis l'Empereur et peut-être le soleil). Cela fait adopter en général à ses membres une attitude hautaine et

quelquefois désobligeante vis-à-vis des autres Nephilim. Certains Nephilim très mauvaises langues pensent qu'il existe une correspondance positive entre l'Impératrice et le Diable. En effet ces deux arcanes essayent de mettre en leur pouvoir une partie de l'âme humaine et de l'utiliser pour atteindre des buts précis. Attention, il est recommandé de ne jamais tenir ce discours devant un adopté de l'Impératrice.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

L'arcane ne regroupe que peu de Nephilim. En effet son but de domination mentale des humains fait peur à de nombreux Nephilim qui pensent corrompre leur sapience (et donc la voie de l'Agartha) à trop étudier les caractères humains. Cet arcane semble en fin de compte trop humain, il sent trop "le soufre" pour beaucoup de Nephilim.

Rites d'adoption

L'arcane demande à tout nouvel adopté de posséder le talent psychologie à au moins 50%, un talent de Communication à 30%, un talent de Social à 30% et un talent de Perception (autre que psychologie) à 30%.

La Figure de la Grande Pretresse

L'arcane a organisé sa Figure selon les quatre points cardinaux majeurs. Ils sont appelés des Pierres Angulaires. En effet, pour les Nephilim de l'Impératrice, ces points cardinaux que l'on peut représenter autour d'une croix symbolisent au mieux la structure de ce qu'ils appellent "âme humaine". De plus, le symbole de la croix est l'un des symboles humains les plus universel et les plus parlant. Enfin, on peut noter que la Pierre Angulaire sert à représenter la Terre pour certains alchimistes. Chaque Pierre Angulaire est dirigée par une Maîtresse de l'Ame (le féminin est toujours employé depuis Akhénaton). Cela correspond à une cartographie de l'âme humaine. Les adoptés de l'arcane se spécialisent dans l'une des Pierres Angulaires afin de pouvoir mieux maîtriser cet aspect de l'âme humaine. Chaque Pierre Angulaire est ensuite dirigée par un des quatre Pouvoirs qui n'est que l'aboutissement et l'approfondissement de l'étude commencée depuis le début de l'adoption.

La première Pierre Angulaire, la Pierre Angulaire du Midi cherche à comprendre et à maîtriser les Intuitions humaines. Les adoptés s'appellent eux-mêmes des intuitifs et mettent en application les raisonnements par intuition. Mieux, ces Nephilim cherchent à implanter des raisonnements intuitifs dans leurs cibles humaines afin de mieux les manipuler.

La deuxième Pierre Angulaire, la Pierre Angulaire du Septentrion cherche à comprendre et à maîtriser la Pensée Humaine. Les adoptés s'appelle les Penseurs et essayent d'être très logiques dans leurs raisonnements ésotériques. Ils aiment la philosophie humaine et s'en servent à merveille afin de mieux discourir avec leurs contacts humains. Brillants intellectuels, ils essayent d'implanter de nouvelles idées liées à la Raison dans l'humanité afin d'orienter ses penchants idéologiques, ses superstructures et son conscient.

La troisième Pierre Angulaire, la Pierre Angulaire de l'Occident analyse et maîtrise le royaume complexe et animal des sensations. Les adoptés de cette Pierre Angulaire préfèrent se subdiviser en cinq parties selon les cinq sens humains afin de mieux les comprendre. Ils essayent aussi de jouer sur ces sensations pour mieux confondre leurs cibles humaines potentielles. Ils sont ainsi les spécialistes des illusions des sens. Quelquefois, ils prennent contact avec des orphelins de l'arcane du Jugement qui leur exposent (quand ils en ont envie) leurs sensations sous paradis artificiel.

La quatrième Pierre Angulaire, la Pierre Angulaire de l'Orient travaille avec les forces obscures et souvent cachées des Emotions humaines. Ses adoptés manipulent les forces inconscientes de l'amour, la haine, la tristesse, la mélancolie etc. Ils sont les plus proches des grands manipulateurs de foules et essayent d'appliquer leurs techniques à des populations humaines dans son entier.
Les Maîtresses de l'âme sont recrutées parmi les Initiés des quatre Pouvoirs de l'Impératrice. Ces Nephilim sont particulièrement dangereux et puissants vis-à-vis des humains. Comédiens, diplomates, mais aussi hypocrites, ils sont capables de jouer sur tous les registres de l'âme humaine, effrayant les uns, faisant tomber amoureux les autres tout ceci pour les contrôler et en faire des sujets d'expérience pour l'étude du Ka-élément et la progression vers l'Agartha. Ces Maîtresses sont aussi chargées de surveiller l'état "psychologique" des adoptés de l'arcane. En effet, à force d'étudier et de copier l'humain, ceux-ci encourent le risque de devenir trop humain. Ces "trop-humains" doivent alors quitter l'arcane. Ils deviennent souvent des adoptés du Pendu, perdus dans les émotions ou les pensées humaines qui semblent former un royaume au moins aussi étendu que la quête de l'Agartha.

Les Pouvoirs

L'Impératrice possède quatre Pouvoirs organisés selon les quatre approches que l'arcane développe pour contrôler les humains. Ces Pouvoirs sont le Trône des Intuitions, la Couronne de la Pensée, le Bouclier des Emotions et l'Orbe des Sensations. Ils regroupent les adoptés les plus talentueux de l'arcane. Ils n'ont comme charge que de diriger les Pierres Angulaires. Ils prennent leur décision collectivement. Ils doivent aussi explorer toutes les voies de recherche sur la psyché humaine. Deux voies prometteuses sont étudiées: les messages subliminaux et la Gelstalt, la communion de plusieurs pensées en une seule. Les voies des perceptions extra sensorielles sont maintenant abandonnées. Après avoir failli créer une cinquième Pierre Angulaire, les Initiés des pouvoirs se sont rendu compte que ces perceptions extra sensorielles faisaient partie des habituelles illusions que les humains aiment tant s'infliger. On peut noter que c'est vis-à-vis des Initiés du Bouclier des émotions que les doutes les plus certains peuvent être émis concernant les alliances secrètes avec l'arcane xv, celle du Diable.

Le pouvoir occulte

Malgré ses études sur l'humain très poussées, l'arcane ne possède pas un pouvoir occulte étendu. Tout d'abord parce qu' il est concurrencé sur son propre terrain par les humains eux-mêmes tant au niveau politique (l'exemple de Hitler et de son pouvoir de la manipulation des foules est un des exemples les plus marquants) qu'au niveau médiatique et commercial. Les publicités subliminales, les arguments pastiches du marketing sont là pour le prouver. Les Nephilim de cet arcane ne sont pas aimés par l'ensemble des autres Nephilim. On peut y voir deux raisons principales. Ils sont trop proches des humains, trop éloignés de la quête de l'Agartha (voir le message secret de Trop près, Trop loin dans le film de Wim Wenders). Mais, les Nephilim sentent obscurément (intuitivement, dirait un Initié du Trône de l'Impératrice) que ces adoptés sont en parfaite alliance avec les mutations de cette fin du XXème siècle et que leur heure viendra au moment de l'Apocalypse.

Les demeures philosophales

L'arcane possède plusieurs demeures philosophales réparties dans toute l'Europe dans les villes suivantes: Galway en Irlande, Aberdeen en Ecossse, Göteborg en Suède, Bruge en Belgique, Lyon en France, Sienna en Italie, Ratisbonne en Allemagne et Prague en Ex-Tchécoslovaquie. Ces demeures philosophales sont souvent camouflées derrière des enseignes de cabinets d'experts en psychologie. Ces cabinets regroupés sous le nom d' "Etudes des Consciences" sont souvent composés de quelques humains ayant suivi une formation de psychologues et qui sont sous l'emprise mentale d'un Nephilim initié de l'arcane. Ce Nephilim a pour charge d'héberger tout Nephilim de l'arcane et de lui prêter aide en cas de besoin. Il doit aussi rechercher et étudier les changements de comportement des humains qu'il peut étudier. C'est pour cette raison que certains de ces Nephilim sont aussi en rapport avec des services marketing de grandes sociétés. Les cabinets "Etudes des Consciences" sont la plupart du temps situés dans des immeubles anciens dont les anciennes fonctions étaient des hospices pour fous.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE III

Le Stellaire III

Fer colérique chaud

Mentalité: l'Impératrice vous apprend à connaître du mieux possible les personnalités si étranges des humains. Ainsi vous êtes mieux à-même de contrôler votre simulacre. Les passions, les désirs humains n'ont plus aucun mystère pour vous. En tant que Nephilim vous les maîtrisez et surtout vous jouez avec afin de mieux progresser sur la voie de l'Agartha.

But occulte: maîtriser de manière purement spirituelle les humains afin de mieux contrôler les simulacres et de pouvoir étudier à loisir le Ka-soleil avec l'aide mentale des humains.

Béatrix, adopté de l'arcane

Nephilim de l'eau

Métamorphe: sirène

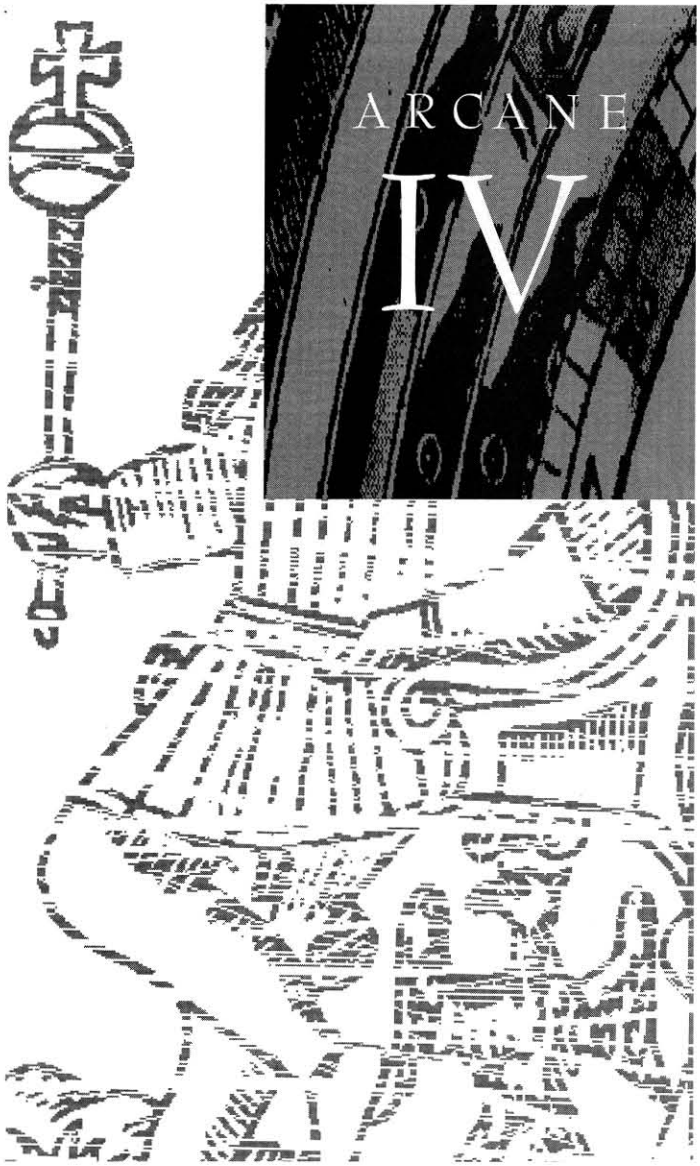
Simulacre: comédienne

Personnalité: Béatrix est un Nephilim aussi emporté que les vagues de la mer. Il passe du rire aux pleurs en une seconde et surprend tout le monde. Il possède plusieurs personnalités humaines (en général celles de ses incaranations passées) et joue avec.

Histoire: Béatrix a essayé plusieurs fois sans succès de monter un théatre ambulant dont les pièces enchanteraient et contrôleraient par l'hypnotisme les humains spectateurs. Ce théâtre a été plusieurs fois dissout par les Fils maudits du capitaine Fracasse, peut-être des membres de l'arcane XIII.

Description: Béatrix est une belle femme, à la voix profonde et chaleureuse savant jouer sur tous les registres de la séduction. Elle s'habille toujours comme si elle jouait une tragédie antique avec des grands drapés sombres ou bien selon l'humeur du moment.

Témoignage: "Approchez, approchez, mesdames et messieurs. Venez assister à notre spectacle enchanteur, laissez-vous captiver et découvrez en vous de nouvelles émotions, la peur, la joie, l'amour. Le sel de la vie est à portée de votre main, tendez-la moi."



Ce sont les Nephilim qui cherchent à obtenir un pouvoir matériel très important. Pour diriger la Terre, ils osnt prêts à utiliser aussi bien des moyens financiers, militaires ou politiques. Ils pensent qu'une fois arriver à cette maîtrise terrestre, ils pourront travailler sur les simulacre et achever le Sentier d'Or.

L'EMPEREUR

DE LA LAME OCCULTE

LE CARACTERE DE LA LAME

La quatrième quête ou la queste du Pouvoir Boréal.
L'Empereur est dépeint accoudé à un trône et de profil. Le trône est disposé à l'extérieur. L'Empereur porte une couronne et un sceptre dans sa main droite. Le sceptre est surmonté d'une orbe. Il croise sa jambe droite sur la gauche. Au pied du trône est souvent disposé un écu frappé d'un aigle aux ailes déployées.
Cette lame est la quatrième des Arcanes Majeurs. Par ce chiffre, Akhénaton a voulu symboliser l'ordre rationnel, les Quatre Eléments, le carré logique des lois physiques auxquelles sont soumis les humains dans leur ensemble; lois physiques que doivent apprendre les Nephilim pour atteindre plus rapidement l'Agartha. La connaissance de ces lois permet aussi de contrôler les humains et de faciliter ainsi les tâches matérielles des Nephilim. C'est pour cette raison que l'Empereur présente des pouvoirs très proches de l'Impératrice: le sceptre et l'orbe représentent le pouvoir de commandement et de décision; la couronne représente la force de volonté nécessaire pour commander autrui et en particulier les humains; le bouclier à l'aile représente les différentes influences et contacts utiles aux Nephilim. Le trône symbolise l'assise financière et immobilière, le nerf de la guerre.

LES CORRESPONDANCES

Les correspondances positives

L'Empereur considère comme bienfaisants pour ces intérêts deux arcanes: l'Impératrice et le Chariot. L'arcane III, l'Impératrice est pour l'Empereur, l'arcane complémentaire parfait. L'Impératrice s'occupe de manipuler les intellects humains, l'Empereur,lui se charge de manipuler les puissances matérielles. Les princes de l'arcane disent toujours que les lames associées dans une étroite collaboration permettraient aux Nephilim d'asservir définitivement les humains. L'arcane VII, le Chariot est considéré comme utile par l'Empereur en tant que contrôle des corps humains. C'est un très bon outil.

Note: l'Empereur a toujours tendance à penser qu'il constitue l'arcane le plus puissant de tout le tarot et cela au détriment des autres arcanes. Ceux-ci lui doivent respect et obéissance pour les services matériels qu'il est capable de rendre. Ainsi, plutôt qu'allié de tout le tarot, il se considère comme le leader naturel de celui-ci. Son prince actuel s'évertue à trouver des raisons ésotériques les unes toutes plus tarabiscotées que les autres pour expliquer pourquoi Akhénaton n'a pas commencé son tarot par l'Empereur. Le IV de son arcane cache en fin de compte le I du commencement et du commandement.

Les correspondances négatives

Du fait du discours tenu par l'Empereur, cet arcane est en correspondance négative avec à peu près tous les autres arcanes (hormis le Chariot et l'Impératrice). Mais sa position matérielle au sein des sociétés humaines en font un indispensable partenaire dans l'établissement de toute demeure philosophale

nouvelle ou pour tout plan secret nécessitant du matériel. L'Empereur est considéré comme un mal nécessaire par l'ensemble des arcanes.
Les véritables ennemis des Nephilim de l'Empereur sont les autres groupes humains avides de pouvoirs à grande échelle comme les grandes entreprises de style multinationales, certains leaders d'Etats despotiques et surtout les sociétés secrètes dont le but ultime est de dominer le monde de façon physique. C'est ainsi que Les Illuminés de Bavière et certaines obédiences templières sont particulièrement opposés aux Nephilim de l'Empereur.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

A l'image des structures contemporaines de pouvoir humain, l'arcane présente une organisation complexe et sophistiquée. La Figure principale est appelée le Roi. Elle se sépare en demi-figures qui couvrent les différentes régions de l'Europe. Chaque demi-figure est commandée par un Exulte qui reçoit ses ordres directement du Prince de l'arcane. Le découpage géographique s'opère de la manière suivante:
1ère demi-figure: la Tête couronnée; elle regroupe les pays suivants: Grande-Bretagne, France, Allemagne.
2ème demi-figure: Le Torse décoré; elle regroupe les pays suivants: Italie, Espagne, Grèce
3ème demi-figure: le Dextre; elle regroupe les pays suivants: Irlande, Scandinavie
4ème demi-figure: le Senextre; elle regroupe les pays suivants: Pologne, Tchécoslovaquie, Hongrie, Russie
5ème demi-figure: les Croisées inférieures; elle regroupe les pays suivants: Les pays du Moyen-orient
On peut noter que l'Empereur est l'arcane qui regroupe le plus de Nephilim aujourd'hui. Beaucoup d'adoptés des autres arcanes et d'orphelins regrettent cet état de fait mais il correspond bien à l'époque contemporaine humaine où le matérialisme l'emporte sur tout autre forme de pensée. Peut-être est-ce le signe de changements dans l'approche occulte du monde et comme certains Nephilim le pensent le signe que tout ce qui est occulte aujourd'hui deviendra visible et matériel demain.

Rites d'adoption

Il faut posséder en plus des talents demandés pour tout rituel d'adoption 15 dans son Ka-élément dominant et surtout être présenté par un parrain. Ce parrain doit être un adopté de l'arcane depuis au moins 50 ans.

La Figure du Roi

Elle regroupe tous les adoptés de l'arcane dans une hiérarchie bien précise. Ainsi, le jeune adopté de l'Empereur choisit de servir dans la hiérarchie symbolique de l'une des demi-figures. Il recevra ses ordres et pourra utiliser les avantages de son arcane uniquement dans la région contrôlée par la demi-figure. Dans les autres demi-figures, il ne bénéficiera que d'une aide et d'un abri. Ensuite il devient un Serviteur doré. Les serviteurs dorés sont le corps de l'empereur et les exécutants des premières besognes de l'arcane. Rarement mis dans le secret, ils peuvent néanmoins profiter de certains des avantages de l'arcane.
Si l'adopté fait preuve de dévouement et montre de l'habilité dans ses opérations occultes, il peut alors devenir un Optimate. Les Optimates sont les adoptés chargés de gérer les besoins et les fonds financiers de l'arcane. Ils sont les intendants ainsi que les notaires. Ils peuvent se servir dans des proportions définies dans les recettes qu'ils arrivent à percevoir. Là encore, le mérite permettra à l'adopté de devenir peut-être un Equite. Les Equites sont les Nephilim de l'Empereur chargés de toutes les actions physiques (militaires et guerrières) de l'arcane. Par certains cotés, ils s'approchent des samouraï japonais. Ils servent directement le dirigeant de leur demi-figure: l'Exulte.
Les Exultes sont les personnages les plus puissants des demi-figures. Ils reçoivent directement leurs ordres du prince de l'arcane, décident des actions à mener dans leur demi-figure, nomment les nouveaux adoptés et suivent leur progression dans la hiérarchie symbolique. Ils ne sont responsables que devant le prince de l'arcane mais ils sont tenus d'aider sur sa requête les missions occultes des pouvoirs. Ils commandent aussi aux opérations des pouvoirs dans la région de leur demi-figure. Il arrive très souvent que les Initiés du pouvoir servent dans "l'administration" de leur demi-province.
Les Exultes se réunissent au moins une fois tous les quatre ans (ceci étant un rythme soutenu pour des Nephilim) afin de faire le point sur la situation de l'arcane. C'est aussi parmi eux qu'est choisi le nouveau prince de l'arcane en cas de vacance. En effet au contraire des autres arcanes, l'Empereur n'admet pas de vacance au sommet de l'arcane. Si le prince est mis en stase ou part en ombre ou en narcose, il est immédiatement remplacé par un Exulte élu par ses pairs.

Les pouvoirs

Les pouvoirs de l'Empereur sont très structurés et jouent le rôle principal dans le fonctionnement de cet arcane. Pour un Nephilim adopté de l'Empereur, devenir un initié d'un des pouvoirs est un immense honneur qu'il ne faut pas refuser. Ce sont parmi eux que les Exultes de l'Imperium sont choisis. Les pouvoirs sont au nombre de quatre: la Couronne, le Trône, le Sceptrorbe et le Bouclier.
La Couronne regroupe les Initiés chargés d'administrer l'arcane ainsi que les demi-figures. Ils servent de messagers, de scribes et procèdent aux élévations de grade des adoptés. La majorité des Exultes appartient à ce pouvoir. Possédant une formation de commandement (management pourrait-on dire aujourd'hui), ils servent aussi à diriger les organisations humaines sous leur contrôle.

Le Trône est chargé de pourvoir en biens matériels et en argent l'arcane afin qu'il puisse toujours financer ses plans secrets. Ils sont les financiers et les hommes d'affaires de l'arcane. Les Initiés de ce pouvoir essayent en général de s'incarner dans des simulacres dont les compétences sont utiles pour ce milieu. Ce pouvoir contrôle entièrement une petite banque européenne d'investissement et de capital-risque appelée la Banque du Lion Vert. Banque très ancienne (elle daterait des premières guildes romaines), cette banque possède de nombreuses parts dans des institutions bancaires plus connues.
Le Sceptrorbe est le pouvoir de l'action sur le terrain. Ses initiés sont très proches d'agents secrets exécutants ou même quelquefois de tueurs. Ce sont eux qui appliquent les décisions de l'Empereur. Ils sont sans scrupules. Enfin le Bouclier est le service de liaison et de pénétration des structures du pouvoir humain. Il est constitué d'initiés qui sont des espions à part entière et dont le principal travail est de noyauter les instances dirigeantes de l'humanité. Ce sont ces initiés qui sont le plus en contact avec les sociétés secrètes dont les buts sont rigoureusement les mêmes. Ainsi, ils forment un tampon entre l'arcane elle-même et les pouvoirs humains.

Le pouvoir occulte

L'Empereur est peut-être l'arcane qui dispose du pouvoir occulte le plus important de tout le tarot. Sa structure européenne, sa couverture matérielle font qu'il peut exercer une influence non négligeable sur une partie des affaires humaines. Ces influences se font à la manière des Templiers. Chantages, pressions, manipulations, combines et autres manoeuvres mafieuses sont quotidiennement employées sur les humains afin de les forcer à servir (souvent sans le savoir) l'arcane de l'Empereur. De même, l'arcane n'hésite pas à faire aussi pression sur des Nephilim qui se révéleraient trop gênants surtout par leurs humeurs ésotériques.

L'arcane dispose aussi d'un fort revenu matériel, ce qui lui permet d'exercer ses pressions. Ainsi, les initiés de l'Empereur (et d'une moindre mesure les adoptés) disposent de cinq petits jets privés permettant des déplacements très rapides. Une banque, la Banque du Lion Vert est secrètement manipulée par l'Empereur (voir les pouvoirs). Ceci permet de blanchir de l'argent ou encore de financer à "des taux d'amis" des plans secrets qui peuvent s'avérer coûteux.
L'arcane IIII pèse d'un poids très lourd dans tous les rapports entre arcane. Il arrive très souvent qu'un arcane demande l'aide matérielle de l'Empereur et qu'il se mette ainsi de fait sous sa dépendance. Cet arcane risque alors de se retrouver impliqué dans des guerres secrètes dont il ne souhaitait pas entendre parler.

Les demeures philosophales

L'arcane possède de très nombreuses demeures philosophales dans toute l'Europe essentiellement sous la forme de locaux d'entreprises, de casernes militaires et de building privés.

Des adoptés de l'arcane IIII

Le stellaire IIII

Fer colérique chaud

Mentalité: vous faites partie de l'arcane dominant du tarot. Vous apprenez à devenir un maître, un leader parmi les connaisseurs de l'occulte, parmi les Nephilim et les humains. Vous devez conquérir le monde et en être le maître. Vous êtes sûr de vous et de votre puissance, rien ne doit s'y opposer. Vous devez utiliser tous les moyens à votre dispositions pour arriver à vos fins. Aucun scrupule ne peut vous arrêter.

But occulte: dominer matériellement le monde afin de mettre en esclavage les humains pour de nouveau recommencer le Sentier d'or. Ainsi esclaves, ils se plieront plus facilement au développement de leur Ka-soleil.

Povercraft adopté de l'arcane

Nephilim de l'air

Métamorphe : ange

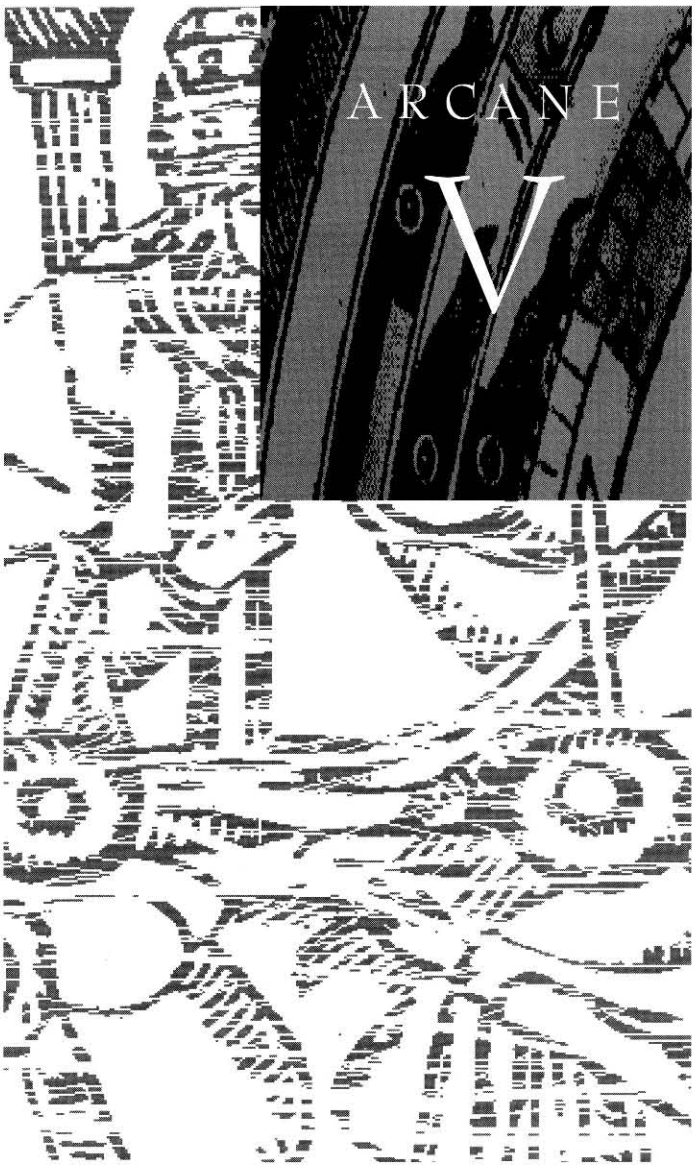
Simulacre: : Pdg d'un grand groupe industriel

Personnalité: Povercraft est un ange plutôt exterminateur. Il veut tout régenter autour de lui, adore la discipline ainsi que l'obéissance. Il cherche à développer le plus de puissance financière avant de pouvoir mettre sur pied une petite armée humaine privée. C'est aussi un grand planificateur qui peut élaborer des stratégies sur plusieurs dizaines d'années voire plusieurs siècles. Il est sans scrupule.

Histoire: avant d'être un capitaine d'industrie, Povercraft a été militaire de haut-niveau et a aimé commander les hommes. Certains Nephilim de l'arcane de La Justice l'ont mis en examen car il aurait peut-être participé à des massacres en masse.

Description: Povercraft est un ange corpulent (du fait de son simulacre) portant toujours des costumes dernier cris et fait sur mesure. Il aime utiliser les attributs du pouvoir capitaliste moderne: l'or, le cigare, les grosses voitures et les avantages des V.I.P.

Témoignage: "J'ai enfin le Plan. Nous allons bientôt pouvoir racheter l'entreprise concurrente. J'ai réussi à trouver des papiers fort compromettants sur la gestion de son patron. Nous allons pouvoir le faire chanter et il quittera le conseil d'administration. S'il résiste, je mettrai en place un commando magique d'intimidation. Ils utiliseront le vaudou car notre cible semble très sensible à ces choses depuis qu'il couche avec une antillaise."



Les Nephilim de l'arcane du Pape aiment faire croire aux humains qu'ils sont des dieux. Ils se sont en effet institués divinités en jouant sur le souvenir atavique qu'ont les humains de l'Atlantide. C'est par la domination qu'ils pensent atteindre l'Agartha.

LE PAPE

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La cinquième Quête ou la Quête de la domination immanente.

"Ah sommes-nous les Supérieurs Invisibles aux porteurs de Ka-soleil? Nous avons une perception plus aiguë de la réalité occulte, les champs magiques nous sont visibles. Nous sommes capables d'actions magiques. Mais plus encore, nous sommes tendus comme la corde d'un arc vers l'élévation spirituelle. Nous, Nephilim nous l'avons appris aux humains volontairement et involontairement. Il faut maintenant imposer notre force spirituelle afin qu'ils en fassent bon usage. Nous devons être des dieux pour eux."

La cinquième lame montre une figure auguste d'un personnage portant tous les attributs religieux d'un pape, assis sur un trône et bénissant deux suppliants agenouillés. Ce personnage porte une tiare, est très souvent barbu et tient dans la main gauche une crosse surmontée de trois barres horizontales. Il tient sa main droite dans une position de bénédiction. Une cape (ou une capeline) recouvre ses épaules. Le dossier du trône sur lequel la figure est assise est constitué de deux colonnes. Pour Akhénaton cette carte symbolise le Nephilim tout puissant dans sa sapience magique en train d'ordonner aux humains humbles et respectueux. La figure du Pape porte la tiare symbole de la pensée magique plus rapide et plus puissante que la Raison humaine. Il tient un objet magique la Triple-crosse qui symbolise les trois voies de la magie Nephilim. Ses doigts forment clairement un geste magique, un rituel identique à ceux qu'utilisent les Nephilim. Enfin le trône symbolise le binaire sacré sur lequel s'appuie la magie Nephilim.
On peut noter que cette carte est aussi souvent appelée le Grand Prêtre, montrant bien par là l'origine égyptienne des premières représentations du tarot. La figure portait alors les attributs de la prêtrise païenne. L'image a été transformée durant le Moyen-Age afin d'adapter le tarot aux valeurs de l'Eglise catholiques.

Les correspondances

Les correspondances positives

Les Nephilim du Pape aiment dominer les humains en se faisant passer pour des esprits supérieurs. Cette attitude conquérante n'entraîne pas beaucoup de correspondances positives dans le tarot. Les adoptés du Pape estiment être en bon terme avec les Nephilim du Mat. En effet, ils considèrent que ces Nephilim se prennent pour des prophètes et ne sont que des adoptés du Pape qui s'ignorent et qui se spécialisent dans un aspect particulier de cet arcane. Bien que la Justice le réfute, les Nephilim du Pape s'estiment être lde ses alliés et ceci parce que leur arcane est aussi basé sur la dualité cosmique. Ils voient aussi d'un bon oeil les actions du Bateleur

bien qu'ils considèrent que les Nephilim de cette lame gaspillent beaucoup d'énergie à donner aux humains alors qu'ils pourraient s'en servir.

Les correspondances négatives

En revanche le Pape possède de très solides correspondances négatives et ceci depuis très longtemps. Ainsi une franche hostilité règne entre le Pape et l'Empereur. Les deux arcanes estiment avoir la même cible, l'humain, les mêmes buts, dominer le monde, seuls les moyens changent. Ainsi le Pape reproche très durement aux Nephilim de l'Empereur de ne s'occuper que des biens matériels humains alors que seuls leurs états spirituels sont importants. On peut noter que cette querelle porte quelquefois préjudice à l'ensemble des Nephilim marquant à tout jamais l'Histoire. Ce fut le cas pour la célèbre querelle entre le pape chrétien et l'empereur du Saint-Empire Germanique (la querelles des Gibelins et des Guelfes).
Les Nephilim de ces deux arcanes entretiennent volontiers l'inimitié et cet état des choses permet à certaines sociétés secrètes d'en profiter. Enfin cet arcane est aujourd'hui particulièrement opposé à l'église catholique a qui il reproche d'être son principal concurrent dans l'emprise spirituelle des humains. Il existe une guerre secrète très violente entre les adoptés de cet arcane et les initiés des sociétés secrètes de l'Eglise. Cette guerre fait de nombreuses vagues dans le milieu occulte.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

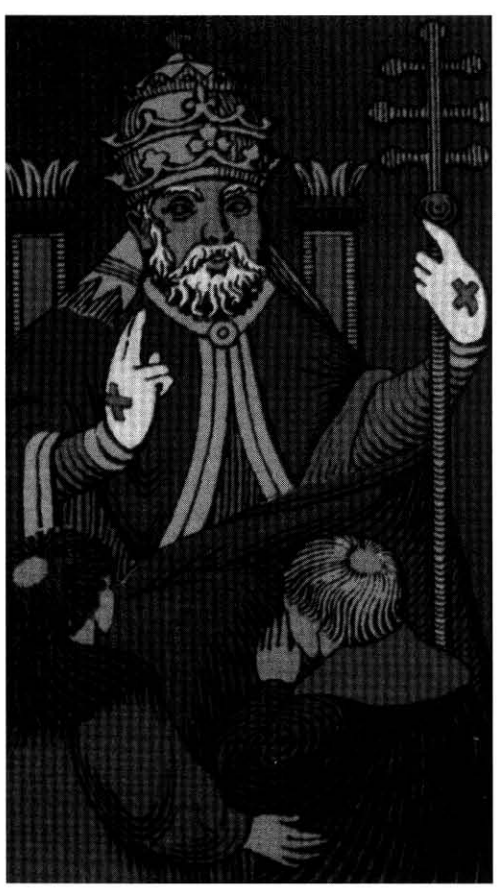
Cet arcane possède une hiérarchie interne basée sur l'influence respective de chaque adopté parmi les humains.

Rites d'adoption

Le Nephilim souhaitant rentrer dans cet arcane doit faire ses preuves comme dieu parmi les humains. Il doit avoir le contrôle non magique sur au moins dix humains. C'est le minimum demandé par l'arcane pour fonder un culte. Le candidat organise une cérémonie aucours de laquelle des adoptés assistent secrètement dissimulés et jugent du bien-fondé du culte de l'emprise et de son intérêt pour l'arcane. Le Nephilim ne doit pas avoir de compétences occultes concernant la kabbale.

La Figure du Grand Pretre

La figure s'organise selon des Panthéons mythologiques qui sont dispersés sur l'ensemble de l'Europe. Ces panthéons sont proches dans leur dénomination et dans leur apparence des panthéons antiques des humains. Le premier panthéon couvre l'Irlande et la Grande-Bretagne et est axé autours des mythologies celtes, le deuxième panthéon couvre le Nord de l'Europe ainsi que l'Allemagne et est orienté sur les mythologies viking. Le troisième panthéon couvre l'Italie et la Grèce et regroupe les mythes grecs. La France, l'Espagne voient naître des petits panthéons orientés vers des nouveaux cultes très new-age.
Chaque panthéon s'organise à l'image des dieux de la religion. Il existe un Nephilim très expérimenté qui joue le rôle d'un des dieux majeurs du panthéon. Il s'entoure de Nephilim serviteurs qui représentent les différents aspects du dieu ainsi que ses attributs. Ainsi le panthéon grec pour chef un puissan Nephilim de l'air qui se fait appeler Zeus et qui a plus de 50 Nephilim à son srvice chargés d'effectuer tous les éclairs magiques et matériels habituels à Zeus. A l'intérieur du panthéon les Nephilim s'organisent de manière hiérarchique selon l'importance des fidèles qu'ils peuvent maîtriser. La concurrence entre chaque Nephilim peut être quelque fois importante et des guerres divines peuvent alors éclater (la guerre de Troie en est un des plus illustres exemples). Ces guerres se font à la loyale et c'est le Nephilim qui a le plus de fidèles qui l'emporte. C'est ainsi que sont nommés aussi les chefs des panthéons.
Il faut noter que les panthéons sont très indépendants les uns et des autres. Il est même arrivé qu'ils rentrent en conflit surtout au début de la formation des arcanes. Ces problèmes n'ont été résolus que par le formation des pouvoirs de l'arcane qui servent de messagers divins et de régulateurs à l'arcane. Ces panthéons sont une manière simple pour les Nephilim en faisant partie de comprendre les mystères élémentaires (il arrive très souvent que chaque dieu soit orienté selon un élément) et d'avoir un pouvoir résiduel sur les humains. A l'intérieur de chaque panthéon, le Nephilim peut développer tel aspect divin selon ses préférences. C'est pour cela que ceux du Pape ne cherchent pas à communiquer avec les autres arcanes. Ils pensent que leur arcane possède intrasèquement tous les autres arcanes.



L'arcane ne possède pas de prince. Certains initiés pensent qu'il a été tué par Jésus lors d'un duel magique dans les royaumes de la kabbale. En effet, l'invention de kabbale fut perçue comme une offense faite directement à l'arcane. Les adoptés de l'arcane ne pouvaient être que les seules créatures magiques dont on pouvait commander les services. Depuis cet événement, les Nephilim du Pape considèrent la kabbale comme tabou et cherchent par tous les moyens à éliminer toute crature de kabbale qu'ils peuvent rencontrer.

Le pouvoir occulte

Aujourd'hui, l'arcane ne dispose plus vraiment de pouvoir occulte. Son influence fut pourtant la plus importante durant les premières civilisations humaines. Le Pape ne sut s'adapter aux changements humains et cela causa sa perte. Son pouvoir occulte se résume à quelques humains fanatiques ou cinglés qui pensent ressusciter les dieux antiques. Pourtant, d'après la Papesse, ces types de religion doivent connaître un nouvel essor à l'approche du deuxième millénaire. Le Pape essaye donc de renforcer son influence en jouant sur la création de nouveaux panthéons qui rassemblent des divinités New-age. Ces divinités restent contrôlées en sous-main par les grands archétypes divins définis durant l'aube des temps.

Les demeures philosophales

L'arcane conserve très précieusement des demeures philosophales très abondantes. En effet, de part son passé riche, l'arcane possède une collection importante de temples et églises dans laquelle elle pouvait organiser ses cérémonies. De nombreuses demeures philosophales sont maintenant en ruine et des adoptés du Pape errent tristement dans les pierres grises en invoquant le souvenir glorieux des anciens temps. Ces demeures philosophales peuvent être un vieux dolmen en Bretagne, un temple romain en ruine à Lyon, un temple en l'honneur d'Apollon lux en Allemagne, une chapelle paléo-chrétienne en Grèce.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE V

Le Stellaire V

Cuivre flegmatique froid

Mentalité: vous êtes parmi les Nephilim les plus évolués de toute la race déchue. Vos pouvoirs sont quasi-divins et vous devez le faire connaître autour de vous. En tant que Nephilim, vous êtes le seul à manier les champs magiques et la sagesse induite vous donne un rôle très important dans le monde. Votre connaissance cosmique doit servir de guide mystique aux vies inférieures qui vous entourent. Ces vies ne sont inférieures que parcequ'elles ne sont pas aussi proches de la magie. Vous devez éclairer, être un modèle pour conduire ces races inaptes à la magie, mais qui en retour vous doivent respect. Les humains, de loin les plus évolués, doivent se souvenir de votre sagesse durant l'Atlantide et vous devez incarnez pour eux les grands symboles primals qu'ils conservent secrètement en leur mémoire. En devenant ces grands symboles, vous pouvez découvrir de nouveaux pouvoirs et les humains vous conduiront à l'Agartha.

But occulte: incarner les grands principes mystiques humains appelés dieux afin d'être au plus proche des archétypes de l'Agartha développés par les Nephilim pour éduquer les humains. Ainsi, les Nephilim peuvent retrouver facilement le Sentier d'Or.

Aer, adopté de l'arcane

Nephilim de l'air

Métamorphe: sylphe

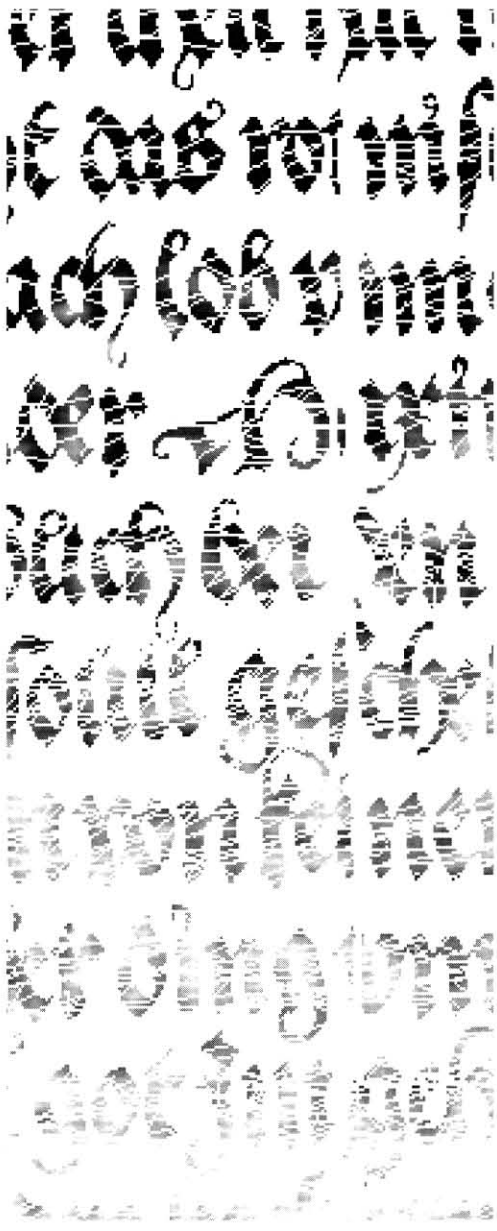
Simulacre: un curé

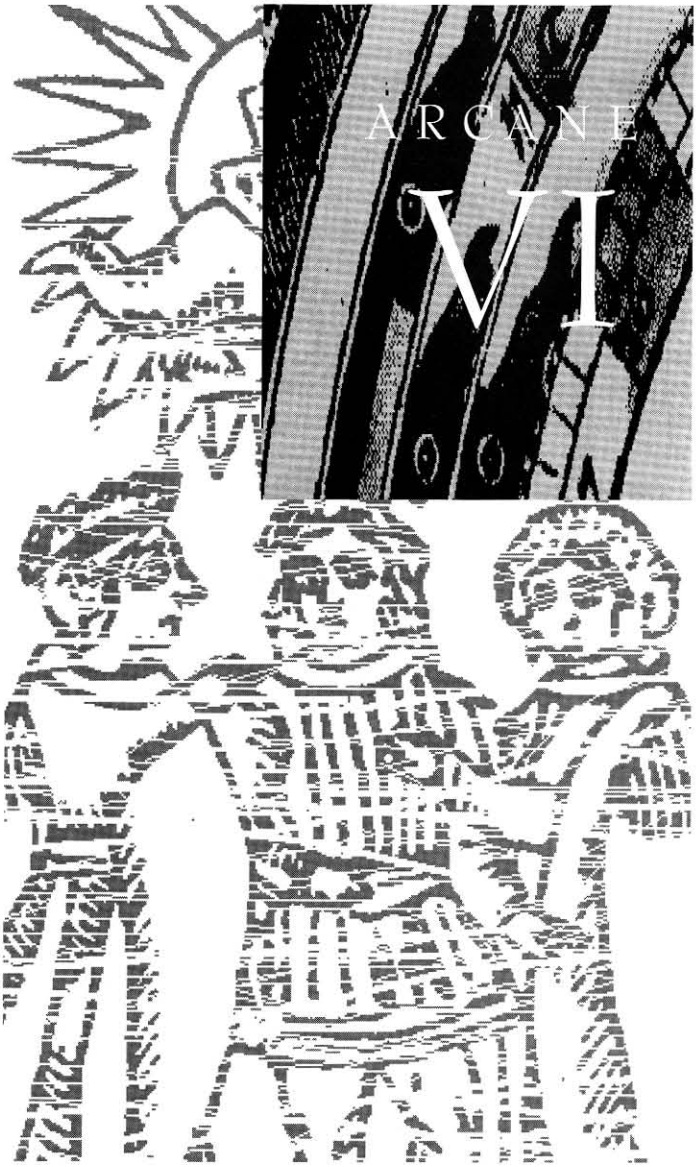
Personnalité: Aer est un Nephilim de la "vieille école". Il est profondément attaché au Sentier d'Or et regrette les guerres élémentaires post-diluviennes. Il veut avant tout que les humains le respectent et lui pourra alors leur accorder son attention. Mais contrairement aux adoptés nouveaux de l'arcane, il n'a pas soif de pouvoir. Il recherche plutôt la pleine expansion de ses pouvoirs élémentaires. C'est un Nephilim fier de lui qui pratique sa sapience posément et avec beaucoup de maîtrise.

Histoire: Aer a connu une longue incarnation durant l'Assyrie antique. Durant cette incarnation, il a réussit à mettre en place une religion autour de sa personne. Il développa une mystique de l'air et de l'orage qui marqua les populations locales. Il se fit passer pour un dieu des récoltes et du temps, colérique mais généreux. Il fut l'un des premiers Nephilim à devenir une sorte de dieu vivant pour les humains. C'est pour cette raison qu'il fut l'un des premiers à devenir un adopté du Pape.

Description: Aer est un Nephilim impressionnant portant une grande barbe blanche emmêlée. Il est sûr de lui, marche droit malgré le grand age de son simulacre. Ses yeux perçants semblent lancer des éclairs. Il porte des grands vêtements amples et utilise un magnifique bâton de marche sculpté.

Témoignage: "Je suis Aer, le génie de l'Air, dieu des vents et des éclairs. Je suis le maître des orages, de la pluie fécondes. Mes exploits sont chantés par les bardes célestes les plus connus."





Les adoptés de cet arcane sont les seuls Nephilim ayant du mal à s'adapter à leur nouveau monde et à leur simulacre. Ils ont une propension naturelle à préférer l'époque d'une incarnation passée et font tout pour essayer de la revivre. Cela se ressend dans leur manière de s'habiller, de se nourrir ou de parler.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La sixième quête ou la queste des vies perdues.
"et Akhénaton parla de la manière suivante: Après la sévérité de la Papesse, la bonté de l'Impératrice, la froideur humaine de l'Empereur, la bénédiction du Pape, il fallait que je souffle, il fallait que je retrouve mes bases antérieures. Il faut que le Nephilim puisse se ressourcer et qu'il n'oublie jamais ce qu'il fut dans le passé. Il faut qu'il établisse un pont entre les vies, il faut que l'énergie magique circule, qu'elle ne s'endorme jamais. Bousculé, tiraillé entre ses aspirations spirituelles et les tentations de la vie de tous les jours, le Nephilim hésite, s'interroge et attend."

L'Amoureux est une des lames qui vit son symbolisme général le plus changer. Cela est dû surtout à l'action des troubadours humains, dépositaires d'un certain savoir occulte qui s'emparèrent de cette lame afin d'en faire l'une de leur figure emblématique des gestes qu'ils aimaient chanter.
La carte représente quatre personnages en action. Le premier est un jeune damoiseau qui donne l'impression d'hésiter entre deux femmes. Ce damoiseau symbolise le Nephilim faisant le pont entre deux époques d'incarnation et qui hésite à se plonger dans une nouvelle époque d'incarnation car cela lui ferait oublier petit à petit ce qu'il a vécu donc une partie importante de sa sapience. Les deux femmes montrent les époques d'incarnation que le Nephilim est maintenant condamné à visiter comme une sorte d'étranger. La première est plus âgée, mieux habillée, plus sérieuse moins aguichante que la seconde. Elle symbolise la période d'incarnation préférée par le Nephilim et généralement celle qu'il vient de connaître. Il a pu fortement progresser vers la voie de l'Agartha. Au contraire, la deuxième femme personnifie la nouvelle époque dans laquelle se trouve le Nephilim. Elle est plus sauvage, plus aguicheuse, elle est symbole du vice et du miroir humain différent. Elle est signe de changement et de tromperie, de faux savoir et surtout d'oubli. Entre l'Epouse, sophia et la maîtresse, l'humain, le Nephilim doit rester fidèle à l'épouse. L'ange armé d'un arc représente dans le symbolisme humain Cupidon (le Eros grec). Mais pour le Nephilim de l'Amoureux, il est le symbole du danger de la stase et surtout de la Narcose qui guette tous les Nephilim déboussolés par leur nouvelle époque d'incarnation.

L'AMOUREUX

Les correspondances

Les correspondances positives

L'Amoureux entretient de bonnes relations avec l'Ermite et surtout avec le Jugement. Ce dernier arcane représente l'état type du Nephilim qui n'arrive pas à s'adapter à son simulacre ou à sa nouvelle époque d'incarnation. Il arrive souvent que des Nephilim fassent le

va-et-vient entre les deux arcanes. Blessés à tout jamais par la Chute, ils ne comprennent pas l'utilité de la quête et préfèrent attendre et se rappeler les souvenirs pré-agarthiens.

Les correspondances négatives

L'arcane ne s'entend pas du tout avec les adoptés du Chariot. Pour lui, ces Nephilim perdent une grande partie d'eux même à se plonger à fond ainsi dans la modernité. Ils perdent leur âme et s'éloignent (malgré ce qu'ils pensent) très fortement de l'Agartha. L'Amoureux n'aime pas non plus les adoptés de l'Empereur (qui leur rendent bien en général) car ces ils sont vraiment trop imbriqués dans les affaires terrestres. Ils perdent eux aussi tout sens les valeurs Nephilim et en arrivent à dénaturer le terme même de Nephilim. Ils ne sont plus que des mafieux avec des pouvoirs paranormaux et non des Nephilim ex-Kaim, créatures en accord avec le monde, maîtres de ce qui est en Haut et visiteur de ce qui est en Bas.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Rites d'adoption

L'Amoureux n'a pas de rites précis d'adoption. En général, lorsqu'il souhaite faire partie de l'arcane, il essaye de trouver un adopté qui en fait déjà partie et qui partage les mêmes goûts que le demandeur concernant une époque d'incarnation passée. L'adopté consulté interroge alors sérieusement le Nephilim demandeur et s'il le trouve en accord avec cette époque du passé, il lui imprime le stellaire de l'arcane. Tout de suite après, il lui apprend à faire de même.
Ces tests peuvent être longs et constituer une vraie histoire "d'amour" entre le demandeur et l'adopté et l'époque choisie. Ils arrivent à se mettre en correspondance parfaite sur l'époque et essaye de la reformer durant leur époque d'incarnation. Une fois accepté, le Nephilim peut alors devenir un Amoureux et se replacer du mieux possible dans l'époque d'incarnation qu'il préfère. Il peut rentrer alors dans une cour d'Amor.

Les cours d'Amor

Ces cours d'Amor constituent la seule structure ordonnée de l'arcane. Une cour d'Amor regroupe des Nephilim qui développent la passion pour une même époque d'incarnation. Ils essayent alors de bâtir une image idéalisée de l'arcane. Pour cela, ils regroupent tous les témoignages possibles ainsi que les objets ayant appartenu à cette époque. Ensuite, il trouve un lieu architectural qui soit un digne représentant de cette période et s'y installent. Là, à l'abri des yeux indiscrets, ils se mettent à vivre selon les règles de l'époque.
Pour ces Nephilim, cela leur permet d'exalter en quelque sorte les souvenirs de la période d'incarnation et d'idéaliser la quête de l'Agartha de l'époque. Ils ont aussi l'impression que cet environnement reconstruit d'après leurs souvenirs occultes met en résonance les champs magiques avec leurs Ka-éléments. En effet durant ces cours d'Amor, les Nephilim de l'Amoureux essayent de retrouver les valeurs de Ka-élément qu'ils possédaient. Pour eux, les champs magiques en gardent la trace et conservent aussi la mémoire des événements magiques du passé. Ces cours d'Amor sont aussi une préparation à la manière dont le Nephilim va aborder sa quête agarthienne. Cela lui permettra de mieux connaître certains plans subtils de l'Agartha et donc de trouver plus rapidement l'Atlantide. Il n'est pas rare d'ailleurs que certains Nephilim adoptés d'autres arcanes ou bien orphelins viennent assister en tant que témoins aux cours d'Amor. Ils sont la plupart du temps accueillis avec joie par les adoptés de l'Amoureux.
Il existe plusieurs cours d'Amor célèbres pour leur activisme.

Ainsi la cour d'Amor de la Venise romantique est particulièrement développée. Elle possède l'un des palais vénitiens les plus beaux de la Sérénissime. Elle y organise de grandes fêtes qui impressionnent la jet set. Là, ses membres revivent avec passion la vie des poètes romantiques et arrivent à comprendre comment des livres comme Dracula ont pu être écrits.

La cour d'Amor de l'aquitaine médiévale a aussi un grand succès. Etablie dans un château-fort entièrement réparé, elle perpétue la tradition médiévale des troubadours et des légendes arthuriennes.

On peut noter aussi que certaines cours d'Amor n'hésitent pas à recréer des périodes mythologiques ou imaginaires car elles ont l'impression que les champs magiques résonnent alors de manière plus importante. Mais ceci est considéré comme une déviance par le reste des Nephilim de l'arcane.
Certains Nephilim adoptés de l'arcane préfèrent développer eux-même leur époque d'incarnation, soit parce qu'ils ne partagent pas les mêmes expériences qu'une cour d'Amor, soit parce qu'il n'y a pas d'autres Nephilim qui ont connu cette époque d'incarnation.

Le pouvoir occulte

Cet arcane possède très peu de pouvoirs occulte. Les adoptés sont essentiellement concernés par leur développement personnel. Ils ne cherchent pas à imposer leur manière de voir la vie occulte sur le reste des Nephilim (contrairement à d'autres Arcanes). Ils ne cherchent pas non plus le pouvoir occulte. Ils sont essentiellement romantiques et vivent leur vie de Nephilim le plus fortement possible.

Les demeures philosophales

Chaque cour d'Amor possède au moins une demeure philosophale dans laquelle elle tient ses réunions. Ces demeures sont toujours en rapport direct avec l'époque d'incarnation choisie par la cour.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Cuivre mélancolique sec

Mentalité: cet arcane vous aide à vivre vos passions occultes, vos souvenirs qui constituent le principal de votre être depuis la Blessure atlante, depuis la Chute et la perte de la sapience qui s'en suivit. A tout jamais marqué par l'Orichalque, la chose qui vous reste à faire est de mettre en vie tous les souvenirs que peuvent vous laisser les différentes époques traversées. Toute votre vie occulte n'est qu'un fragment d'une mosaïque plus grande que celle que l'arcane vous apprend à construire. Recherchez les objets familiers de vos incarnations, revivez les situations et vous serez plus à même d'avoir une vie ésotérique discontinue comme cela était le cas avant l'Atlantide. Vous formez ainsi une trame mémorielle qui résiste à la trame temporelle et à l'oubli. Vous êtes en quelque sorte complètement immortel. Il faut que vous le montriez, même si vous passez pour un original. A force de revivre vos passés vous pourrez comprendre la période de l'histoire antérieure au déluge et là vous aurez atteint votre but.

But occulte: revivre les époques d'incarnation du passé afin de retrouver l'époque de l'Atlantide. C'est la seule manière pour atteindre l'Agartha. Ceci permet de lutter contre le long sommeil de la stase.

Ashbless, adopté de l'Arcane

Nephilim de l'eau

Métamorphe: triton

Simulacre: professeur d'histoire

Personnalité: Ashbless est un Nephilim qui vit dans l'époque romantique du début du 19ème siècle. Il est impétueux, courageux, inexpérimenté. Il se bat en duel et aime particulièrement les grandes promenades sur les quais et les belvédères les jours de pluie et de tempête.
Eternellement passionné, il n'hésite pas à braver tous les interdits pour arriver à l'objet de ses désirs. Il est aussi très colérique et sa barbe blanche couleur écume renforce son aspect ténébreux. Il parle avec une langue châtiée, cultivée et quelquefois presque pédante. Il est fort galant et respectueux mais son honneur est quelque chose de très important. Il n'aime pas se laisser marcher sur les pieds. Il trouve le monde d'aujourd'hui beaucoup trop machiniste et dépourvu de toute passion. Son mot détesté est "gérer". Il n'y a plus de vrai caractère en particulier chez les Nephilim, tous obsédés par l'Apocalypse et la quête de l'Agartha.

Histoire: Ashbless a connu de nombreuses incarnations à la fois par chance et par volonté. Il veut profiter au maximum de chaque époque pour reconstruire la période passée. Il est devenu un historien et un antiquaire hors-pair et ceci fait de lui une proie particulièrement appréciée des voleurs de haut-vol.
Il est certain qu'il participa à la destruction de la cour des miracles cachée dans le Paris de la Restauration. Notre-Dame de Paris, le roman de Victor Hugo s'est inspiré des renseignements d'Ashbless et recèle des informations sur cette cour des miracles.

Description: Ashbless est de petite taille, mais sa barbe qui moutonne ainsi que ses habits résolument romantiques le font passer pour un original dans son université. Il est aussi très connu pour posséder un manoir en France qui contiendrait des objets très rares. Il aime porter des montres en sautoir ainsi que nombre d'objets du 19ème siècle.

Témoignage: "Enfin, aujourd'hui je vais rencontrer cet auteur de roman qui prétend aussi bien connaître ma vie (et non celle d'un simulacre antérieur) durant le 19ème siècle. Peut-être possède-t-il une machine à remonter le temps, à voyager sur les courants inverses des champs magiques. Ah comme j'aimerai posséder une telle machine. Il faudrait que je le demande à un adopté du Chariot, mais il va encore m'agresser."

Delval
93

Les membres de cet arcane s'adaptent très vite à leur époque et cherchent en utiliser au maximum les possibilités techniques. Ils sont très à l'aise dans leur simulacre comme dans leur nouvel environnement. Ils se définissent comme pragmatiques et utilitaristes.

LE CHARIOT

DE LA LAME OCCULTE

LE CARACTERE DE LA LAME

La huitième quête ou la queste du Grand et du Petit Véhicule.
La lame montre un jeune homme dans la force de l'age conduisant un chariot bâché entraîné par deux chevaux. La figure est couronnée, porte un sceptre et une armure. L'homme a l'air sûr de lui et inspire confiance.
Lorsqu'Akhenaton enchanta cette lame, il pensa au symbole qu'utilisèrent les Nephilim de l'Atlantide pour représenter le Sentier d'Or: le cercle parfait du soleil transformé en une roue aux multiples rayons, le dessin de la recherche infinie du Ka-soleil par les Nephilim. Ce symbole fut aussi repris par les Sevrés durant l'Aube de l'humanité. Il devint alors couramment utilisé par les civilisations humaines en plein essor sous la forme de chariots de bronze ou d'or aux magnifiques roues solaires. Le conducteur de char symbolise le Nephilim incarné en pleine possession du simulacre. Le sceptre, l'armure et la couronne représentent les trois fonctions essentielles des techniques humaines que le Nephilim doit apprendre à contrôler. Les chevaux sont les "instincts" magiques du Nephilim qu'il doit conduire de manière à entraîner du mieux possible le corps humain que symbolise le chariot. Celui-ci possède des roues (le Ka-soleil humain) et abrite sous sa bâche toutes les potentialités humaines que ne possèdent pas normalement les Nephilim: un corps physique, des instruments, des sociétés, des états etc.

LES CORRESPONDANCES

LES CORRESPONDANCES POSITIVES

Le principal allié du Chariot est l'arcane XIX le Soleil. En effet il protège les esprits humains dans lesquels ses Nephilim sont incarnés afin de pouvoir prendre le Ka-soleil enfoui dans l'inconscient des simulacres. Pour le Soleil, l'humain est aussi un magnifique instrument qu'il faut respecter et soigner. Le prince du Chariot a coutume de dire qu'ils sont les deux faces de la même lame: ses Nephilim construisent le Physique de l'humanité alors que les Nephilim du Soleil élèvent le Spirituel de l'humanité. Le Chariot entretient d'excellents rapports avec l'Empereur. Certaines lames mal attentionnées pensent que les Nephilim du Chariot ne sont que les exécutants des basses manoeuvres techniques et matérielles de l'arcane l'Empereur.

LES CORRESPONDANCES NÉGATIVES

L'arcane VII est très fortement opposée à l'arcane XII le Pendu. En effet, le Chariot ne peut pas accepter que des Nephilim préfèrent laisser agir leur simulacre à leur place. Cette façon de procéder viole tous ses principes. Le corps humain est avant tout un instrument qu'il faut entretenir et conduire du mieux possible. Le Chariot est aussi opposé à l'arcane XVII la Lune. Il ne peut comprendre comment des Nephilim osent penser s'incarner dans des bêtes primitives alors que le corps humain possède tant de possibilités.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Le Chariot est un arcane bien structuré à l'image des organisations humaines actuelles privées ou étatiques et il est au service de ses adoptés.

Rites d'adoption

Pour être adopté, le Nephilim doit posséder un simulacre en parfaite santé qu'il fait manger et dormir selon les rythmes humains. Ce simulacre doit posséder une compétence à 90% ou deux compétences à 70%. S'il n'en a aucune et si le Nephilim semble de bonne foi, l'arcane demande alors à celui-ci d'avoir dérobé et développé trois compétences humaines jusqu'à 70%, une dans la racine Technique, une en Science et la dernière dans une racine du choix du Nephilim. Quand il a répondu aux demandes de l'arcane, il doit ensuite augmenter une des trois caractéristiques physiques de son simulacre: la Force, la Constitution ou la Dextérité. Concernant les règles d'entraînement des caractéristiques humaines, consulter Nephilim à la page 170.

La Figure du Conducteur

Cette figure simple est organisée selon une administration classique avec une hiérarchie pyramidale. Chaque adopté se place dans cette hiérarchie en fonction du nombre et de la qualité des compétences qu'il a dérobé à son simulacre. La progression à l'intérieur de la figure se fait au mérite. Pourtant, tous les adoptés de l'arcane sont très soudés et se font confiance mutuellement. Une entente très bonne règne dans cette figure. Certains orphelins la trouve lénifiante. Mais la principale force de l'arcane réside dans ses pouvoirs.

Les Pouvoirs

Ils sont nombreux et actifs. Les initiés de la lame aiment agir et utilisent le maximum des possibilités offertes par le simulacre. Cela donne une lame très présente aujourd'hui et très impliquée dans le Grand Réveil des Nephilim. Dans cet arcane, les Nephilim initiés sont pratiquement plus nombreux que les adoptés de la Figure. Les pouvoirs sont au nombre de trois: le chariot terrestre, les chevaux spirituels et la cuirasse d'Adamante.

Le Chariot terrestre est le pouvoir chargé du bon déroulement des rapports entre les Nephilim du Chariot et la famille de leur simulacre.
En effet, le Chariot s'est rendu compte que de nombreux problèmes mettant en jeu la sécurité occulte du Nephilim étaient dus à la famille du simulacre. L'arcane a donc organisé depuis le début du siècle, une vaste organisation virtuelle qui "couvre" les Nephilim ayant un potentiel de famille trop élevé.
Cette organisation se présente sous le nom de "l'Agence". Les initiés du Chariot terrestre font croire aux proches éprouvés par le comportement pour le moins secret et bizarre du simulacre qu'il fait maintenant partie de l'Agence. Ils présentent le simulacre comme une sorte d'agent secret qui fait partie d'une agence ultramoderne au service des Nations-Unis , chargé du rapprochement des peuples.
Ainsi ils couvrent les Nephilim pour tout ce qui concerne les fugues, les armes, les comportements excentriques, les déguisements, les langues étrangères bizarres et autres fariboles. Le Pouvoir a même mis en place de faux numéros de téléphone, de faux noms de codes, des fausses permanences et des quartiers généraux inutiles. Ils vont jusqu'à faire croire aux services de renseignements nationaux l'existence de l'Agence ainsi que son rôle médiateur dans les relations internationales. Il est certain que ce grand bluff est l'une des réussites les plus importantes des Nephilim en ce siècle.

Les chevaux spirituels sont les initiés chargés de trouver et de développer toutes les techniques magiques qui permettent d'augmenter les compétences et les caractéristiques humaines de chacun des simulacres. Ils passent leurs temps à trouver des sorts augmentant les points de vie, les bonus de dommages, la force, la constitution et même les compétences. Ils cherchent aussi des techniques magiques qui limitent les possibilités de faire une Ombre lorsque l'on utilise les compétences humaines. Ils n'ont pour l'instant rien trouvé à ce sujet et demandent toujours l'aide de la Tempérance.
Il est à noter que les initiés de ce pouvoir cherchent à devenir des surhommes et qu'ils n'hésitent pas à s'entourer de tout l'imaginaire des super-héros décrits dans les comics en empruntant leur nom ou en agissant comme eux. Ceci entraîne souvent la moquerie des autres Nephilim et montre bien l'un des travers de la philosophie du Chariot.

La cuirasse d'Adamante regroupe les initiés chargés de la protection physique des adoptés de l'arcane et de la maintenance des demeures philosophales. Ils agissent comme des gardes du corps, se servent d'armes automatiques et de gilets pareballes. Ils sont organisés en un club de tir situé dans la banlieue d'Auxerre près de Vaux (dans l'Yonne).
Ce club, Regroupement des Fusils Participatifs (autrement dit: les Roues de Feu Protecteur) est un lieu d'entraînement secret pour les adoptés et constitue une excellente couverture pour armer les initiés et acheter des armes sans que cela ne se remarque trop. En principe ce club n'est ouvert qu'à des Nephilim adoptés ou alliés du Chariot (à l'entrée, les membres vérifient en vision Ka le stellaire des Nephilim). Il peut arriver que des humains aient l'autorisation de devenir membre mais uniquement s'ils sont considérés comme de futurs simulacres intéressants pour les compétences qu'ils possèdent.

Le pouvoir occulte

L'arcane possède un pouvoir dans le monde occulte très important. Du fait de son utilisation maximum des simulacres, le Chariot peut jouer d'égal à égal avec les sociétés secrètes les plus importantes. Certains humains occultistes pensent qu'il est même l'unique société secrète développée de Nephilim. Il faut dire qu'il est partout à la fois, étendant ses demeures philosophales.

Les demeures philosophales

Le Chariot est l'inventeur durant la Rome de Trajan des demeures philosophales . Il en possède de nombreuses à travers toute l'Europe, installées la plupart du temps dans les villes. Ces demeures sont souvent des maisons anonymes administrées par des cabinets immobiliers. Seules leurs adresses ainsi qu'une petite plaque permettent leur identification comme demeure philosophale du Chariot. Elles se trouvent toutes à un numéro 7 (ou quand cela n'est pas possible à un multiple de 7) et le nom de la rue à souvent un rapport plus ou moins direct avec le mot chariot. Ainsi à Hambourg la demeure philosophale se situe au 7 rue des charretiers et à Albi au 21 rue du joug. La plaque souvent mise à coté du numéro indique soit un chariot stylisé, soit la position des 7 étoiles formant le chariot céleste. Les deux symboles sont utilisés à équivalence. Ces demeures philosophales sont aménagées et servent souvent de caches ou de lieux de réunions occultes pour les Nephilim de l'arcane. Ceux-ci font attention de ne pas perturber les habitudes des voisins. Ces demeures peuvent accueillir des orphelins ou d'autres adoptés tant que ceux-ci ne font pas partie d'arcanes en correspondance négative avec le Chariot.

Des adoptés de l'arcane

Le Stellaire VII

Or solaire chaud

Mentalité: vous êtes le Nephilim le plus en accord avec votre simulacre. Vous essayez d'atteindre la complémentarité parfaite, l'alliance absolue entre vous l'esprit magique et lui, la chair périssable mais si bien adaptée au monde environnent. L'arcane vous a appris que cette alliance est nécessaire pour survivre et qu'il est bien de réunir dans une seule main tous les éléments de la conquête du monde. Vous vous imprégnez des techniques humaines afin de libérer le plus possible votre esprit. Cela fait partie de l'équilibre du monde, aussi bien soigner et conduire son véhicule que maîtriser ses pensées. Vous êtes un seigneur de la route vers l'Agartha, sûr de vous et de vos compétences. Vous aimez votre simulacre.

But occulte: maîtriser parfaitement les simulacres ainsi que toutes leurs compétences afin d'atteindre librement l'Agartha dans laquelle vous pourrez assumer pleinement l'alliance entre le corps et l'esprit.

Lloigora, adopté de l'arcane

Nephilim de l'eau

Métamorphe: Ondine

Simulacre: Une architecte navale spécialisée dans les coques ultramodernes

Personnalité: Lloigora est un fanatique de la culture technicienne humaine. Il est très content de faire partie du Grand Eveil. Ainsi, il peut bénéficier des découvertes scientifiques des humains. Il trouve vraiment regrettable de ne pas pouvoir profiter des champs magiques et de ne pas avoir l'esprit technique. Il souhaite secrètement pouvoir appliquer les techniques scientifiques humaines aux champs magiques. Il essaye pour cela de construire tout un attirail scientifique censé utiliser les champs magiques comme énergie. Son rêve secret est de faire un compromis entre l'informatique et la magie. Il pense que c'est peut-être là que se situe l'avenir des Nephilim.

Histoire: Lloigora a toujours choisi des simulacres qui travaillaient de leurs mains, aussi bien le potier étrusque que l'élève de Léonard de Vinci. Il a ainsi pu avoir un éventail important des compétences humaines. Il s'est toujours débrouillé pour ne pas faire mourir son simulacre et le faire accepter dans ses changements par la famille humaine. Ceci a retardé sa quête de l'Agartha mais devant tant de talents humain, il ne pouvait que rester ébahi. Au cours des siècles, il a construit un refuge dans lequel il entrepose toutes sortes d'inventions des plus loufoques.

Description: Lloigora est une belle jeune femme à la chevelure bleutée qui gagne beaucoup d'argent. Elle aime le dépenser pour acheter les dernières trouvailles technologiques. C'est ainsi qu'elle utilise des ordinateurs portatifs très puissants, des téléphones cellulaires, des cartes magnétiques et des modèles expérimentaux de Notepad au grand détriment de ses camarades Nephilim. Lloigora aime porter des bijoux techno assez voyants comme des boucles d'oreille en morceaux de circuits intégrés .

Témoignage: "L'Agartha, la Forme je peux les trouver ailleurs que dans de vieux grimoires poussiéreux. Je sais que la Forme est à découvrir dans les circuits intégrés, le silicium (les Nephilim de la terre devraient étudier les caractéristiques occultes du silicium), les puces, les mouvements des électrons. Je dois à tout prix découvrir la réalité physique des champs magiques. Les sauriens y sont arrivés avant nous, j'en ai la preuve. C'est ce que voulaient certains d'entre nous avant l'Atlantide. Nous devons continuer le combat pour la clarté de l'occultisme."

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La huitième quête ou la quête de la Balance Cosmique.
"Et Akhénaton dit les paroles suivantes: Arrivé à la fin de ma huitième quête, j'étais épuisé par mes recherches et par toutes les découvertes magiques que j'avais effectuées. C'est alors que l'Univers m'imposa l'épreuve ultime. Je dus mesurer mon coeur sur la Balance d'Osiris et voir si ce que je faisais était juste ou non. J'avais rencontré la gardienne du Sentier d'Or, la mesure de mes actes, de tous les actes; c'est ainsi que doit être lue le huitième arcane".

La Justice constitue l'une des lames les plus équilibrée du tarot. Une femme à l'air serein et sérieux est assise sur un trône. Elle porte une couronne ou plutôt un diadème. Ses jambes sont légèrement croisées au niveau des pieds. Elle tient dans sa main gauche une épée au clair et dans sa main droite une balance dont les deux plateaux sont au même niveau. La figure respire la fermeté en même temps que la sagesse. Akhénaton a voulu symboliser l'existence d'un ordre supérieur, d'une grande voie de déroulement de l'histoire, une sorte de méta-Sentier d'Or. Cet ordre supérieur, plutôt que de s'imposer, doit être vu comme un équilibre cosmique que doit atteindre tout Nephilim (symbole du trône caché). En effet, en atteignant l'Agartha, il aspire à un méta-équilibre avec son simulacre, avec ses Ka-éléments, avec ses voies magiques etc. On peut même aller jusqu'à dire que l'ensemble des actes ésotériques de tous les Nephilim doivent s'équilibrer afin de découvrir l'Agartha. Il faut donc mesurer ces actes (symbole de la Balance) et punir ceux qui dérogent à l'ordre cosmique (symbole de l'épée). Certains Nephilim doivent donc se dégager du siècle et apprendre à mesurer les actes de leurs frères pour voir si l'équilibre reste inchangé, quitte à intervenir en vue de rétablir la Balance Cosmique.

Les correspondances

Note générale sur l'attitude des autres arcanes vis-à-vis de la Justice. Le rôle de cet arcane est jugé nécessaire pour le bon fonctionnement du tarot. L'arcane sert de régulateur à l'ensemble des Nephilim et empêche souvent l'explosion de conflits qui pourraient mener à de nouvelles guerres élémentaires. C'est avec la Tempérance l' arcane la plus universelle de tout le tarot. L'un tranche, l'autre guérit. La majorité des adoptés accepte naturellement le rôle de la Justice et ses membres sont considérés comme sacrés car ils font référence aux théories mystiques les plus élevées que trouva Akhénaton. En revanche, les orphelins et les membres du Jugement ont beaucoup de mal à supporter ces Nephilim inquisiteurs et des conflits peuvent se produire. Ils considèrent les adoptés de cet arcane comme des mouchards, des taupes sans aucun code d'honneur. De plus, ils pensent que ces histoires de Balance Cosmique sont peu crédibles et que tout ceci n'est qu'un prétexte pour amener tous les Nephilim de gré ou de force dans les arcanes.

Arcane 8, juge-gardien des actes Nephilim, gardien de la Balance cosmique. Il est le gardien du destin de tous les Nephilim. Son épée est impitoyable mais juste. Prenez garde à son courroux, observez ses commandemants.

Les correspondances positives

Cet arcane n'a aucune vraie correspondance dans tout le tarot. Son rôle de gardien lui impose une neutralité parfaite. Dans les faits ésotériques, on peut tout de même dire que les adoptés préfèrent certains arcanes à d'autres en particulier ceux qui ne posent en général aucun "problème" vis-à-vis de la Balance cosmique. Ce sont l'Ermite, le Chariot, la Tempérance et le Soleil.

Les correspondances négatives

La neutralité est la même que pour les correspondances positives. De fait, l'arcane intervient plus souvent pour des arcanes classés "à problème d'équilibre" comme le Diable, le Mat, la Lune, le Jugement ou le Bateleur. En revanche, on peut noter que l'ensemble des arcanes du tarot (même l'Empereur) craint unanimement les jugements rendus par La Justice. Ses adoptés sont souvent admirés et craints. Admirés, car ils suivent l'une des voies les plus difficiles et les plus vraies conduisant à l'Agartha. Ils étudient l'un des plus grands secrets de l'Univers, celui de l'existence d'un ordre derrière toutes choses, celui de la Balance Cosmique. Craints car ils constituent une inquisition, une police pour Nephilim. Ils sont très intolérants et jusqu'au-boutistes exécutant leurs sentences sans se préoccuper des circonstances atténuantes et des conséquences. Ainsi, il est certain que La Justice participa à l'élimination de Jésus dont les actions avaient été jugées contraire à la Balance Cosmique. Cette élimination par trop rapide entraîna le développement d'une religion typiquement humaine sur laquelle les Nephilim ne purent que très rarement influencer.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Rites d'adoption

L'arcane demande à ses nouveaux adoptés de nombreuses obligations. Il doivent avoir au minimum deux incarnations et avoir un Ka de 15. Ils doivent se plier au rituel "des Procédures inquisitoires du livre doré" et s'il est négatif subir le deuxième rituel alchimique de "la catharsis sublimée de l'oeuf noir". Ils doivent aussi être parrainés par un Nephilim repenti. Ce Nephilim doit avoir été mis en défaut par le candidat et jugé coupable selon ses propres critères de justice. Ces critères doivent se rapprocher le plus possible et de manière instinctive de ceux de l'arcane et de plus, le candidat doit faire reconnaître la faute au Nephilim accusé et cette faute doit être réparée. Le Nephilim accusé sert donc de témoin au candidat et le rituel se passe comme un procès karmique appelé une Ordalie.

La Figure de la Dame-Justice

La figure est organisée selon le schéma d'une vaste machine à fabriquer la justice, à juger les Nephilim (et même les humains) et à exécuter les sentences prises. Elle brasse de nombreux documents (souvent très anciens) et a besoin d'une organisation sans faille pour gérer les masses d'informations souvent individuelles concernant l'ensemble des Nephilim. L'ancienneté dans l'arcane est le principal critère de positionnement dans la hiérarchie de la Dame-Justice. Il peut arriver que des Nephilim particulièrement doués et respectueux des lois cosmiques parviennent à des postes de décisions sans avoir à faire 100 années d'éveil dans l'arcane.
La Figure se partage selon ses attributs physiques. Ainsi, l'Ouïe de Dame-Justice regroupe les adoptés chargés de surveiller plus ou moins secrètement les actes des Nephilim et de les rapporter dans les livres sacrées de l'Arcane afin que celui-ci puisse les juger. L'Oeil Intérieur de Dame-Justice regroupe les Nephilim de l'arcane chargés d'accuser les Nephilim coupables. Ils dressent les fautes et demandent en compensation les sentences à appliquer. La Bouche de Dame-Justice prononce les jugements. Le Front de Dame-Justice se charge des archives juridiques de l'arcane. Les Mains sont les greffiers qui notent tous les épisodes de justice et consignent les actes des Nephilim. Les Jambes ont pour tâche d'annoncer la mise en accusation au Nephilim déclaré fautif. Ces demi-figures sont dirigées par des Echevins qui sont tous des initiés du Pouvoir du Trône inquisitoire. Les Echevins servent de président lorsqu'une action en justice est décrétée.

La figure procède toujours de manière identique lors d'un "procès" d'un Nephilim. Tout d'abord, il faut que le Nephilim incriminé ait été vu en train d'effectuer un acte qui rompt l'ordre de la balance cosmique, soit par un adopté de la demi-figure de l'Ouie de Dame-Justice, soit dénoncé par un de ses petits camarades. Son action est ensuite analysée par un membre de l'Oeil Intérieur de Dame-Justice par rapport aux textes sacrés de l'arcane. S'il estime qu'il y a faute, il demande une "Ordalie" (c'est ainsi que sont nommés les procès Nephilim). Le Nephilim incriminé est alors averti par un membre des Jambes et invité à se présenter à l'Ordalie. Là, devant la Bouche de Dame-Justice, il devra se défendre et si l'Echevin de l'Ordalie le déclare coupable, il subira le châtiment administré par un initié du Pouvoir appelé épée du licteur.

Il arrive souvent que le Nephilim soit invité à réparer le déséquilibre cosmique dont il est à l'origine. S'il ne se présente pas à l'Ordalie et s'il est déclaré coupable alors les initiés de l'épée du licteur partent à sa recherche pour exécuter la sentence et ceci peut durer sur plusieurs siècles. Il est certain que jusqu'à maintenant presqu'aucun Nephilim condamné n'a pu échappé à sa sentence, (de mémoire de Nephilim, seul le mystérieux Lion Vert ainsi que le Nephilim de François Villon ont échappé aux Initiés de l'épée du Licteur).

Les Pouvoirs

Ces pouvoirs sont au nombre de trois: l'épée du licteur, la balance cosmique et le trône inquisitoire.
L'épée du licteur est le pouvoir qui regroupe les exécutants des jugements pris par les Echevins lors de l'Ordalie. Ils sont inflexibles, tenaces et surtout extrêmement mortels (même pour des Nephilim). Ils sont au nombre de 13 et ne sont remplacés que lorsque l'un d'entre eux abandonne sa tâche, se met en narcose ou devient khaiba.
La Balance Cosmique regroupe les initiés chargés d'interpréter et de lire la loi cosmique et de juger les Nephilim fautifs. Ils sont les seuls lecteurs autorisés du Grand Livre des Lois cosmiques, l'un des secrets les plus importants de l'arcane. Ils sont les champions du commentaire et de l'argutie juridique, toujours à parler entre eux des mystères de la Balance Cosmique et du désordre du monde actuel.
Le trône inquisitoire regroupe tous les Echevins et s'occupe de la haute administration de l'arcane. Ces Echevins sont très pointilleux, sévères, très droits moralement et souvent austères.

Le pouvoir occulte

L'arcane possède une influence déterminante sur l'ensemble des Nephilim, craint, haït, il ne laisse jamais indifférent. Ses références incessantes à la balance cosmique, à l'équilibre karmique et surtout a la possession du Grand Livre des Lois cosmique le place largement au-dessus de nombreuses approches de l'Agartha. La fidélité de ses adoptés et la droiture de ses initiés sont un modèle pour tous les autres arcanes. Dans la construction ésotérique actuelle du tarot, il existe deux piliers secrets (Usul en tzigane) . De tout le tarot, la Justice est considérée comme le premier pilier (Jachin en tzigane), le pilier rouge des francs-maçons (alors que la Tempérance est considérée comme le deuxième pilier (Boaz en tzigane)).
L'arcane a aussi une certaine influence sur les humains. Il lui arrive souvent de prendre des décisions de justice vis-à-vis d'humains dont il considère que les actions contreviennent à l'équilibre de la Balance. La Justice est particulièrement craint parmi les hauts-degrés de la hiérarchie Rose-croix. Des humains ont souvent confondus cet arcane avec les sociétés secrètes de justice allemandes affiliées aux templiers.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le stellaire VIII

Fer flegmatique chaud

Mentalité: vous êtes le juge suprême des actes de tous les êtres vivants et magiques de cette terre. Vous avez été choisi pour sens profond de la justice et votre perception aiguë de la réalité cachée ainsi que pour votre sens de l'impartialité. Votre tâche est délicate mais ô combien nécessaire pour maintenir l'équilibre du monde. A l'égal d'Osiris, vous êtes capable de tenir la balance cosmique entre vos mains et de juger les autres. Mais pour cela, il vous faut arriver à une maîtrise parfaite de vos actes. Vous êtes un modèle pour tous les autres Nephilim. Ainsi l'arcane vous apprend à ne pas mentir, à respecter l'autre et à défendre envers et contre tous les lois occultes écrites sur la voûte céleste du monde. L'arcane apprend aussi à chacun comment posséder un code moral qui vous rend plus fort devant l'injustice de ce monde. Il faut des règles à la nature et des Nephilim pour faire respecter ces règles. Vous êtes le gardien implacable des lois occultes Nephilim et tous doivent les respecter.

But occulte: maintenir l'équilibre de la balance cosmique en pourchassant et en condamnant tous ceux qui cherchent à la déséquilibrer volontairement et involontairement. Une fois la Balance Cosmique équilibrée à nouveau, tous les Nephilim atteindront l'Agartha. Beaucoup ne le savent pas, il faut leur faire comprendre

Hieronymus, Adopté de l'arcane VIII

Nephilim du feu

Métamorphe: phénix

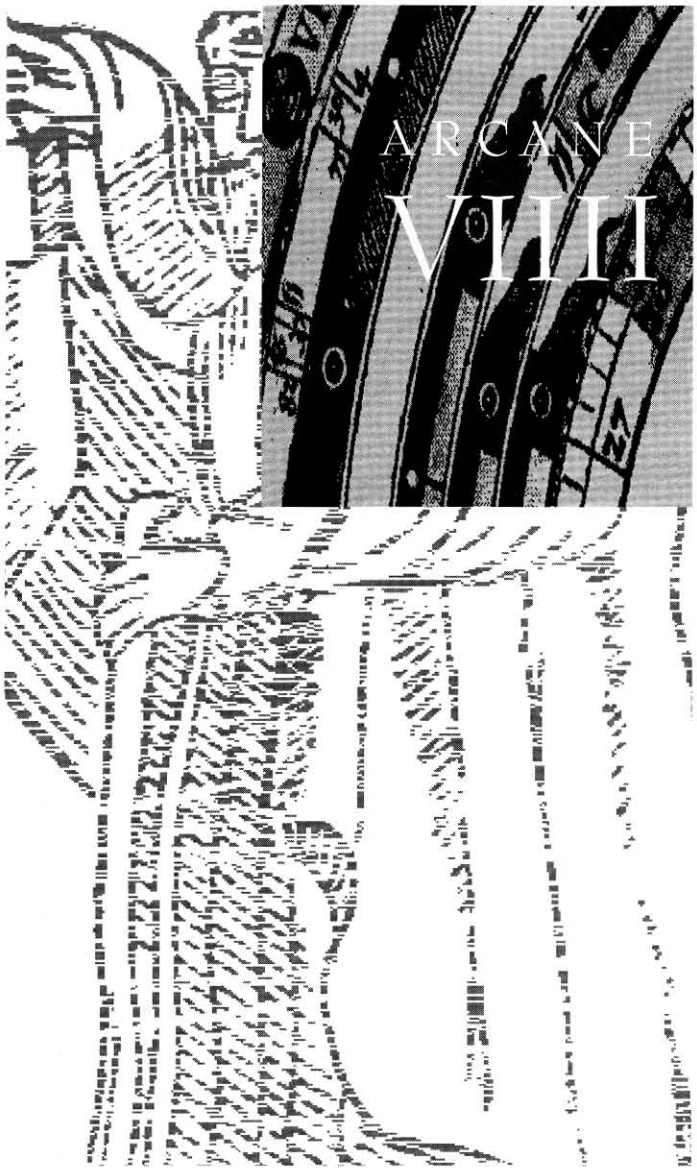
Simulacre: chauffeur de taxi

Personnalité: Hieronymus est un Nephilim particulièrement tranché dans ses jugements. Il connait sur le bout des doigts le code occulte de la balance cosmique et passe son temps à chasser les contravenants. Il possède une voix grondante saisissante qu'il utilise pour impressionner les inculpés. Il est obsédé par le crime qu'il soit d'ordre occulte ou d'ordre humain. Le simulacre dans lequel il se trouve ne l'intéresse pas, il préfère montrer sa nature de Nephilim quitte à choquer et à épouvanter autours de lui. Il pense que la vie est une perpétuelle opposition entre un coté blanc et un coté noir. Le coté blanc regroupe tous les Nephilim et humains qui respectent un code d'honneur, ceux qui ne fautent pas, le coté noir, regroupe le reste. Hieronymus doit nécessairement classer les Nephilim dans l'une de ces catégories. Pour lui, le gris n'existe pas. Il n'hésite pas à éliminer ceux qu'il a classé dans le coté noir de sa vision.

Histoire: Hieronymus n'a connu que peu de réincarnations mais à chaque fois, il a participé activement à des grands mouvements de justice. Il cherche en effet les "coupables" responsables de la chute de l'Atlantide qu'ils soient humains ou Nephilim. Il a ainsi participé à la répression sanglante des paysans allemands en révolte durant le 15ème siècle. C'est durant cette époque qu'il acquit son surnom du Tranchet en hommage à son coup d'épée.

Description: très grand, les cheveux coupés à la militaire, Hieronymus aime particulièrement s'habiller de manière à opposer deux couleurs, le plus souvent le noir et le blanc, ce qui lui donne souvent l'allure d'un clown triste. Sentiment vite dissipé quand les passants voient son port hautain et son regard d'acier. Il crispe toujours les machoires et se fait un point d'honneur à ne jamais utiliser le sourire humain.

Témoignage: "Aujourd'hui, en ce huit millième après la Chute, je suis de nouveau éveillé. Mon arcane m'a donné une grande mission rétablir l'ordre cosmique, mission que je remplis du mieux possible. Je dois inculquer cet ordre à tous les fautifs que je rencontrerai par la parole ou par le fer, tel est mon rôle."



Les Nephilim de cet arcane pensent qu'il ne faut avoir aucun contact avec le monde des humains. Ce contact est vu comme dégradant et éloigne le Nephilim du vrai but, la quête de l'Agartha. Ils considèrent l'incarnation dans un simulacre comme une sorte de punition. Ces Nephilim cherchent l'Agartha par la méditation intérieure.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La neuvième quête ou la quête de la solitude lumineuse.

La lame représente un homme robuste assez âgé enveloppé dans un grand manteau de bure. Il paraît énergique mais il semble avancer avec prudence. il marche sur une vieille route poussiéreuse comme un pèlerin vers Saint-Jacques de Compostelle. Ces habits le font paraître tel un moine, pourtant il ressemble plus à un vieux sage circonspect. Le chemin devant lui est faiblement éclairé par une lanterne sourde qu'il porte sous sa cape comme pour en empêcher le rayonnement. Il semble s'aider d'un grand bâton de bois qui sur certains tarots est entouré d'un serpent. Akhénaton a voulu exprimer les émotions et le savoir occulte qu'il ressentit lors de l'une des quêtes les plus longues qu'il a dû effectuer pour former ses arcanes majeurs. La solitude qu'il subit lors de ce voyage ne fut pas s'en rappeler les sphères égoïstes du Silence Fuligineux.
Durant cette période, les Nephilim surent créer des univers particuliers dans lesquels ils évoluèrent. Akhénaton montre dans cet arcane le chemin de l'enrichissement personnel par l'éloignement de tout contact avec les civilisations qu'elles soient Nephilim ou humaine. C'est ce que veut dire la lanterne, symbole du savoir caché et oublié. Elle symbolise aussi la sapience, vacillante lumière qu'il faut protéger des vents décadents en provenance de la civilisation. Le bâton montre que les Nephilim de l'Ermite n'oublient jamais de rester en liaison directe avec les champs magiques.

Les correspondances

Les correspondances positives

Etant retirés des affaires de ce monde, les adoptés de l'arcane l'Ermite ne participent guère aux luttes qui peuvent déchirer les Nephilim. Cependant leurs recherches et leur approche de la Réalité leur font entretenir des liens plus ou moins étroits avec d'autres arcanes. Ainsi, l'Ermite aime à rencontrer ceux de la Roue de Fortune avec qui ils partagent des informations occultes.

Les correspondances négatives

Par contre les voies explorées par les arcanes se rapprochant des Humains sont condamnées par l'arcane IX tels que le Pendu, le Bateleur et tous ceux qui peuvent se fourvoyer de près ou de loin avec les humains.
Enfin, des rumeurs circulent au sujet d'étranges rapports entre cet arcane et celui du Jugement sans qu'on ait pu avancer quelque information concrète à ce sujet. On suppose ainsi que certains Nephilim rejetés lors du rite d'adoption, désabusés, brisés dans leur projet, tenteraient de rejoindre les rangs de l'Arcane XX.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie Symbolique

Rites d'adoption

En postulant à l'adoption un Nephilim peut rejoindre un convent de Cénobites dans un lieu reculé et suivre un enseignement après avoir persuadé les sages de sa bonne foi. Cet enseignement comporte un entraînement à des méthodes de concentration et de méditation. Une fois qu'il se sent prêt le Nephilim postulant doit se soumettre à une épreuve très éprouvante qui n'est que le prélude de sa vie future... Ainsi, il se voit enfermé dans une cellule pyramidale qui est ensuite scellée. Ceci fait, il doit rester dans l'obscurité, seul avec lui même le plus longtemps possible, sans craquer. Cela pourrait durer longtemps et la difficulté est donc augmentée par le lancement du sort kabbalistique Kerubim de la Confusion et de l'exaspération dans la cellule. Si le Nephilim n'a pas craqué avant l'aube, il est adopté ! Ce rituel peut prendre d'autres formes toutes plus éprouvantes les unes que les autres. N'est pas ermite qui veut. Une fois le rituel achevé, le nouvel adopté sacrifie un point de ka au convent qui le forme. Ce point sert en fait a entretenir le voile qui maintient le convent hors de la perception humaine.

Par définition, les ermites entretiennent peu de relations avec l'extérieur et les adoptés ne reçoivent pratiquement aucune aide une fois intronisés. Les Nephilim de cet arcane doivent donc se débrouiller par eux même. Seuls les Cénobites qui vivent rassemblés dans les convents entretiennent une forme de hiérarchie assez lâche. Ainsi chaque convent est dirigé par un Guide dont la sapience sert de modèle et de moteur a la méditation des Nephilim installés ici. Les adoptés vivent dans des cellules pratiquement dénuées de mobilier et les novices ont la charge de nourrir leurs simulacres et de recevoir les visiteurs. A l'extérieur des convents, un Nephilim ayant échoué au rituel d'adoption mais qui n'a pas voulu regagner le monde remplit la fonction de passeur, celui qui soulève le voile qui dissimule le convent aux yeux des intrus...
Les adoptés préférant se retirer totalement du Monde et des rapports avec les humains mais aussi avec des Nephilim répondent au nom d'Hermétistes. Point de hiérarchie chez eux par contre, l'originalité est bien vue et chacun d'entre eux essaye de prouver au Monde leur Vertu en s'infligeant des modes de vie extrêmes. Untel vivra en haut d'une colonne, un autre dans un tronc, etc. Une telle existence est une épreuve terrible et beaucoup sombrent dans le khaiba.

La figure du Grand Véhicule

De même, étant donné que les adoptés de cet arcane vivent la plupart du temps à l'écart, on ne connaît pas toute l'organisation des Ermites cependant des rumeurs circulent au sujet de la Figure de l'arcane IX. Ce Nephilim vivrait seul dans une caverne où les Nephilim dignes de recevoir sa sapience peuvent venir le consulter. Plutôt qu'un dirigeant, ce Grand Véhicule est un modèle et un guide spirituel pour les adoptés de l'arcane IX.

Le pouvoir occulte

Les pouvoirs conférés par l'arcane à ses adoptés concernent essentiellement l'individu. Le credo de ces Nephilim encourage à laisser entièrement tomber le Paraître pour favoriser l'Etre... Outre les sorts et rituels, les Ermites sont maîtres dans l'art de la méditation et des Enigmes.
La Sphère Primordiale: ce sort particulier est enseigné une fois l'Adoption effective et permet au Nephilim de se construire une "bulle" hors des contraintes et influences extérieures. Ce rituel est destiné à favoriser un environnement propice a la méditation. Tout stimulus visuel, sonore ou autre est alors filtré et c'est le Nephilim qui détermine son environnement selon ses goûts (couleurs, sons, parfums, textures,...).
Le Silence du Corps: grâce a ce rituel, le Nephilim peut ne plus éprouver aucune sensation corporelle, toute son énergie magique est concentrée dans son esprit qui devient plus aiguisé, plus perçant. En vision ka, le simulacre apparaît sans vie mais une puissante lumière jaillit de ses yeux. Un Nephilim sous l'influence de ce rituel n'est plus sensible à la faim, à la fatigue ou à la douleur. Il est par contre vulnérable à toute agression... A l'intérieur des convents, lorsque les Ermites sont sous l'effet de ce sort, ce sont les novices qui s'occupent des simulacres.

Le Réveil de la Chimère: les adoptés de l'Ermite, lorsqu'ils sont plongés dans leur longue méditation, aiment se livrer à des épreuves dans le but de mieux comprendre les forces instinctives qui peuvent dormir en eux ou dans celui de vaincre leurs terreurs ancestrales. Ainsi, par ce rituel, l'Ermite est capable de donner forme a un aspect de son Inconscient qu'il devra ensuite combattre symboliquement. La réussite signifie un pas de plus sur le chemin de l'Agartha, l'échec quant à lui peut faire plonger le Nephilim dans la folie...

Les demeures philosophales

Les Retraites: les plus courageux des Nephilim de l'arcane IX, une fois adoptés, partent seuls et s'établissent loin de tout si possible dans un lieu où la vie humaine est à peine tolérée. Les Ermites peuvent ainsi passer leur vie de contemplation dans un tronc d'arbre, en haut d'une colonne ou plus classiquement dans un désert...
Les convents: certains Nephilim de l'arcane IX préfèrent se regrouper dans des lieux de méditation plutôt que d'affronter la vraie solitude. Leurs convents sont toutefois retirés du monde et sont

tefois retirés du monde et sont même protégés par un voile magique qui les dissimulent aux humains. Seuls les Nephilim peuvent desceller la présence de ces lieux grâce a la vision Ka. Un humain ne peut donc accéder a un convent sauf s'il est guidé par un passeur. Le voile magique qui protège le convent peut se manifester de différentes manières selon les champs magiques des lieux; brouillard insondable, obscurité impénétrable, lumière mordorée ou tout autre phénomène pouvant égarer ou abuser les sens humains.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE VIIII

Le Stellaire VIIII

Etain mélancolique humide

Mentalité: vous êtes très réservés et extrêmement secret. Les autres Nephilim ont du mal à comprendre vos pensées occultes; pourtant vous savez parfaitement que votre cheminement spirituel est supérieur à n'importe quelle quête agarthienne. Votre voie est celle de l'incompréhension et de la solitude vis-à-vis du monde mais de la compréhension la plus parfaite de vos Ka-éléments. Pour vous, le corps humain dans lequel vous vous trouvez est vraiment une prison pour votre développement spirituel. Tel un oiseau en cage vous ne pouvez que chantez et non voler. Vous recherchez l'isolement car vous considérez les civilisations humaines comme perverses et malignes.
Les champs magiques se trouvent dévoyés et diminués à proximité des grandes constructions sauvages et sans presque aucunes règles ésotériques faites par les humains. La seule compagnie que vous aimez est celle des manifestations naturelles liées à votre Ka-élément dominant. Parfois, vous retrouvez des Nephilim afin de partager ensemble la vraie recherche vers l'Agartha, c'est-à-dire la quête intérieure. Seul le développement du pentacle des Ka-éléments pourra amener à la conquête Ka-soleil. Le chercher dans une espèce étrangère au champs magiques est une grave erreur.

But occulte: retrouver la pureté magique du Nephilim avant qu'il soit obligé d'utiliser un corps humain. Arriver à développer parfaitement tous ses Ka-éléments pour tenter l'intégration du champ magique du soleil. A la limite, le vrai Nephilim est aussi l'être spirituel qui serait capable de manipuler tous les champs magiques existants sur la terre.

A'Shi'Shassa'kasha, adopté de l'arcane

Nephilim de l'air

Métamorphe: sylphe

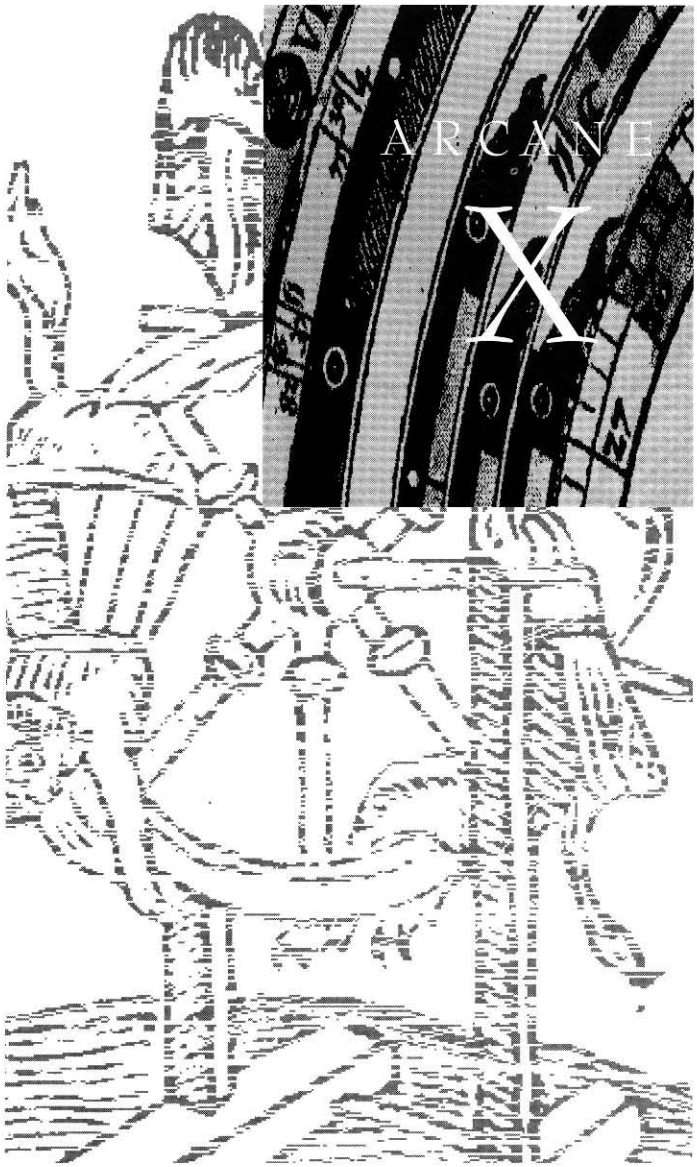
Simulacre: un plombier

Personnalité: ce Nephilim est un adopté particulièrement représentatif de l'arcane. Il vit dans un monastère abandonné dans les Pyrénées dans lequel il a fait construire des trompe-l'oeil à la Escher. Il pense en effet que le Nephilim peut évoluer en contemplant ces architectures impossibles. Il pratique aussi les mathématiques non-euclidiennes juste pour le plaisir spirituel et les intuitions que cela lui procure. Il est austère, froid mais possède une très vive intelligence de tous les problèmes occultes qu'il peut rencontrer. Peu disert, il parle sur un ton monocorde rappelant le murmure du vent sur les feuilles. Il est très farouchement opposé à la technologie humaine qu'il considère comme un véritable poison de l'intelligence Nephilim. Il pense même que les développements actuels de cette technologie vont amener à l'Apocalypse la plus importante qu'ai connu cette terre. Il est prêt à aider à l'accroissement de cette spirale vertigineuse technologique rien que pour se délecter de la chute.

Histoire: A'Shi'Shassa'kasha a toujours été un Nephilim solitaire. Dès la Chute, il se réfugia dans un endroit désert loin de tout le bruit et la fureur humaine, prompt à ruiner tout effort d'évolution spirituelle. Mais plutôt que de participer aux convents de ses compagnons, il préféra se forger sa propre bulle et vivre le plus possible à l'intérieur. Il devint alors une sorte d'oracle aussi bien pour des Nephilim que pour des humains. Lorsqu'il en eu assez d'être consulté, il se laissa mettre en stase puis dans une deuxième incarnation et devint membre du Pendu. Mais cette expérience ne le satisfit point. Il redevint un orphelin pour ensuite devenir un adopté de l'Ermite.

Description: A'Shi'Shassa'kasha est un Nephilim qui pousse au maximum ses métamorphoses élémentaires. Bien qu'il se promène très rarement dans la foule, il ne passe pas inaperçu et se fait souvent traiter de punk, skin et autre beatnik. Il aime porter des vêtements en accord avec la couleur du ciel. Il ne supporte pas les endroits fermés et c'est pour cette raison qu'il a aménagé ses diverses habitations pour que l'air puisse circuler facilement. Il donne toujours l'impression d'avoir le regard perdu dans le vide mais il passe son temps à se parler intérieurement.

Témoignage: "qu'importe les lumières de la Ville, que cette Babylone puante et rampante, que cette prostituée reste à tout jamais loin de moi, le Voyageur des plans spirituels, le chevaucheur des vents shamaniques".



Ce sont les Nephilim qui vouent leurs existences à l'étude des champs magiques, des cycles des planètes et des éthers. Ils cartographient les champs magiques, ils prévoient les modifications selons les maisons astrologiques. Ces Nephilim essayent de ne percevoir leur environnement qu'en Vision-Ka. Pour eux le monde n'est qu'un immense Mandala tournoyant.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

la dixième quête ou la queste de la Forme du Graal.
Sur la lame apparaît une créature assimilée au Sphinx représentant la connaissance absolue. Le Sphinx détient la connaissance. Il est le modèle des adoptés de l'arcane X. La Roue représente quant à elle l'agencement des champs magiques, le mouvement Cosmique. Ses six rayons correspondent aux différents champs magiques qui influencent la Terre, l'axe est le Coeur du Système, l'Axis Mundi, le Graal... Celui qui contrôle l'axe commande le mouvement du Système. Autour de cette Roue, deux créatures simiesques sont emmenées par la marche de la Roue. L'une monte, elle est entraînée, elle plonge dans le système. L'autre descend marquant ainsi un équilibre visant a stabiliser l'ensemble. Ces deux êtres représentent les Nephilim qui d'un côte s'immergent dans les champs magiques tandis que les autres entretiennent l'équilibre.
Par cette lame, Akhenaton a voulu montrer aux Nephilim que la quête de l'Agartha passe par l'expérience des champs magiques, par une immersion dans les flux pour en comprendre l'essence. De plus, en arrivant à cette connaissance, le Nephilim prend conscience de l'Ordre Cosmique et en devient un Gardien...

Les correspondances

Les correspondances positives

Les Nephilim de la Roue de Fortune sont avant tout des chercheurs et s'impliquent peu dans les machinations occultes de leurs congénères. Toutefois, ils entretiennent des relations avec la Papesse à qui ils dispensent le fruit de leurs travaux qui vont enrichir les Hermethèques de cet arcane. De même, des rencontres ont lieu avec l'Etoile qui peut mettre du matériel et des techniques à disposition de la Fortune. On notera aussi l'inquiétude des membres de l'arcane quant à l'apparition d'un nouveau champ magique tel que l'Orichalque ce qui les amène à scruter l'espace en collaboration avec l'Etoile.

Les correspondances négatives

Les adoptés de la Fortune ne s'impliquant guère dans les luttes d'influence et n'ont donc pas d'ennemis attitrés. Seule la recherche les intéressent.

LA ROUE DE FORTUNE

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La Hiérarchie symbolique

L'arcane ne possède pas de figure. Il préfère opérer dans le domaine du symbolisme pur sans corps intermédiaire.

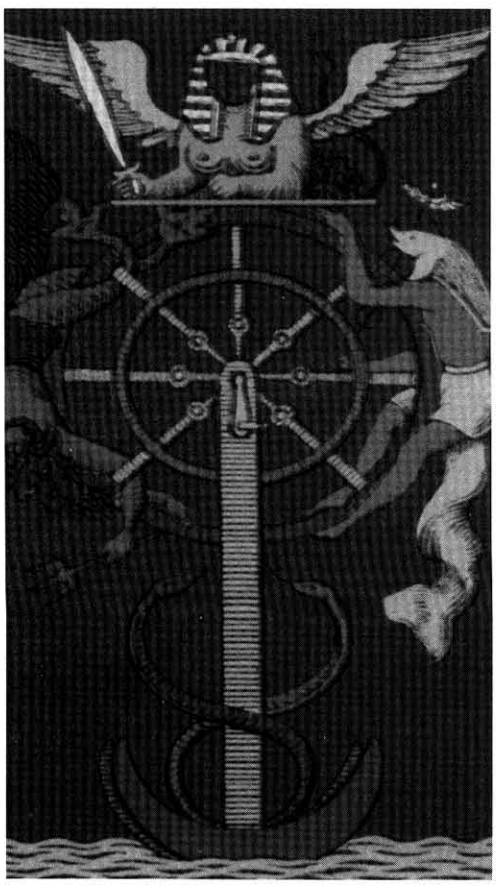
Rites d'adoption

Le candidat à l'adoption doit prouver son intérêt en trouvant un nexus puis en créant un plexus. Ensuite, il peut bénéficier des enseignements de la Roue de Fortune pour construire son archéomètre. Une fois cette tâche effectuée, il prête serment à l'arcane et sacrifie un point de ka qui servira à alimenter le Grand Archéomètre. Pour finir, le nouvel adopté devient un rayon de la Roue et reçoit la charge de veiller sur une région.

Les pouvoirs de l'arcane

Les Nephilim de la Roue de Fortune sont regroupés en Mandalas et liés à une région. Leur tâche est d'étudier les champs magiques dans leur sphère d'influence et d'en établir la cartographie.
L'arcane X est une structure stable qui ne s'implique guère dans les affaires de pouvoir. Sa principale activité consiste actuellement à scruter fiévreusement les modifications des champs magiques dans l'espoir de voir un signe, de déterminer une logique dans les champs qui lui permettrait de se préparer à l'Apocalypse. D'autres adoptés préfèrent décrypter les messages inscrits dans les Champs par les Anciens. D'après eux, ces Glyphes géants recèlent de puissants sorts ou délivrent des messages capitaux pour les Nephilim. Toujours aux aguets, ils sont capables de détecter les sources magiques partout où elles sont implantées. Si une modification est importante et peut avoir des répercussions sur les Nephilim en général, les adoptés de la Roue de Fortune peuvent sonner l'alarme et avertir les autres Arcanes. Ainsi, au siècle dernier les champs magiques ont subi un brutal changement et la Roue de Fortune entreprit de contacter tous les autres arcanes. Le réveil massif des Nephilim serait une conséquence des décisions des arcanes de cette époque.
La hiérarchie des Nephilim de l'arcane X est très lâche, chacun se spécialise dans l'étude de son Ka élément ainsi que dans celle des plexus qui y sont liés. De plus, il reçoit la charge de veiller sur une région. Ainsi, tant que ces adoptés transmettent des informations à leur mandala, ils sont libres d'agir à leur guise.
Seuls quelques Nephilim, voire un seul dans un Mandala, grâce à ses avancements sur le chemin de l'Agartha peut se consacrer à l'étude des cinq éléments et donc des nexus.

L'Archéomètre est un puissant objet magique à réaliser comme un athanor. Le Nephilim sacrifiera des points de sa stase mobilisés pour cette utilisation. Il sert à mesurer et à donner une cartographie des champs magiques sur une distance certaine entourant l'objet. L'archéomètre est aussi capable de réagir aux interférences des champs magiques et peut en donner une mesure précise. Cela est très utile aux adoptés de l'arcane pour lancer leurs sorts.



Lors de l'adoption, il doit sacrifier un point de ka qui sera utilisé pour le Grand archéomètre du collège dont fait désormais partie le Nephilim.

Grâce aux progrès des télécoms, les différents archéomètres peuvent être reliés entre eux et leurs informations sont donc centralisées afin de tracer la carte. Les collèges sont établis non loin des Nexus. Certains sont spécialisés dans la lecture des messages inscrits dans les courants magiques par les Nephilim d'avant le déluge ou par des agarthiens. Un autre collège s'est spécialisé dans la cartographie et l'étude des mondes de la kabbale d'où sont issues les créatures invoquées. La Roue de Fortune regroupe essentiellement des sorciers et des kabbalistes. Depuis peu des alchimistes viennent rejoindre l'arcane en vue de construire des objets magiques qui font la réputation occulte de l'arcane.

Le pouvoir occulte

L'arcane étant retiré des affaires de tous les jours ne possède pas un pouvoir occulte important. Pourtant, ses essais de cartographie ainsi que ces mécanismes magiques en font un aide précieux lors de cérémonies magiques importantes pour les Nephilim. De plus l'arcane développe depuis plusieurs siècles une activité fructueuse. Sa grande connaissance des champs magiques lui permet d'en utiliser les potentialités à leur maximum. C'est ainsi qu'incidemment, les adoptés de l'arcane sont devenus des faiseurs d'objets magiques, des enchanteurs très habiles dont les inventions sont recherchées par les autres Nephilim. Cet arcane est en train de devenir important dans l'ensemble du Tarot. Certains adoptés pensent que le prince de l'arcane envisagerait de transformer l'arcane-mère lui-même afin de dessiner dessus une nouvelle figure, celle de la Dame-vigie. Ceci serait l'un des changements les plus importants que subirait le tarot depuis longtemps.

LES DEMEURES PHILOSOPHALES

L'arcane possède plusieurs demeures philosophales dans lesquelles il a installé de nombreuses machines magiques servant à mesurer les champs. Ces demeures sont constituées la plupart du temps de tours élevées qui se trouvent près d'un étang et qui possèdent des souterrains. Ainsi, l'arcane disposent de lieux d'invocations des cinq champs magiques facilement utilisables. Ces tours se trouvent souvent à l'écart des grands centres urbains qui ont une fâcheuse tendance à brouiller les champs magiques. Certains Nephilim pensent que l'arcane construit en ce moment une grande demeure philosophale qui permettrait d'abriter une grande machine tellurique. Cette machine serait à même de changer les champs magiques, de les transformer.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

LE STELLAIRE X

Mercure Sanguin Humide

Mentalité: en tant qu'adopté de la Roue de Fortune, vous avez découvert grâce aux enseignements de vos maîtres que les Champs Magiques qui baignent la terre sont loin d'être des phénomènes chaotiques... Vous êtes désormais certain qu'il existe une forme, une unité derrière toutes les manifestations des champs. Vous vouez donc votre vie à une étude rigoureuse mais fiévreuse des messages inscrits dans les champs. Pour vous consacrer pleinement à vos recherches, vous choisissez volontiers l'isolement géographique mais vous n'êtes pas pour autant un sauvage. D'ailleurs, les progrès techniques du XXe siècle vous permettent de rester en communication avec vos pairs. Mélange de savant, de mystique et de gardien de la tradition, vous êtes souvent mal compris par les autres Nephilim qui n'ont pas saisi l'importance de vos recherches.

But occulte: un jour viendra où vous et vos compagnons pourrez découvrir la clef et déchiffrer le message sacré. Cette soif de savoir vous consume et vous êtes capables de rester des heures dans votre retraite à l'affût des moindres modifications des courants de Ka.
Selon vous, la découverte du Grand Glyphe vous permettra d'atteindre l'Agartha, vous permettra de retrouver votre état d'avant la chute...
En plus d'être un chercheur passionné, vous êtes un veilleur, une sentinelle. En ces temps troublés, alors que l'apocalypse approche, les membres de la Roue de Fortune sont prêts à sonner les Trompettes du Jugement Dernier.

VASCO, ADOPTÉ DE L'ARCANE 10

Nephilim de l'Eau

Métamorphe: triton

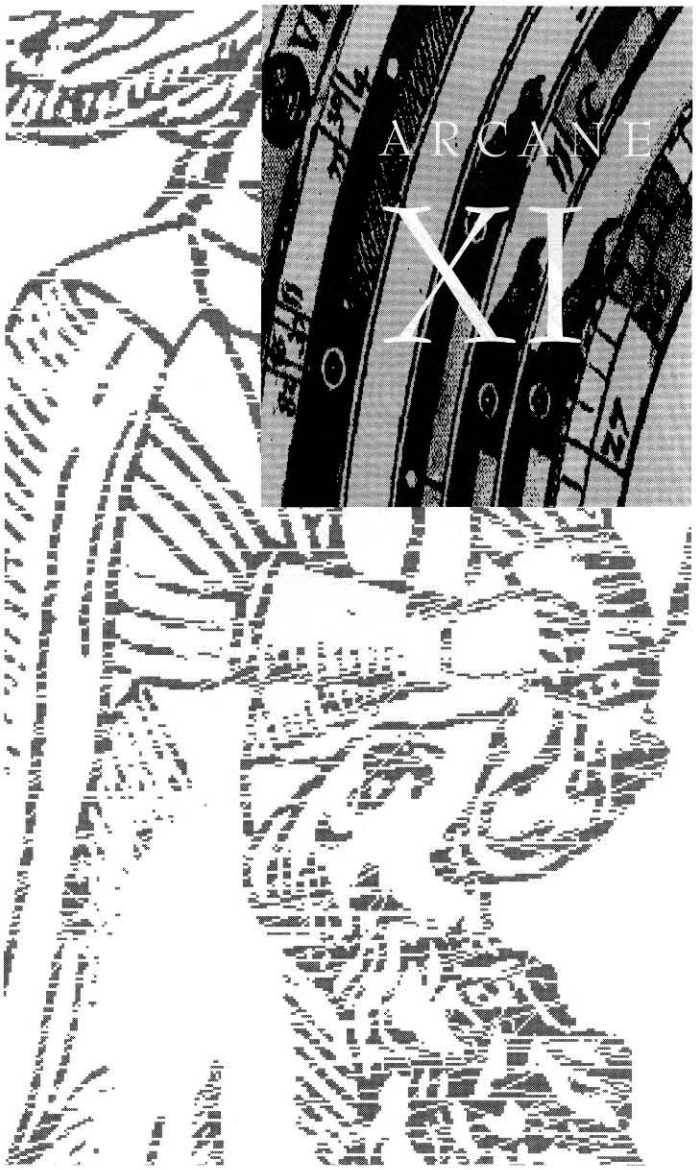
Simulacre: gardien de phare

Personnalité: Vasco est un solitaire et la fonction de son simulacre actuel lui permet de se consacrer pleinement à ses recherches. Au fur et à mesure des mois, il a modifié son phare pour en faire un véritable observatoire des champs de l'eau. Des antennes et des paraboles modernes côtoient ainsi des artefacts plus hétéroclites tous reliés à son archéomètre dans lequel il a investi une grande partie de l'énergie de sa stase.
En dehors de ses heures de veille attentive, il cartographie tous les phénomènes magiques de la région liés à son élément. Son seul passe-temps est la contemplation des cartes marines anciennes, notamment des mystérieux portulans dont il possède quelques exemplaires rarissimes. De plus, très bricoleur, il a confectionné un étrange appareillage rattaché à son archéomètre qui convertit les mouvements des différents champs en sons audibles pour une oreille humaine. Ainsi, lors de conjonctions alors que les sons émis par son convertisseur sont des plus cacophoniques, proche de l'extase, il essaye de distinguer un hypothétique message contenu dans les vagues ou le vent...

Histoire: c'est au XVIème siècle que Vasco est entré en contact avec l'arcane de la Roue de Fortune alors qu'il faisait partie de l'équipage d'un bateau engagé par un découvreur portugais. L'objectif de l'expédition était officiellement la découverte de nouvelles terres dans le pacifique mais le bateau s'arrêta finalement sur l'Ile de Paques. Au fur et à mesure des veilles, le soir sur le pont, le découvreur, lui même Nephilim entreprit de révéler à Vasco les mystères cachés dans les champs et une fois l'expédition achevée, Vasco, converti, s'acharna à apprendre sous la coupe de son parrain en vue de rejoindre la Roue de Fortune.

Description: Vasco prête peu d'attention à son apparence vestimentaire. Il porte des vêtements usés, les poches pleines de crayons et d'instruments de mesure. A force de rester en plein vent au sommet de son phare, ses cheveux longs et déjà clairsemés sont recouverts de sel.

Témoignage: " Message de Vasco... Message de Vasco... L'archéomètre s'affole! Procède à émission immédiate des données. C'est la troisième fois que le phénomène se reproduit. La conjonction doit s'y prêter... D'après mes calculs, l'épicentre doit se situer en mer d'Irlande. Ca y est la voilà... C'est une Mère! Elle doit bien faire une quinzaine de mètres de hauteur! Attendez, je branche le convertisseur... Ahaha, vous entendez ?! Ecoutez, on dirait un chant !...Ahahaha!! La voilà, je rentre le matériel! Le phare risque d'être recouvert! Procéderai à transmission des résultats dès la f...". Fin d'émission.



C'est un arcane de taille réduite qui s'est spécialisé dans la lutte contre toute forme de déchéance du Ka et des Ka-éléments. Ce sont les farouches ennemis de l'arcane 15 le Diable

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La onzième quête ou la quête du contrôle extérieur
"Il faut apprendre à contrôler les énergies violentes et destructrices du monde qui nous entoure. Elle sont génératrices de désordre et conduisent certains d'entre nous à la folie. Seule une rigueur intérieure pourra imposer un ordre au désordre, une loi au chaos une direction à l'entropie, la beauté à la laideur. Il faut combattre loyalement et les champs magiques seront agrandis".
Une femme portant un chapeau aux larges rebords symbolisant l'infini, revêtue d'une belle robe-cape maîtrise de ses mains un lion. Elle est semblable à l'Hercule légendaire. Akhénaton a voulu symboliser ici la Dame-Raison, Sophia, la Dame-Sapience capable de contrôler et de mettre à ses genoux par la force et la discipline mentale les monstres qui peuvent habiter dans les champs magiques. Son expression est calme et sereine malgré la tâche qu'elle effectue.
Cet arcane est la lame qui rassemble les Nephilim souhaitant l'élimination de toutes les formes de dégénérescence des Ka-éléments ainsi que des énergies magiques. Pour atteindre l'Agartha, il est nécessaire d'éliminer tous les obstacles sur le chemin. Mais cette élimination est aussi un combat contre ses propres démons. L'arcane demande aussi à ses membres un contrôle individuel très important. L'Agartha passe pour ces Nephilim par une discipline intérieure identique à celles des combattants d'art martiaux humains et par le respect d'un code d'honneur concernant l'utilisation de la force.

Les correspondances

Les correspondances positives

La Force est maintenant un arcane sans trop d'influence. Sa seule correspondance positive est avec l'arcane XIIII la Tempérance. En effet la Force est un peu le bras armé de la Tempérance. Elle a globalement les mêmes buts mais les moyens sont différents. La Force cherche à détruire et à éliminer tous les Nephilim devenus Khaiba ainsi que tous les effets dragons violents et dangereux pour le monde. A la différence de la Tempérance, les Nephilim de l'arcane préfèrent employer la force. Il arrive que cet arcane emprisonne un Nephilim "malade" pour le livrer à la Tempérance afin de le soigner.

Les correspondances négatives

L'arcane est l'ennemi juré de l'arcane XV le Diable ainsi que de l'arcane XVIII la Lune. En effet, ces deux arcanes ont une pratique occulte très différente de la Force, surtout en ce qui concerne le khaiba. Ceci est inacceptable pour les Nephilim guerriers. Ils se considèrent comme les défenseurs spirituels des Nephilim mais aussi des humains. Rempart armé contre la déchéance possible de la magie, il est normal qu'ils luttent

très activement contre les Nephilim prônant cette déchéance. Le combat contre ces deux arcanes va jusqu'à la mort et les adoptés de la Force n'hésitent pas à utiliser des armes en Orichalque pour éliminer ces Nephilim déchus.
On peut noter aussi que la Force lutte très activement contre les Selenim qui sont considérés comme des tortionnaires du genre humains, incapables de se maîtriser intérieurement.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Malgré peu de Nephilim adoptés, l'arcane possède une hiérarchie très importante centrée autours de la figure: Dame-Force.

Rites d'adoption

Rejoindre cet arcane est relativement complexe. Le Nephilim doit posséder au moins 20 en Ka; avoir un talent de la racine combat à 70%. De plus, le Nephilim nouvel adopté doit trouver un effet-dragon et le contrôler ou l'éliminer. Il doit obligatoirement se faire blesser par cet effet-dragon aussi bien dans la chair de son simulacre qu'en perdant un ou plusieurs points de ses Ka-éléments.

La Dame-Force

La figure s'organise en unités très soudées de 5 à 10 adoptés classés selon leurs niveaux d'armes. Ces unités sont appelées des compagnies. Des duels jusqu'au premier sang sont organisés entre les adoptés pour déterminer la place dans les compagnies. Chacune est dirigée par un dompteur. Il a le droit de vie ou de mort magique sur les créatures chassées par la compagnie. Il dirige les opérations et met tout en place pour entraîner correctement selon ses propres techniques. Il existe encore sept compagnies classées selon les métaux symboliques.
La compagnie d'argent est spécialisée dans la lutte contre les effets-dragons et les khaiba de lune. Elle opère très silencieusement de préférence durant la nuit lorsque la lune est pleine. Ainsi le défi est encore plus fort pour ses membres. Le dompteur de la lune préfère utiliser les armes physiques plutôt que la magie.

La compagnie de cuivre est spécialisée dans la destruction et l'emprisonnement des effets-dragons et des khaiba de la terre. Plutôt que de tuer, ses membres préfèrent immobiliser et emprisonner les créatures qu'ils rencontrent. Ils considèrent ces monstres comme des blessures infligées à Gaia et qu'il faut soigner afin d'éviter la destruction de la terre.

La compagnie de l'étain est spécialisé dans la lutte contre les monstruosités de l'air. Les adoptés rejoignant cette compagnie aiment bien les joutes magiques et mystiques. Ils sont grands utilisateurs de sortilèges d'attaque et sont souvent redoutés par les autres Nephilim en général.

La compagnie du fer s'occupe des problèmes magiques liés au feu. Elle ne recrute que les Nephilim les plus solides et les plus courageux. en effet,les effets-dragons qu'ils devront combattre sont parmi les plus dévastateurs. C'est pour cette raison qu'ils emploient un matériel aussi bien magique que physique très lourd. Ils n'hésitent pas à porter des armures magiques ou à utiliser des armes à feu lourdes. Ils constituent les forces spéciales de l'arcane employées pour les missions les plus délicates.

La compagnie du mercure, elle, s'occupe des mauvaises métamorphoses liées à l'eau. Considérée par les autres adoptés de l'arcane comme la compagnie la moins exposée, la compagnie du mercure n'en explore pas moins des aspects très repoussants et mystérieux de l'eau. C'est ainsi que ses membres sont persuadés avoir trouvé la trace de khaiba marin très anciens (qui daterait d'avant les sauriens) et qui chercherait à revenir maintenant pour dominer le monde. Le dompteur de l'eau se penche sur la question et pense que certains humains avaient déjà trouvé des pistes dans les années 20 de notre siècle. Ils seraient tous devenu fous par la suite.

La compagnie de l'or s'occupe d'éliminer tous les humains qui manipulent de manière grossière les homoncules ou tous les monstres humains possédant en eux des parcelles de Ka-élément. Ainsi elle recherche activement le Grand Pélican, une sorte d'humain buveur de sang et vivant dans un cocon de verre et de plomb. Aux dernières nouvelles, il se trouverait dans Venise (pour plus de précisions, voir dans le supplément le Lion Vert, le scénario Mnemos).
Enfin la compagnie du plomb regroupe les Nephilim les plus courageux ou les plus inconscients. Cette compagnie a le triste privilège d'être autorisée à utiliser les armes en orichalque. C'est elle qui sert de bourreau lorsque d'autres compagnies ont trouvé un khaiba ou un effet dragon.

Les pouvoirs

L'arcane ne possède pas de pouvoirs. Les compagnies se retrouvent selon un calendrier stellaire bien précis pour discuter des dernières captures. Il n'y a pas d'organes supérieurs. Le prince de l'arcane, le Grand Dompteur est un agarthien et semble plongé dans la quête de l'Atlantide.

Le pouvoir occulte

L'arcane ne possède un pouvoir que parmi ses pairs. Les autres Nephilim (hormis les adoptés du Diable et de la Lune) approuvent en général son but occulte et respecte la démarche de ses adoptés. Les autres Nephilim ont confiance en la Force.

Les demeures philosophales

L'arcane ne possède que très peu de demeures philosophales. Ce sont en général des souterrains situés sous de anciens châteaux-forts.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE XI

Le Stellaire XI

Fer flegmatique chaud

Mentalité: vous avez été entraîné pour combattre aussi bien le monstre qui est en vous que celui qui rôde à l'extérieur. L'arcane vous donne la possibilité de révéler et de détruire le mauvais coté de votre personnalité. Après ceci vous parcourez le monde en quête de combat contre les créatures situées du mauvais coté de la Force. Soyez vigilant car cette créature est tapie en chacun des Nephilim que vous côtoyez. Les humains se font aussi un plaisir de réveiller le monstre que nous cachons tous en nous. Il vous faut empêcher ces actions. Vous êtes déterminé, très entraîné et sûr de vos talents d'armes, vous êtes un Chasseur, vous êtes le bras armé de la Rédemption des Nephilim, vous êtes le guerrier mystique par excellence.

But occulte: libérer toute la terre des effets-dragons et les Nephilim de la possibilité de devenir des Khaiba. Eliminer aussi tous les khaiba existants. Ainsi, les champs magiques seront de nouveau purs et les Nephilim pourront redevenir des Kaim, les seules créatures magiques de la terre.

Hunt, adopté de l'arcane

Nephilim de la terre

Métamorphe: sphinx

Simulacre: maître d'arme au fleuret

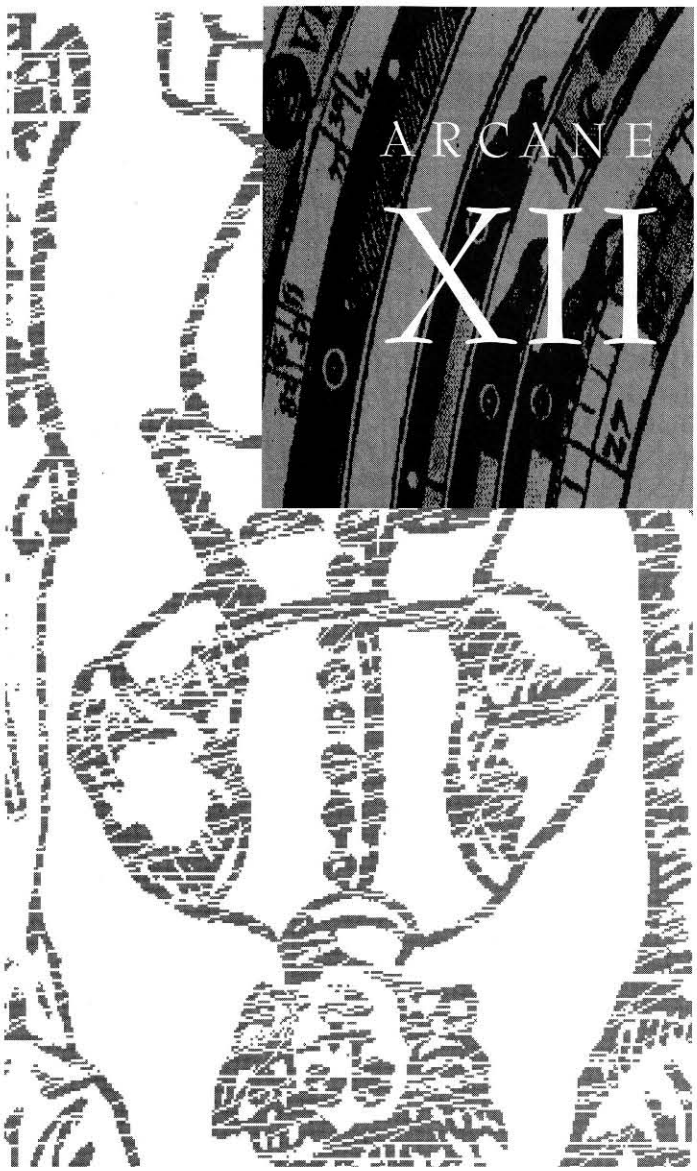
Personnalité: Hunt est un Nephilim très secret, distant, froid et particulièrement efficace dans ses actions. Pour lui la terre et les rochers cachent une structure parfaite, cristalline qu'il faut reproduire dans ses agissements. Il doit alors chasser tous les défauts qui nuisent à l'ordonnance parfaite de la terre cristalline. Il est aussi extrêmement calme même lorsqu'il combat. Il admire beaucoup les maîtres zen d'art martiaux.

Histoire: Hunt est un Nephilim qui a connu une histoire particulièrement éprouvante. Sa première réincarnation durant la Grèce archaïque se transforma en un cauchemar. Des humains très bien renseignés commencèrent à le transformer en Khaiba alors qu'il n'était que distributeur de la sagesse de Gala, la Terre-mère. Sa douleur fut immense et il ne trouva réconfort qu'auprès des premiers adoptés de l'arcane la Tempérance. Là, après une très longue catharsis, il put redevenir un Nephilim à part entière. Il jura alors de toujours empêcher que ces types de dégénérescence de Ka puissent se reproduire devant ses yeux. Il devint un combattant acharné de tous les khaiba et c'est ainsi qu'il acquit une solide réputation de chasseur de monstres. Ce n'est qu'au cours de sa deuxième incarnation qu'il devint adopté de l'arcane. Devant sa réputation, l'arcane lui demanda de rejoindre ses rangs. Hunt mit plus de 40 ans à se décider pour finir par accepter.

Description: son visage félin lui donne une apparence de fragilité mais aussi de rapidité et de cruauté. Il aime porter des vêtements très sobres de couleur fauve, coupés au plus près de son corps noueux. Sa chevelure rousse forme comme une crinière. Elle est tressée par endroit pour chaque khaiba éliminé par Hunt. Ces tresses ont la forme symbolique de l'élément du Khaiba. Le Nephilim porte aussi en tatouage sur le corps de son simulacre, un nombre de symboles équivalent aux blessures magiques reçues des khaiba combattus.

Témoignage: "Ma blessure secrète est enracinée en moi comme la vigne vierge sur un mur en ruine. Mais c'est elle qui fait ma force, qui me donne ma volonté. En détruisant l'Ennemi, je vainc perpétuellement le monstre qui est en moi. Je suis en accord avec tous les éléments magiques qui m'entourent et cela n'est possible que lorsque j'ai éliminé les déchets de notre peuple. La pitié ne doit pas exister, seule la maîtrise parfaite de toutes les armes peut la remplacer."

Delval
93 VIII



Les Nephilim de cet arcane choisissent de vivre exactement comme le simulacre dans lequel ils sont incarnés. Ils se mettent en quelque sorte en etat d'Ombre volontaire. Ils pensent que c'est une façon directe pour atteindre l'Agartha

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La douzième quête ou la quête du Milieu.
"Voilà le milieu de ma Queste, dit Akhénaton, voici l'axe du monde et il n'est pas Nephilim. Il faut devenir un être humain pour mieux comprendre sa nature de Nephilim. Le sacrifice demandé n'est même pas à la hauteur de la sapience obtenue."
Un jeune homme est pendu par la cheville gauche à la branche d'un arbre mort ou coupé. Cette jambe gauche est repliée à hauteur du genou pour former une croix avec l'autre jambe. Ses mains ont l'air d'être liées dans le dos. Le visage du pendu est bizarrement tranquille et même apaisé. Sur certains jeux de cartes, les poches du personnage sont représentées retournées et des pièces de monnaie tombent vers le sol. Les cheveux du pendu forment une sorte de halo autour de son visage.
Il est difficile de trouver les vrais motivations ésotériques d'Akhénaton concernant cette lame. De plus, très peu de Nephilim adoptés de l'arcane parlent de leurs expériences. On est rendu la plupart du temps à des suppositions qui se révéleront par la suite fausses. Pour la description de cet arcane, nous nous sommes appuyés sur les commentaires du Nephilim Le Pulsarium après son départ de l'arcane, suite à une aventure mystérieuse visant à la destruction des toiles magiques qu'il peignait alors.
Il semble qu'Akhénaton ait voulu signifier par le gibet de bois les sept champs magiques. Si l'on observe attentivement le dessin, on peut remarquer sept branches coupées. Ceci symboliserait la nature humaine coupée des sept champs magiques existant maintenant sur la Terre. Le noeud ne maintient pas solidement le pendu, il est plutôt vu comme le fil qui relie, comme la corde d'argent joignant la nature magique du Nephilim et le corps matériel de l'humain. Le pendu lui-même matérialise le renversement complet des valeurs du Nephilim. Celui-ci ne doit plus maîtriser le corps dans lequel il est mais s'oublier et laisser agir le simulacre. Il ne doit plus faire de magie mais se livrer aux tâches ridiculement matérielles de l'humain. Il ne doit plus poursuivre la quête de l'Agartha mais laisser venir la quête à lui. Seule l'intime connaissance de l'homme permettra l'intégration de l'esprit Nephilim et du corps humain au moment de l'Agartha. Mais contrairement aux Nephilim du Chariot, il ne suffit pas de contrôler, il faut vivre, sentir comme un humain, c'est-à-dire en devenir un. Les jambes croisées du pendu indiquent la réflexion et le repli sur soi, la recherche de la stabilité dans un monde magique par trop tournoyant. C'est cela le caractère de cet arcane et malgré le parfum d'hérésie qu'il engendre, Akhénaton semblait y attacher une certaine importance puisqu'il lui a donné une figure (mais pas de Pouvoirs).

Les correspondances

Les correspondances positives

Les Nephilim du Pendu se considèrent avant tout comme des humains et essayent de jouer les personnalités des simulacres dans lesquels ils se trouvent. Ils entretiennent très peu de relations avec les autres Nephilim qu'ils considèrent sur le mauvais chemin et "trop magiques" pour le monde des humains. Seuls les adoptés de l'Amoureux sont considérés comme ayant une attitude proche de celle des Pendus.

Les correspondances négatives

Le Pendu ne se veut ennemi avec personne. En revanche de nombreux arcanes le considèrent comme radicalement opposé. Ainsi le Chariot, la Force, le Soleil n'aiment pas côtoyer ces Nephilim qui se prennent pour des humains.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

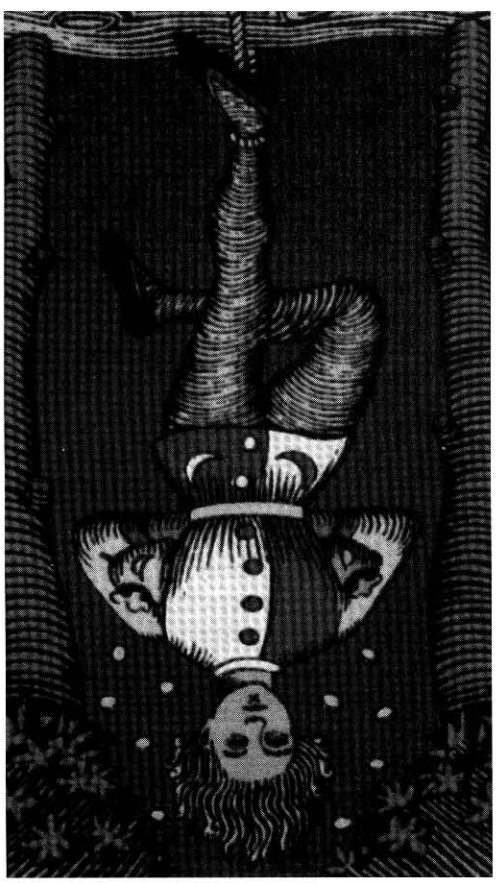
Cet arcane ne possède qu'une figure très peu hiérarchisée.

Rites d'adoption

Pour être adopté par cet arcane, il faut trouver un Nephilim déjà adopté (portant le stellaire de l'arcane) puis lui démontrer que l'on est prêt à abandonner sa nature de Nephilim pour devenir son simulacre. Ceci est possible en réussissant cinq des compétences du simulacre dans lequel se trouve le Nephilim demandeur. Le mieux est d'arriver à se mettre en ombre devant le Nephilim de l'arcane. Celui-ci pourra alors lancer "contrôle de l'Ombre" et le Nephilim demandeur pourra automatiquement faire partie de l'arcane.

La Figuresuppliciée

Le Pendu rassemble l'ensemble des Nephilim agissant de la même manière vis-à-vis de leur simulacre, c'est-à-dire en se confondant avec eux. Plus qu'une véritable organisation, la figure est une sorte de communauté d'esprit et d'attitude assez libre et ouverte sur des Nephilim moins extrémistes que les adoptés du Pendu. Ainsi certains Nephilim qui aiment utiliser la personnalité ou la famille du simulacre lors de certaines situations sont aussi les bienvenus dans cette figure.
La figure préfère réunir ses membres sous la couverture de conférences tournant autour des thèmes suivants: les vies antérieures, l'être supérieur qui est en moi, J'ai vécu au temps de Jésus... Ainsi, ils peuvent prendre des contacts avec des humains qui pourront les accepter, sans fuir épouvantés par leur nature.Sa principale couverture est une association loi 1901 appelée "Vie Intérieure". Elle existe depuis la naissance des lois sur les associations et est l'une des plus anciennes encore en activité. Plutôt que de se cacher et de construire une structure ésotérique, cette association permet aux Nephilim de l'arcane de vivre normalement comme des humains.
"Vie Intérieure" possède son siège social dans la ville de Lyon au 45 de la Montée du Gourguillon près du théâtre gallo-romain. Elle est dirigée par un bureau composé de cinq membres. Un président appelé Jean-Luc Mars; un vice-président, François Jovien; un trésorier, Anne-Marie Lamoureses; un secrétaire Pythagore Letrident et un portier Godefroy Sélène. Ces cinq individus sont les seuls Nephilim du Pendu que l'on peut considérer comme les maîtres de l'arcane. Ils sont élus pour 100 ans par l'ensemble des adoptés de l'arcane ainsi que des humains qui font partie de cette association. Ces Nephilim sont chargés d'organiser des réunions à thème, de rechercher les Nephilim qui pratiquent sans le savoir vraiment les méthodes du Pendu ainsi que de trouver les meilleures solutions techniques et magiques pour rester en ombre tout en ne perdant pas complètement leur identité de Nephilim. L'association compte une centaine de Nephilim adhérents, 50 Nephilim sympathisants et 500 humains adhérents. La plupart du temps ces humains sont des membres de la famille du simulacre d'un Nephilim adhérent. Ils ont l'impression de l'accompagner dans son nouveau voyage spirituel.
Il est à noter que l'association a déjà fait l'objet de plusieurs enquêtes de la part de la police car celle-ci pensait se trouver face à une secte déguisée. Mais devant les témoignages des humains adhérents, "La vie intérieure" ne fut jamais réellement inquiétée.
Le Pendu ne semble pas posséder de prince de l'arcane ou du moins celui-ci ne s'est jamais manifesté. Mieux, certains Nephilim initiés des pouvoirs de la Papesse pensent que l'arcane a perdu, il y a de cela très longtemps, la lame originale fabriquée par Akhénaton lui-même. Cette lame aurait été dérobée par un humain dans lequel se trouvait un Nephilim parti dans une ombre éternelle.



Le pouvoir occulte

La lame enseigne certaines techniques aux Nephilim qui le souhaitent pour accentuer une ombre ou pour rester presque conscients quand celle-ci se produit.
Elle possède même deux sorts (bien que les Nephilim de cet arcane n'aiment pas trop utiliser la magie) qui permettent de contrôler son ombre. Ces sorts sont "contrôle de l'ombre" et "sommeil du pentacle". Certains Nephilim de l'arcane sont capables d'invoquer des créatures de kabbale qui cachent tous les rayonnements magiques; ce sont "les manteaux noirs de l'invisibilité charbonneuse".

En revanche l'arcane possède une certaine influence dans tout le milieu des conférences occultes humaines dont on peut apercevoir les affiches un peu partout. Ses membres ont infiltré beaucoup de ces associations d'humains plus ou moins illuminés et doux-rêveurs et contrôlent maintenant les bureaux exécutifs. Le but de ces opérations n'est pas de dominer les humains mais de chercher les meilleurs simulacres pour un futur Nephilim du Pendu.
En effet, l'arcane cherche un accord parfait entre les deux permettant ainsi des actions presque cohérentes du simulacre quand le Nephilim se met en sommeil.
De même, les Nephilim de cet arcane sont les mieux armés pour éviter toutes les détections des sociétés secrètes. Ils peuvent même se révéler particulière-

ment efficaces lors d'une infiltration d'une de ces société. Ils sont capables de cacher la présence de leur pentacle de Ka-élément ainsi que les métamorphoses de leur métamorphe.
Il arrive que les autres arcanes déploient des trésors d'ingéniosité pour convaincre un adopté du Pendu (en gros son simulacre) de travailler pour eux lors d'une aventure mystérieuse. Des plans secrets sont ainsi échafaudés sur plusieurs dizaines d'années durant lesquelles un Nephilim du Pendu est infiltré dans une société secrète puis mis en sommeil (devenant une taupe sans le savoir) pour être réveiller quelques années plus tard par un Nephilim de la Tempérance, seul à posséder les formules magiques de sortie d'ombre.

Les demeures philosophales

L'arcane, sous le couvert de son association possède trois bâtiments considérés comme des demeures philosophales: le siège social à Lyon au 45 de la Montée du Gourguillon et deux dépendances situées à Bordeaux et à Marseille. Le siège social est constitué d'une grande maison possédant un jardin en friche situé près de l'ancien funiculaire de Lyon. L'intérieur de la maison est aménagé très sobrement en salle de conférence et de méditation. En revanche l'ensemble du grenier est aménagé de façon à fournir aux Nephilim de l'arcane le désirant des chambres les plus "humaines" possibles, c'est-à-dire sans aucun rappel symbolique de la nature élémentaire de leur pentacle. Une traboule relie la maison au quartier de Saint-Jean au pied de la colline de Fourvières. Un passage souterrain datant de l'époque romaine relie la maison avec l'ancien théâtre gallo-romain. La caractéristique commune des trois demeures philosophales est qu'elles sont toutes construites sur d'anciennes places qui servaient à la pendaison durant le début du Moyen-Age.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le Stellaire XII

Cuivre mélancolique chaud

Mentalité: l'arcane vous apprend à ne plus être vous, à n'être que vide et gouffre. Laissez l'humain, cette créature si fragile mais si proche de la vie, de Bios, de Gaia ,de la Terre. Vous devenez petit à petit comme votre simulacre, vous êtes lui, il est vous. La fusion doit être totale pour que vous puissiez être vraiment un pendu. Lorsque vous êtes pendu, tous vos artifices magiques et toutsles rituels occultes tombent. Ceux que pratiquent les autres Nephilim ne sont que des rites sans signification. Il faut savoir s'en débarrasser, se séparer de tous ces artifices. Vous devenez vraiment vous-même, c'est-à-dire rien. Vous approchez alors la vérité ultime, le Néant. Il y a plusieurs stades avant d'arriver au Néant. A vous de les descendre. Vous vivez comme votre simulacre, vous êtes votre simulacre. Les circonvolutions du cerveau humain sont les répliques exactes des champs magiques préexistants à l'Atlantide. C'est là qu'il faut errer, c'est à l'interieur que l'on trouve l'Agartha. Vous considérez ce mot comme dépourvu de sens. Pour vous, l'Agartha est déjà en vous. Vous ne l'avez jamais quittée depuis l'Atlantide. Les rites de ce continent effectués sur les humains ont transformé leur cerveau en un symbole matériel de la puissance magique.

But occulte: arriver à se confondre parfaitement avec la personnalité du simulacre dans lequel le Nephilim du Pendu se trouve. Ainsi, il peut parfaitement explorer les méandres de l'esprit humain et découvrir la voie sacrée de la sapience.

Wilkot, adopté de l'arcane

Nephilim de la lune

Métamorphe: serpent

Simulacre: un poète vagabond

Personnalité: plutôt que de décrire la personnalité du Nephilim, il vaut mieux décrire la personnalité du simulacre. Wilkot est originaire de Hollande. Il est marginal depuis sa plus tendre enfance et a toujours un profond rejet de la société. Il n'a pas de règles et ne vit que pour créer des vers et de la poésie. Incompris de ses pairs, méconnu des éditeurs, il rumine souvent seul, errant sur les routes de France et de Navarre vivant comme un mendiant ou comme un vrai beatnik. Ses rares compagnons Nephilim admirent en lui sa poésie très proche des éléments et presque divinatoire. Il ne cherche pas à communiquer avec ses congénères mais il aime reconnaître certains de ses frères adoptés et il chante alors leur condition de Nephilim.

Histoire: le comportement actuel de Wilkot vient de sa première incarnation. Il fut durant l'Assyrie antique un puissant Nephilim de la lune, grand pourfendeur des idées occultes reçues. Sa verve semblait même capable de détruire les Nephilim les plus prétentieux. Il leur faisait rejoindre les champs magiques afin qu'ils comprennent ce qu'était vraiment la magie. Un jour alors qu'il était proche de l'Agartha, il demanda à un agarthien puissant le Lion Vert de l'initier aux plans subtils. Celui-ci se montra particulièrement hermétique et Wilkot fut énervé. Il composa un épigramme sur le Lion Vert qui n'apprécia guère et attaqua magiquement Wilkot. Celui-ci fut presque détruit et condamné à errer comme un fantôme dans les champs magiques du feu. Ce traitement ne cessa que lorsqu'au 16ème siècle, un Nephilim de la Tempérance le sortit de cette condition misérable. Traumatisé à vie, Wilkot décida alors de ne plus jamais suivre ses instincts de Nephilim de la lune. Il devint alors un adopté du Pendu et vit depuis une vie végétative.

Description: Wilkot est un homme de taille moyenne, aux yeux perdus dans le vague qui ne se réveille que pour dire des poèmes. Il est habillé de loques datant de la fin du 19ème siècle, le faisant ressembler à un vagabond qui hantaient les routes des diligences. Les cheveux en bataille, les mouvements brusques, il fait peur dans son étrangeté.

Témoignage: " Où sont vos monuments, vos batailles,
vos
Esprits martyrs?
Où est votre histoire tribale?
dans cette grise urne. La mer, la mer
Les a
enfermés. La mer est l'Histoire".

Arcane XIII l'Arcane sans nom

L'arcane XIII est l'unique arcane qui recrute ses membres selon leur Ka-élément. En effet, il ne regroupe que les Selenim, c'est-à-dire des Nephilim ayant choisi de suivre les champs magiques de la Lune Noire. Cet arcane est très peu connu des Nephilim de l'arcane de la Papesse et sera détaillé dans son ensemble dans "le livre des Selenim".

La lame figure une silhouette inquiétante, un squelette humain animé, armé d'une grande faux en train de faucher un champ noir recouvert de morceaux de corps humains éparpillés. Ainsi des mains, des pieds et des têtes semblent sortir de la terre pour être faucher par le squelette grimaçant.

Cette carte recèle un fort pouvoir maléfique et a toujours été associée à la mort, au malheur et au désespoir par les humains. Il est certain qu'un squelette figurait déjà sur la lame originelle conçue par Akhénaton. Le Créateur de l'Arcanae a voulu ainsi signifier le sacrifice des Selenim et leurs actions sur les humains. Mais celui-ci changea d'apparence et de fonction symbolique lors du remodelage du Tarot lors de l'invention de l'alchimie. Une iconographie médiévale fut choisie et influencée par le mouvement artistique dit du Macabre, la carte prit son aspect morbide qu'on lui prête aujourd'hui.

Cet arcane très mystérieux ne maintient que très peu de contacts avec les autres arcanes et les renseignements dont l'on dispose sont peu nombreux. Ainsi, l'arcane semble être un lieu de rassemblement et surtout de culte pour les Selenim. En effet, tous les Selenim "adoptés" (on ne sait si ce vocable est justifié ou non) par l'arcane vouent un culte à la Lune Noire connue sous le nom sacré de Lilith. Réputée pour avoir été la première femme d'Adam et pour gouverner les aspects cachés de la magie chez des assyro-babyloniens, Lilith est très peu connue dans les livres secrets des meilleures hermethèques de la Papesse. Son nom est associé aux premiers Nephilim qui ont quitté l'Atlantide au début du Sentier d'Or. L'arcane est organisé comme une religion avec un clergé, des prêtres, des rituels et même une forme de magie particulière. Il semble que cette religion soit même ouverte aux humains les plus proches des Selenim. On n'ose même pas imaginer à quoi peuvent bien servir ces humains. L'arcane offre assistance et réconfort à tous les Selenim. Il leur permet d'accepter leur nature et sert de lieu d'étude ésotérique pour la magie de la Lune Noire. L'arcane conserve aussi tous les documents occultes et historiques sur les actions des Selenim dans le monde depuis la Chute de l'Atlantide. Enfin, il cartographie les étranges Royaumes des Selenim..

L'arcane XIII n'est normalement pas nommé directement par les Nephilim. Akhénaton, surement épouvanté par ses découvertes sur les Selenim lors de sa quête des Chants Noirs préféra ne pas donner de nom à cet arcane. Il vaut mieux y faire référence en utilisant les expressions suivantes: l'arcane sans nom, la défunte, la veuve noire, la fuligineuse.

Enfin, certains écrits bohémiens évoquent la position centrale de la lame dans la Grande Roue du Tarot. Or si l'on considère le jeu complet de 22 lames, posé devant soi selon l'ordre des numéros de chaque carte, la carte sans nom se trouve décalée vers la droite, le milieu étant occupé par l'arcane XI la Force. Cela laisserait supposer comme le pense certains Nephilim contemporains d'Akhénaton qu'il manquerait encore trois lames pour parachever le Tarot. Mais ceci n'est que pures spéculations.

LE JUGE
LE JUGE
LE JUGE
LE JUGE

DE LA LAME OCCULTE

LE CARACTERE DE LA LAME

La quatorzième quête ou la queste de la béatitude infinie. L'arcane 14 présente une belle dame au regard triste, vêtue d'une longue robe qui traîne jusqu'aux pieds. Cette femme symbolise la compassion universelle pour les malheurs du monde que doit éprouver un jour ou l'autre le Nephilim. Cette figure porte dans ses mains deux pichets qui versent l'un dans l'autre un liquide. Ces pichets représentent la vie éternelle qu'il faut à tout prix préserver et le liquide le flux magique qui porte toute la vie de cet univers. Deux ailes angéliques ornent son dos. Elles sont symboles de puissance de calme et de bonté ainsi que d'élévation occulte de la lame au-dessus de tous les problèmes des autres cartes du tarot. Au milieu de son front, l'on peut apercevoir une fleur aux cinq pétales représentant les cinq champs magiques principaux. Akhénaton après avoir été profondément transformé par ses quêtes précédentes, éprouva le besoin de chercher le repos de son âme tourmentée. Il le trouva dans la tempérance de sa quête et décida dans faire profiter tous les Nephilim.

LES CORRESPONDANCES

LES CORRESPONDANCES POSITIVES

Les Nephilim de l'Arcane XIV prêtent, lors de leur adoption, un serment qui les obligent a ne pas prendre position dans les conflits occultes. Par contre, on peut discerner des convergences d'action avec les Nephilim de la Force pour ce qui concerne les Khaiba. Cependant la finalité n'est pas la même et ceux de la Tempérance doivent souvent s'interposer pour retenir le bras vengeur de la Force. Certains Nephilim de la Tempérance, à la vue de ce comportement, n'hésitent pas à parler de cure pour leurs congénères obsédés. Un tel comportement cache des motivations moins nobles selon eux mais mieux vaut ne pas en parler ouvertement...

LES CORRESPONDANCES NÉGATIVES

La Tempérance par l'éthique qu'elle développe n'est en opposition violente avec personne. Par contre, s'étant donné pour but de soigner les Khaiba, les Nephilim du Diable sont ses cibles privilégiées. D'autre part, l'insistance parfois obsessionnelle des adoptés de l'arcane XIV à soigner a tendance à agacer les autres Nephilim qui pensent acceptable de vivre avec une once de Khaiba en eux...

Pour ces Nephilim, tout être vivant quelque soit sa nature fait partie du Grand Tout, du Macrocosme ou rien ne se crée et rien ne se perd. Ils sont les étudiants de réincarnation Nephilim et des possibilités humaines en la matière. Au contraire de certains arcanes, Les Nephilim de la Tempérance cherchent à soigner tous les Nephilim malades magiquement, les Khaiba compris.

LA TEMPÉRANCE

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Rites d'adoption

Les Nephilim candidats à l'adoption par cette arcane doivent faire preuve de leur engagement en intégrant une équipe en tant qu'assistant. Les tâches qu'on leur assigne sont en général peu gratifiantes voire traumatisantes. Cette période est en fait destinée a décourager ceux qui ne sont pas assez passionnés pour se vouer a l'aide de leurs pairs. Une fois cette période probatoire effectuée, le candidat à l'adoption doit montrer ses capacités à ses compagnons en Médecine et en Psychologie. En cas de réussite, il prête alors un serment, s'engageant à prêter assistance à tout Nephilim atteint dans son corps ou son âme quelque soit son appartenance occulte. Le sacrifice d'un point de ka scelle ce serment.

La figure de la dame-tempérance

Lorsque le nouvel adopté a fini sa période d'apprentissage, il devient membre de la figure de la Dame-Tempérance. Là, il va pouvoir mettre en oeuvre sa volonté altruiste de protection de ses frères. Il va d'abord rentrer dans un collège spécialiste appelé un hospice. Ces hospices s'intéressent à un problème bien particulier et l'adopté et doit l'étudier sous toutes les coutures. Il doit chercher tous les renseignements et surtout tous les sorts qui peuvent aider à soigner le mal. Ensuite, il peut vaquer à ses occupations. Il fera toujours partie de cet hospice même s'il quitte l'arcane. Dans ce cas, il ne sera qu'une sorte d'aide soignant. Quelques hospices sont donnés à titre indicatifs. Ils sont les plus connus et les plus usités par l'ensemble des Nephilim: L'hospice de l'ombre, l'hospice du sacrifice (spécialisé dans le sacrifice de Ka), l'hospice des métamorphes (spécialisé dans les Nephilim mutilant leur métamorphe), l'hospice de la narcose, l'hospice de la réincarnation, l'hospice du khaiba, l'hospice des Selenim, l'hospice du simulacre (spécialisé dans les soins physiques à apporter au simulacres blessés lors de certaines batailles occultes), l'hospice de l'Orichalque (une sorte de service de réanimation Nephilim) et l'hospice des blessures magiques (spécialisé dans les blessures données par des sorts). Ces hospices sont dirigés par les initiés de l'arcane, les maîtres de Vie. Ils possèdent souvent un savoir très puissant qu'ils aiment utiliser pour le bien-être des Nephilim. Ces maîtres de vie ont tout pouvoir pour accepter ou refuser de soigner un blessé et ils commandent de main de fer leur hospice.

Une fois adopté par cet arcane un Nephilim peut bénéficier de certains enseignements destinés à lui donner les moyens de respecter le serment qu'il a prêté lors de son adoption.
Les rituels les plus importants concernent la cure des Khaiba. Soigner un Khaiba n'est pas chose aisée et les Nephilim expérimentés de la Tempérance n'ont de cesse de mettre en garde les jeunes adoptés sur les dangers d'une telle démarche. En effet, la procédure consiste à prendre pied dans la folie du patient tout en gardant son propre équilibre et à partir de là, construire un pont pour que le malade puisse se restructurer avec l'aide du Nephilim analyste. Ainsi cette cure demande un investissement poussé de la part de l'analyste et si on ne prend pas garde, celui-ci peut se trouver entraîné dans la folie Khaiba lui aussi. Cette démarche peut être longue mais les résultats sont souvent remarquables. Notons au passage que le principe de cette technique a été repris par les humains avec le même succès sous le nom de psychanalyse. Sigmund Freud a ainsi adapté les principes de la Ka Analyse en l'appliquant au Ka Soleil qu'il a nommé Libido, l'énergie d'origine sexuelle qui serait le moteur des actions humaines...Les occultistes n'ont d'ailleurs pas manqué de remarquer des correspondances de pensée entre ce savoir et l'ésotérisme. Ce parallèle prend toute sa vraisemblance lorsque l'on sait que l'un des fondateurs de ce mouvement, C.G Jung, a finalement terminé sa carrière en écrivant des ouvrages alchimiques ou orientalistes...

Pour les interventions moins délicates telles que les blessures magiques ou les liens par sortilège entre autres, les adoptés de la Tempérance ont à leur disposition des rituels de purification du pentacle destinés a restaurer l'intégrité magique des Nephilim qui demandent leur aide.

Tout ceci part de louables intentions mais certains s'interrogent sur le devenir des Nephilim qui passent entre les mains de la Tempérance. Certains rapportent ainsi que leurs compagnons sont revenus changes de leur convalescence, d'autres parlent de disparitions intermittentes... De telles affirmations sont peut être exagérées ou sont des déformations. Cependant, sans trop lever le voile, il est certain que les Nephilim passant entre les mains de la Tempérance doivent s'acquitter de leur dette. Selon les possibilités de l'ancien malade, on peut ainsi lui demander une aide occulte ponctuelle ce qui peut expliquer les disparitions mentionnées précédemment. Sans se mettre sur le devant de la scène, la Tempérance entretient en fait un réseau de relations très étendu.
Il existe un hospice spécial appelé l'hospice du Ka-soleil qui s'intéresse directement à l'humain et non au Nephilim (ou du moins des rapports entre les Nephilim et les humains). Cet hospice étudie le deve-

nir du Ka-soleil lorsque les humains meurent. Ces adoptés sont persuadés que les humains pourraient eux aussi avoir un système de réincarnation à la Nephilim. Ils n'ont pas encore de preuves mais y travaillent activement.

Le pouvoir occulte

Inévitablement, les adoptés de la Tempérance ont une influence notable dans les milieux médicaux ceci afin de garder un oeil sur les avancées humaines, pour soigner eux même les simulacres mais aussi pour former des cercles de réflexion au milieu desquels ils peuvent faire filtrer certaines informations. De même, les médecins peuvent fournir de bons simulacres pour les Nephilim de la Tempérance. L'arcane joue aussi un grand rôle dans le soutien moral de nombreux Nephilim lors de leur longue quête agarthienne. Les adoptés de l'arcane prennent plaisir à soutenir puis à suivre dans son parcours un Nephilim qu'ils ont soigné. Ils sont en général d'excellents conseillers et ils écoutent très bien.
De plus l'arcane joue un rôle très subtil dans l'ensemble des relations inter-arcanes. En effet du fait de sa position neutre vis-à-vis de l'ensemble du tarot, les adoptés servent souvent de messagers, de hérauts et de pacificateurs entre les Nephilim. Ils jouent très bien le rôle d'intermédiaires pacifiques et ils tempèrent les conflits les plus délicats. Ce rôle, en apparence discret de l'arcane compte aujourd'hui énormément.

Les demeures philosophales

Les Nephilim de l'Arcane XIV possèdent des établissements thérapeutiques destinés à recevoir les Nephilim traumatisés ou sujets au Khaiba. Généralement, ces cliniques sont a l'écart des agglomérations humaines ce qui permet discrétion et confort pour les pensionnaires. Dans la mesure du possible ces établissements sont situés en forêt non loin de plexus de terre dans l'objectif d'augmenter la puissance de leurs interventions magiques de guérison.

Des adoptés de l'arcane

Cuivre flegmatique froid

Mentalité: vous faites partie de l'un des arcanes les plus structurés et les plus anciens de tout le tarot et vous devez en être fier. Vous êtes aussi parmi les Nephilim ayant le plus de responsabilités occultes et matérielles. En effet vous êtes les protecteurs de toute la race Nephilim quelque soit sa déchéance, ses métamorphoses et sa dégénérescence. Il faut savoir faire fi de ses préjugés et se sacrifier pour le bien-être de l'ensemble des Nephilim. Il faut apprendre à vivre en acceptant la douleur des autres, quitte à être détaché, à comprendre tous les buts occultes de chaque Nephilim. Depuis la Chute, les Nephilim adoptés de l'arcane sont particulièrement sensibles aux aléas de la vie. Vous êtes plutôt pacifique, vous avez le coeur solidement accroché pour résister à tous les maux magiques et occultes que vous serez amené à soigner.

But occulte: soigner tous les maux occultes de la terre et des Nephilim. Ainsi, les Nephilim seront à même de conquérir l'Agartha. unifier les humains et les Nephilim afin de permettre la symbiose parfaite avec le Ka-soleil. ramener tous les Selenim vers un état normal.

Chalanna, Adopté de l'arcane

Nephilim de la terre

Métamorphe: Elfe

Simulacre: un médecin femme appartenant à Médecins Sans Limite.

Personnalité: Chalanna est un Nephilim particulièrement actif et courageux. Il voyage énormément et possède des contacts très importants avec de nombreux Nephilim. Il est prêt à tout pour venir en aide de Nephilim nécessiteux. Il fait partie de l'hospice (peu développé) des stases et il est l'un des trois Nephilim spécialisés dans la reconstruction des stases. Il sait aussi ramasser les terres rares que contiennent les stases afin de les reconstruire. Altruiste, il ne compte pas et dépense beaucoup pour les autres. Il lui arrive même d'être considéré comme simplet par certains Nephilim (comme des adoptés de l'Empereur); il s'en moque et il sait qu'il arrivera à l'Agartha plus rapidement que ces aveugles; ou du moins qu'il fera arriver à l'Agartha plus Nephilim que les moqueurs en rencontreront dans leur vie.

Histoire: Chalanna a toujours essayé d'améliorer le bien-être de ses frères. Il a fait partie de l'arcane depuis sa formation et à même aidé Akhénaton quand celui-ci fut blessé par les prêtres d'Amon-Ra. Mais plutôt que de passer son temps à essayer d'augmenter sa sapience personnelle, il préféra au cours de trois longues incarnations pousser les Nephilim qu'il rencontre vers l'Agartha.

Description: c'est un Nephilim sans complexe, à l'allure sportive et saine. Il s'habille en tenue pratique comme des treillis ou des jeans. Il n'hésite pas à montrer son métamorphe que les autres humains perçoivent comme une sorte de maladie très rare, une déformation génétique. Il est très loquace et aime parler surtout avec les humains. Il s'exprime avec les mains, faisant de grands gestes énergiques.

Témoignage: "Lorsque j'étais sur le front de la guerre entre l'Empereur et la Mafia. Ce fut terrible, le nombre de blessés par sorts fut très important. J'ai pu voir pour la deuxième fois une blessure par Orichalque. C'était une vraie vision d'horreur. Mon sang d'adopté ne fit qu'un tour. Je me précipitais dans la bataille à la recherche des terres rares qu'avait du laisser la blessure. Je montais une opération avec deux Nephilim de la Force pour cela. Après plus de deux mois de recherche et un affrontement avec des cercles intérieurs de la Mafia, je retrouvais les terres rares et ainsi put soigner le Nephilim concerné. Ce fut une de mes plus grandes victoires."

Les Nephilim de cet arcane sont les Nephilim les plus dangereux. Ils pensent que leur véritable nature est dans la métamorphose qu'entraîne le Khaiba. Ils pensent, qu'ainsi les Nephilim retrouvent leur nature originelle, qu'importe les conséquences occultes et matérielles.

LE DIABLE

78

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

L'un des arcanes les plus terrifiants de tout le tarot, le Diable est symbolisé sur la lame par un dessin relativement conventionnel du Diable. Une figure anthropomorphique est debout en équilibre sur un bloc de pierre. Une paire d'aile en peau sort de son dos et des cornes poussent sur sa tête. Il tient dans la main gauche une épée (ou une torche) enflammée. Il fait un signe avec son autre main. Deux humains cornus des deux sexes sont accrochés par des chaînes au même anneau d'un bloc de pierre. Dans certains jeux de cartes, le Diable possède deux seins charnus.
Il n'y a pas de doute, Akhénaton a voulu par cette lame caractériser les Nephilim qui abandonnaient la Sapience pour ne plus écouter que leurs instincts les plus primaires, leur Khaiba. Le monstre démoniaque est enchaîné spirituellement aux démons inférieurs du corps humain. Malgré ses ailes, il est incapable de s'envoler vers l'Agartha et la torche montre le savoir occulte brûlé par les feux de la transformation du Khaiba. Cet arcane accueille tous les Nephilim en phase plus ou moins importante de Khaiba. Il considère qu'ainsi le Nephilim est plus proche de ses origines occultes alors qu'il sortait des champs magiques. L'arcane est marqué par la passion du pouvoir matériel, les passions humaines, les instincts, les mauvaises actions, la destruction physique et matérielle, l'égoïsme sans limite ainsi que la mégalomanie.

Les correspondances

Correspondances positives

Hormis l'arcane XIIII La Tempérance, Le Diable n'a aucune correspondance positive avec les autres lames du tarot. Seule l'arcane XVIII La Lune maintient des contacts avec cet arcane maudit car de nombreux Nephilim de cette famille deviennent Khaiba après avoir voulu s'incarner dans des animaux. Les rapports entre La Tempérance et Le Diable sont très particuliers. En effet, La Tempérance considère devoir protéger et surtout soigner les Nephilim Khaiba du Diable.

Correspondances négatives

Tous les autres arcanes sont plus ou moins opposés au Diable et celui-ci s'oppose à tous les autres arcanes sans aucune exception. Cet arcane représente en grande partie ce contre quoi luttent les autres familles: la régression spirituelle et l'abandon de la Quête de l'Agartha. Pourtant Akhénaton a crée cet arcane qui possède même une figure complète. Les Nephilim se sont longtemps interrogés sur le sens de cet arcane sans jamais trouver de solution. Certains arcanes considèrent l'arcane XV comme tabou et combattent violemment ses membres. C'est le cas de l'arcane XI La Force et l'arcane XVIIII Le Soleil. Les adoptés de ces

arcanes n'hésitent pas à dissoudre quand ils le peuvent ceux du Diable dans les champs magiques .

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

L'arcane ne possède pas à proprement parler d'organisation. En général, les Nephilim de cet arcane se regroupent autour d'un chef de bande appelé un Luxifer et obéissent de leur mieux à ses ordres. Chaque bande appelée un Sabbat porte un nom particulier et recrute ses adoptés selon un rite propre.

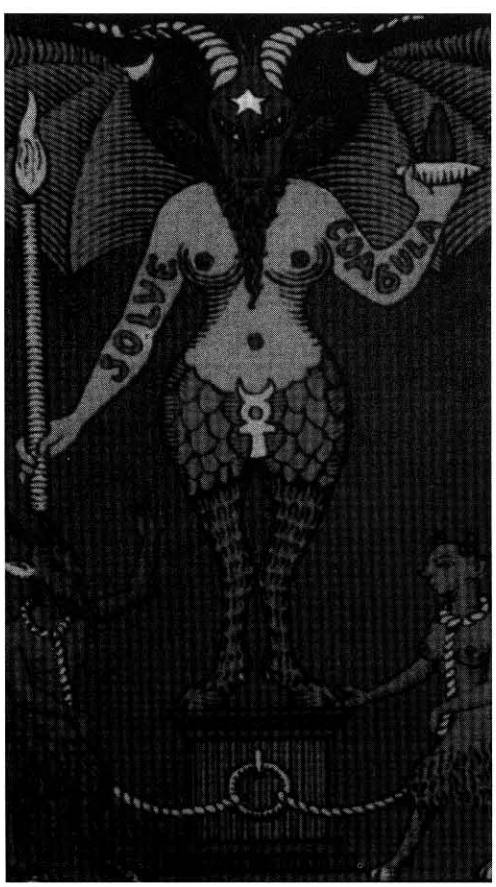
Ce rite est basé sur l'unité suivante: tout Nephilim de l'arcane doit avoir au moins 50% en Khaiba. Certains sabbats demandent à leurs futurs adoptés d'avoir commencé une transformation Khaiba. Ils possèdent aussi des rites particuliers durant lesquels ils accélèrent la métamorphose Khaiba de chaque nouveau adopté. Ces sabbats sont souvent rivaux entre eux et luttent pour dominer l'ensemble des Nephilim Khaiba. Ils sont la pour la plupart dirigés par des Luxifer à la personnalité complètement tordue et qui donnent des ordres incohérents (même pour des Onirim et c'est peu dire). C'est aussi pour cette raison que les symboles de la carte sont devenus des signes sans grand sens. Ainsi la figure le grand cornu matérialise l'hypothétique existence d'un Nephilim Khaiba prince de l'arcane maître de tous les sabbats symbolisés par les humains démoniaques. Cet arcane ne possède pas de Pouvoirs mais des individus aux pouvoirs importants agissent pour leur compte.

Le pouvoir occulte

Cet arcane ne possède pas beaucoup de pouvoirs occultes parmi les Nephilim. En revanche parmi les humains, il dispose de tout un arsenal puissant instrument d'influence sur les humains. Les transformations physiques exagérées que subissent ces Nephilim ont le don de terrifier consciemment et inconsciemment les humains. Peut-être peut-on voir ici, les réminiscences lointaines du temps des humains s'apercevant de leur capture par des Nephilim esprits de l'Atlantide. Ainsi les adoptés de cet arcane sont initiés aux joies de la manipulation, de la torture physique et morale et de l'intimidation des humains. Une fois adopté dans un sabbat, le Nephilim apprend un nouveau talent appelé "terrifier" qui lui servira à manipuler les humains. De plus, les luxifers possèdent des écrits occultes qui contiennent des sorts tournant autour de la peur et de l'angoisse humaine. Il arrive même que certains sabbats maintiennent sous leur coupe

Les demeures philosophales

L'arcane possède plusieurs demeures philosophales ou se tiennent de grands sabbats. Ces demeures philosophales peuvent se situer dans des clairières maudites de forêts très anciennes, dans des châteaux en ruine ou bien dans des vieilles demeures abandonnées et qui ont servi à des sacrifices humains particulièrement horribles.



DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le stellaire XV

Plomb lunatique froid

Mentalité: vous n'avez aucune mentalité, aucun préjugé, aucun interdit. vous n'êtes qu'instinct primaire, base de la Nature, vous êtes ce que le Nephilim n'aurait jamais du cesser d'être, vous êtes le plus proche de ce que furent les libérateurs de notre peuple, les premiers Nephilim issus des champs magiques. Vous êtes les Nephilim les plus libres de toute la terre en parfaite harmonie avec votre Ka-élément. Les autres Nephilim porteront sûrement un jugement particulièrement négatif sur vos actions et chercheront à vous éliminer. Vous êtes plein de ressources, implacable dans votre soif de liberté et jamais vous ne vous ferez prendre par ces êtres magiques, diminués par leurs rituels décadants, identiques aux derniers sauriens.

Le Diable vous apporte l'ultime liberté, celle du Khaiba. Avec cet arcane, vous explorez les parties les plus dissimulées car les instinctives de vos Ka-éléments. Ne cherchez pas cette inutile Agartha, elle n'est qu'un trompe-l'oeil destiné à vous détourner des vrais recherches occultes. Derrière tous ces rituels magiques, se cache votre véritable nature, le khaiba, alignement parfait avec votre élément. Vous aimez regarder dans ces sphères redoutées, au plus profond de vous pour en extirper la vérité ultime. Tant de noirceur ne vous étouffe pas mais au contraire vous réjouit. Vous êtes un noir brillant et lumineux comme un tableau de Soulages. Vous aimez manipuler et utiliser les humains car vous êtes persuadés de pouvoir agir sur eux en touchant leur zone obscure, leur inconscient, leur pulsion. Vous aimez en sélectionner certains dont les humeurs secrètes se rapprochent le plus de vous.

But occulte: cet arcane n'a pas vraiment de but occulte, il préfère développer au maximum les khaiba dans tous les Nephilim. C'est plutôt

chaque adopté de l'arcane qui essayent d'arriver à un but précis. Il n'y a pas vraiment de quête commune dans cet arcane.

Cacocatrix, adopté de l'arcane

Nephilim de la terre

Métamorphe: Khaiba gigantesque (au début de la métamophose)

Simulacre: un ancien militaire (on a du mal à le reconnaître maintenant)

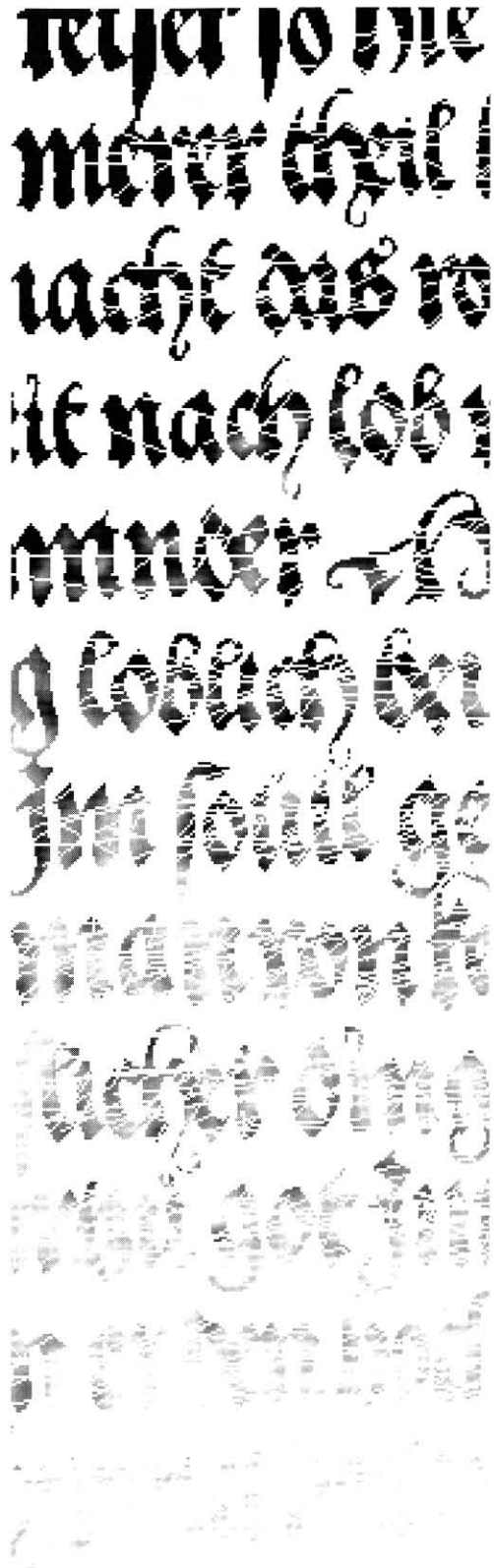
Personnalité: Ce Nephilim est devenu Khaiba depuis peu. Avant le passage du coté sombre de la force, ce Nephilim de la terre explorait par le biais de son métamoprhe les aspects les plus violents de la terre. Il avait choisi d'être une gargouille de pierre. Il possède en lui tous les germes de mauvaise sapience pour devenir un grand parmi son arcane. Il adore faire souffrir les créatures qu'il rencontre et prend un malin plaisir à les torturer.

Lorsqu'il est en forme, il peut torturer pendant des heures sans faire mourir. Il a transformé la cave de son habitation en une grande salle de torture dans laquelle il s'amuse à retracer à la lettre les 120 journées du Marquis. Il a une préfèrence pour la trépanation et le rat affamé bien que écorcher en entier quelqu'un tout en le maintenant en vie lui procure un plaisir immense. Il n'aime pas trop les aspects satanistes que développent certains de ses petits camarades préfèrant développer son propre sabbat. Il n'éprouve jamais de pitié et plus cela va plus il devient bestial dans sa manière de torturer les gens.

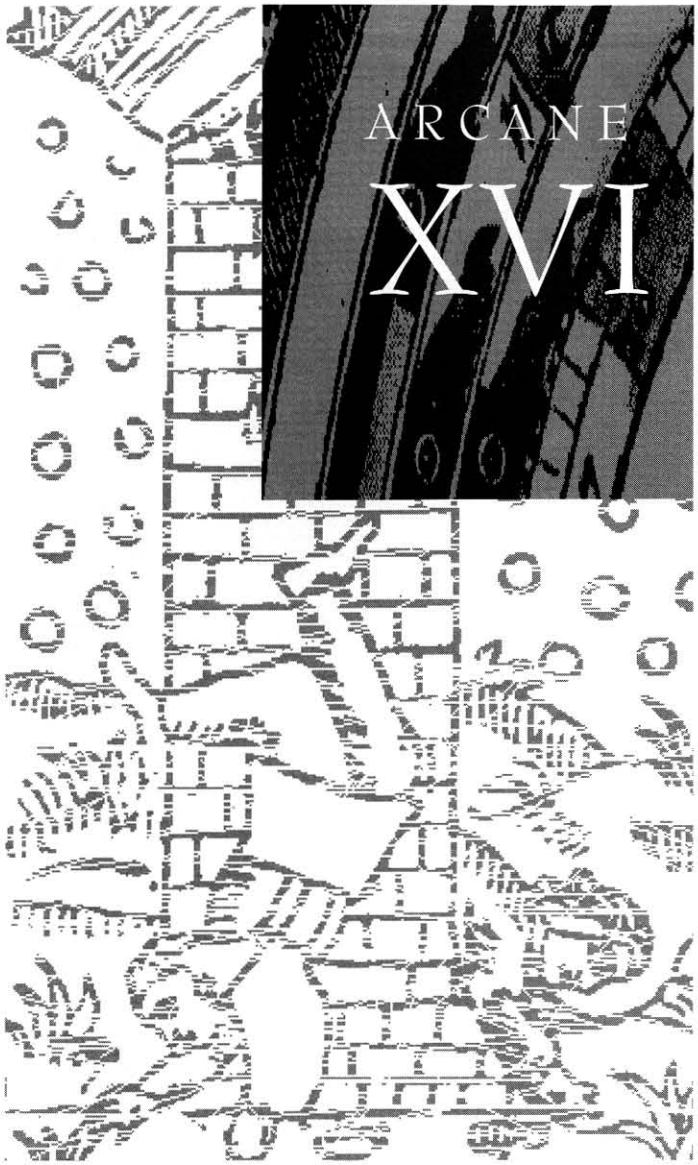
Il est aussi profondément obsédé par la pierre. Il aime emmurer les gens et les Nephilim et briser en fine poussière les stases faites de pierre. Quelquefois on peut voir sa forme grotesque courir sur les toits de la cathédrale de la ville chassant les oiseaux par pur plaisir de la chasse. Il mange et boit dans de la vaisselle de pierre et à recouvert toutes les pièces de sa maison d'un marbre gris mélangé d'un basalte pris sur l'explosion d'une île volcanique.

Histoire: Cacocatrix a toujours été un explorateur des aspects les plus sombres de la terre mais il est devenu Khaiba par maladresse et non par volonté. Cela s'est produit lors de sa deuxième incarnation. Il lança un sort de pétrification sur un Nephilim de l'air qui s'était moqué de lui à cause de son métamorphe repoussant de gargouille et le Nephilim de l'air lui retourna le sort grâce à une créature de kabbale que Cacocatrix n'avait pas était capable de voir. Le résultat fut un début de khaiba. Ceci fit tellement peur au Nephilim de l'air qu'il s'enfuit et laissa le pauvre Cacocatrix se débattre dans des affres de douleur magique. Il resta à l'état larvaire pendant plusieurs siècles avant d'être "secouru" par un khaiba du Diable. Là, son maître lui montra les vrais aspects de sa condition et celui-ci reprit le dessus mais à tout jamais transformé.

Description: Cacocatrix a commencé sa métamorphose. Il présente des traits très reptiliens et un appendice caudal a poussé. Son visage est complètement transformé. L'oeil gauche semble luire d'une lumière maléfique et est enfoncé au fond d'une orbite déchiquetée. L'oeil droit n'existe plus car il est enfoui sous des plis chi-tineux d'une joue boursouflée. Sa bouche tient plus de la lamproie que de l'humain et ses dents aiguisées indiquent clairement sa nourriture préférée. Ses mains conservent un aspect à peu près normal hormis de longs ongles allongés plus proche des griffes. Sa poitrine est complétement déformée et semble être recouverte d'un exosquelette de pierre basaltique. Le bas du corps a subi une mutation importante. Des pattes griffues sont apparues, telles des serres de rapace.



Témoignage: "Mais pourquoi ne voulez-vous pas essayer de devenir un Khaiba, de goûter au plaisir de sentir vraiment votre champ magique ?"



DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La 16ème quête d'Akhénaton ou la Tour Foudroyée.
"Et Akhénaton devina qu'un jour, les Nephilim devraient interdire aux humains tout accès à la Science et à la Tradition. L'usage qu'ils en feraient tuerait le monde et les champs magiques. Il forgea alors la 16ème lame, la lame de la destruction des connaissances occultes de tous les humains. Et la mort de l'Eclair pouvait maintenant s'abattre sur l'esprit par trop curieux des porteurs de Ka-soleil"

Une tour de pierre bâtie sur une butte d'herbe verte est frappée par un éclair. Le sommet crénelé est renversé par cet éclair. Le feu semble prendre à l'intérieur de la tour et sortir par trois fenêtres disposées a son sommet. Deux figures humaines semblent tomber de la tour comme choquées par l'orage de lumière environnant. Tout autour de l'édifice, des étincelles illuminent de leur brillance le ciel d'orage. Cette lame sans figure porte en elle plusieurs symboles de la destruction. En effet, Akhénaton y a dépeint la volonté très forte de certains Nephilim d'empêcher les humains de lire les secrets Nephilim. Ainsi, la tour symbolise la tour d'ivoire de l'ésotérisme Nephilim que des humains essayent de prendre de force. Seul l'éclair de la Sapience peut arriver à les déloger de la place forte mais cet éclair illuminatoire n'est pas sans danger. Sa violence peut aller jusqu'à endommager la sapience des Nephilim. Néanmoins c'est la seule solution pour protéger et interdire l'accès des connaissances cachées aux humains. Les deux humains en train de tomber représentent les voleurs du feu de la connaissance punis par les Nephilim. La carte montre clairement que les membres de cet arcane sont capables de tuer des humains afin de protéger tout élément de la connaissance ésotérique.

Les correspondances

Les correspondances positives

Le seul allié de cet arcane est l'arcane II La Papesse. Gardienne et bibliothécaire des livres de sagesse, la Papesse éprouve tout naturellement le besoin de se protéger, chose que savent très bien faire les adoptés de La Maison-Dieu. De plus, ils constituent en quelque sorte le bras armé de la Papesse au regard de Nephilim et d'humains trop curieux. Enfin, ils servent aussi à collecter les objets perdus que recherchent souvent les adoptés de la Papesse. Beaucoup de Nephilim considèrent les relations entre ces deux arcanes comme faussées. En effet, l'arcane II qui se veut pacifique et utile pour l'ensemble des Nephilim se sert de la Maison-Dieu comme couverture pour des actions beaucoup plus violentes et machiavéliques. Pensées différemment, ayant des buts ésotériques divergeants, les deux arcanes se sont rapprochés durant l'Histoire. Nous avons ici une évolution typiquement humaine appliquée à des structures Nephilim.

Les Nephilim de cet arcane se dévouent à la destruction de tous les objets occultes humains qui ont servi ou servent à conserver les Nephilim dans leur statut actuel. Ils cherchent toutes les stases inutilisées, les bâtiments ou les objets qui contrôlent les champs magiques.

Les correspondances négatives

L'ennemi juré des adoptés de cet arcane est l'arcane I Le Bateleur. En effet, La Maison-Dieu ne peut pas supporter de voir des Nephilim dont le but est d'enseigner aux humains les secrets de la magie Nephilim. La Maison-Dieu face à un adopté du Bateleur n'hésitera pas à employer la force et même à le détruire. Cette opposition violente dure depuis la création des arcanes par Akhénaton et même depuis les premières actions marquantes de Prométhée.
La Maison-Dieu n'a pas beaucoup d'estime pour les Nephilim de l'arcane 0 le Mat car ces illuminés n'hésitent pas non plus à répandre à tout-va certains des mystères les plus importants des Nephilim.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

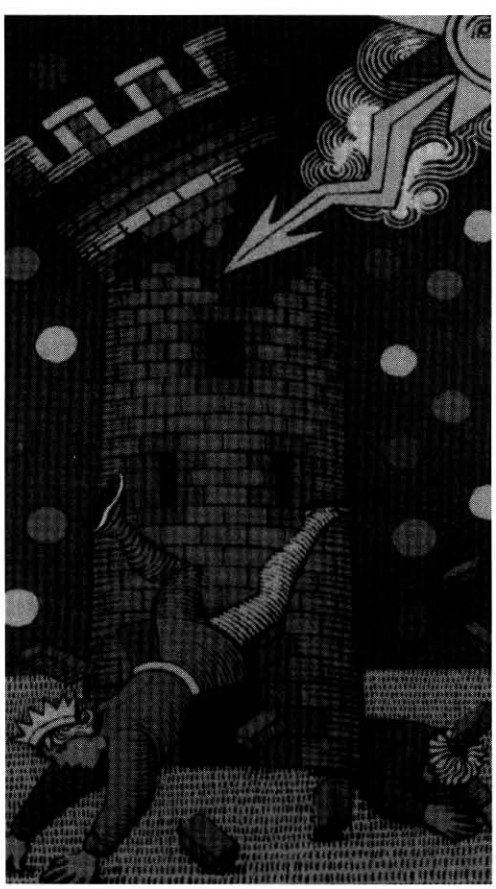
Rites d'initiation

Ne possédant pas de figure, cet arcane regroupe très peu de Nephilim (peut-être une centaine pour la France) mais chacun de ses adoptés est un Nephilim extrêmement dévoué et préparé aux missions de son arcane. Plutôt qu'adoptés, les nouveaux Nephilim sont directement initiés aux mystères de la Maison-Dieu. Afin de devenir initié de cet arcane, le Nephilim doit posséder un talent de la racine Combat à au moins 70% ainsi qu'un talent de la racine Discrétion à 50%, et doit exécuter une mission donnée par les recruteurs de l'arcane. Cette mission consiste souvent à aller chercher un objet utile aux Nephilim dans un musée ou dans une collection privée.

Les pouvoirs de l'arcane

L'arcane se partage en deux Pouvoirs: la tour crénelée et l'éclair.
L'éclair regroupe les initiés de l'arcane chargés de désinformer et d'éliminer les humains qui s'intéressent de trop près aux connaissances secrètes des Nephilim. Ils doivent aussi détruire les lieux ésotériques construits par les humains. Organisés en phalanges, ces Nephilim sont entraînés aux techniques les plus poussées de manipulation et de "contrôle humain". La plupart du temps, ces phalanges de l'éclair regroupent 5 Nephilim (un par Ka-élément) extrêmement soudés et qui souvent ont partagé les mêmes époques d'incarnation. Il arrive très fréquemment que ces phalanges se spécialisent dans la recherche d'un objet ou d'un manuscrit magique bien précis ou dans l'élimination d'un groupes d'occultistes trop doués. Ces recherches appelées des questes par les membres de l'arcane sont très importantes pour les initiés et représentent une vie ésotérique complète du Nephilim. Il arrive que certains initiés quittent, désoeuvrés, l'arcane après avoir réussi leur queste et se fassent initier aux folie de l'arcane XX le jugement ou deviennent des membres du Pendu.

Il faut noter que les initiés de la Maison-Dieu sont les seuls Nephilim à se donner les droits ésotériques de tuer des humains. Ils considèrent que la science occulte Nephilim est beaucoup plus importante que la vie de l'humain qui la dilapide. Ce droit de tuer est reconnu par l'ensemble des autres arcanes (hormis le Bateleur) et quelquefois des arcanes trop complexés demandent aux phalanges d'éliminer une cible trop gênante parmi les humains. Chaque phalange est dirigée par un Maître de la Foudre. Ce Nephilim hautement entraîné est souvent un maître dans l'art de tuer et peut être comparé aux Ninja du Japon médiéval.



La tour crénelée regroupe les initiés de l'arcane qui préfèrent créer des endroits complètement hermétiques aux humains et dans lesquels ils stockent les trésors ésotériques enlevés aux humains. Ce pouvoir est inférieur numériquement à celui de l'éclair. Leurs endroits appelés des refuges servent aussi de centres d'entraînement pour les initiés de l'éclair.
Les deux pouvoirs sont dirigés par un prince de l'arcane: le comte de la Tour Foudroyée. Nephilim du feu, il est très actif et pratique une politique de recrutement importante.

Le pouvoir occulte

L'arcane possède un pouvoir occulte très important. En effet son but occulte lui permet de rentrer en contact avec de nombreux endroits secrets et de trouver des objets magiques très puissants. Mais au contraire de la Papesse, l'arcane préfère soit détruire soit cacher le tout afin que personne ne puisse le trouver, pas même un Nephilim.

Les demeures philosophales

L'arcane ne possède qu'une seule demeure philosophale mais elle est de taille. Il s'agit du musée du Prado à Madrid. C'est en effet dans les fondations de ce musée très populaire que l'arcane cache ses trouvailles magiques.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le Stellaire XVI

Argent colérique froid

Mentalité: vous avez toujours considéré que Prométhée a fait la plus grande erreur de tous les temps cosmiques: donner aux humains la connaissance occulte des Nephilim. A cause de cela, les Nephilim ont perdu tout contrôle sur leur devenir et sur leur évolution ésotérique. Cette connaissance a été volée et détournée de son but initial qui était d'amener le paradis sur la Terre et l'explosion grandiose des

champs magiques. La belle tour d'ivoire de votre savoir a subi une intrusion dont il faut se débarrasser maintenant. Il faut remédier à cet état de fait. Vous pensez que le voile protecteur des secrets Nephilim doit être rendu parfaitement résistant à tous les regards indiscrets. Vous êtes pour le secret le plus absolu entourant les Nephilim. Vous cherchez à détourner l'attention humaine de vos actions magiques. Pour vous c'est un scandale que des humains puissent utiliser les secrets Nephilim. Vous avez en horreur tous ces magiciens de pacotille et vos plus grands ennemis sont les sociétés secrètes qui fabriquent des homoncules. Vous vous considérez comme le bouclier, le rempart devant cette masse d'humains avides de votre savoir.
C'est pour cette raison que vous n'hésitez pas à éliminer les plus curieux ou du moins ceux qui en savent trop. Vos méthodes sont très discrètes et souvent mortelles. Vous pouvez vous transformer en tueur de l'ombre. D'après vous, les Nephilim doivent récupérer tout ce savoir dispersé aux quatre coins du monde. Il faut reconstruire la Tour de Babel. Vous êtes le croisé des mystères Nephilim.

But occulte: détourner une fois pour toute l'attention des humains des actions Nephilim. Retrouver tous les objets et les savoirs occultes concernant les Nephilim disparus ou aux mains des humains. Ainsi, les frères pourront de nouveau se remettre à étudier l'Agartha et le Sentier d'Or.

Flavius, adopté de l'arcane

Nephilim du feu

Métamorphe: salamandrin

Simulacre: un garde du corps au chômage

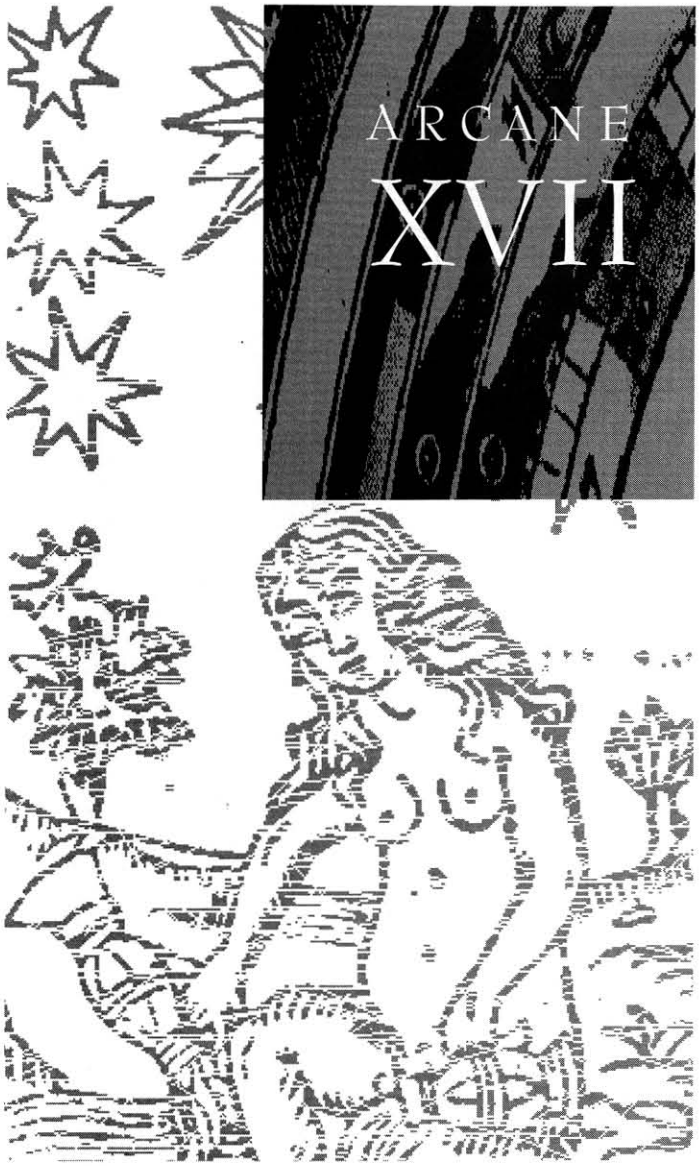
Personnalité: Flavius est un Nephilim particulièrement courageux, sûr de lui et prêt à défendre ceux de sa race. Volontaire, il est toujours aux premiers plans, dans les aventures occultes les plus difficiles. Il aime l'action, le combat et par dessus tous dérober des objets Nephilim cachés dans des musées. Malgré son appartenance au feu, il emploie des techniques de vol très élaborées. Plus qu'un feu, il serait plutôt la fumée du feu, s'infiltrant partout et qu'aucune porte n'arrête. C'est un grand collectionneur d'armes enchantées par la magie Nephilim et il porte toujours sur lui une dague elle-même enchantée qui sur sa demande peut devenir incandescente. Bien que la douleur le répugne, il n'hésite pas à tuer quand il en éprouve le besoin ou la nécessité lors d'une mission pour son arcane. Il est aussi très bavard mais en revanche reste très secret sur ses actions. Son bavardage tourne autour des actions humaines. Grand communicateur, il s'entoure d'un réseau d'humains crédules et inexpérimentés qui le renseignent sur certains secrets dont il aimerait bien retrouver trace.
Il est particulièrement obsédé par un événement historique qui s'est passé dans les années 1510 en Italie près de Florence, concernant la destruction d'une croix magique. Il veut effacer de la mémoire humaine cet événement occulte. Il emploie pour cela tous les moyens n'hésitant pas à pirater les livres d'histoire ou à tuer les professeurs un peu trop calés sur ce sujet. Il est aussi très rancunier et peut se venger plusieurs siècles après l'offense. Des descendants d'Inquisiteur en ont fait récemment l'expérience. Pour lui toutes les dettes doivent être payées.

Histoire: Flavius a toujours été un opposant irréductible aux méthodes de Prométhée. C'est tout naturellement qu'il choisit cet arcane pour mieux combattre ce qu'il appelle la grande braderie. Il fut particulièrement marqué par une histoire vieille de plusieurs millénaires concernant la mise en place d'une croix magique (symbole humain par excellence) qui permettrait aux hommes de rentrer en liaison avec les champs magiques. Cette histoire occulte eut son aboutissement lors du 16ème siècle en Italie ou il devint condottiere et fit la guerre aux Sforza de Milan pour amener la destruction d'un bâtiment qui pouvait cacher des pistes indiquant la position de cette croix. Mais son travail fut interrompu par des prêtres de l'Inquisition et depuis il veut terminer sa tâche.

Description: Flavius est un Nephilim très digne, au port majestueux, à l'allure fière. Il s'exprime avec beaucoup d'emphase et porte des vêtements très élégants, raffinés. Il aime plaire aux dames quand il se trouve dans un simulacre masculin et aux messieurs quand il est dans un simulacre féminin. Il porte toujours sur lui une dague qu'il présente comme une relique familiale. Il aime se présenter comme issu d'une famille noble.

Témoignage: "J'ai enfin retrouver la trace du livre des minutes du procès de 1521. Je vais aller trouver cet antiquaire particulièrement têtu et lui faire peur. Peut-être que cette fois-ci quand je lui aurais montré de quoi je suis capable, il comprendra. Aujourd'hui encore, il faudra que j'agisse masqué; tantpis pour mes métamorphoses. J'ai l'impression que mon métamorphe se développe trop vite. Il ne faut pas que quelqu'un découvre ma vraie nature de Nephilim. Cela serait un péché mortel. Si cela arrive, je rentrerai dans l'arcane du Pendu!"

DESTRUCTION DE LA CROIX MAGIQUE



Les Nephilim de cet arcane pensent qu'ils ne sont pas issus des champs magiques qui baignent la Terre mais des manipulations d'une très vieille race extraterrestre sur le déclin. Ils sont aussi persuadés que ces extraterrestres vont revenir bientôt afin d'amener les Nephilim vers l'Agartha. Ils cherchent à travers toute la planète des traces de ces extraterrestres.

DE LA LAME OCCULTE

Cet arcane a inventé les stellaires qu'utilisent maintenant tous les arcanes.

Le caractere de la lame

La dix-septième quête ou la quête des stellaires
Après avoir forgé la 17ème lame, Akhénaton, les yeux emplis de l'Infini du monde murmura les paroles suivantes: "Qu'en est-il du commencement, sommes-nous vraiment nés dans les champs magiques? Pourquoi alors les éthers que l'on dit intransmutables changent-ils selon la position des lointaines étoiles? Les forces stellaires à l'oeuvre sont puissantes et très anciennes, plus anciennes que les planètes elles-mêmes. Des Invisibles habitent les étoiles. Ils peuvent gouverner et voyager sur ces forces. Ils existent, je les ai vus".

Une jeune fille nue est agenouillée devant une mare ou un ruisseau. Elle y déverse un liquide grâce à deux vases ansés. Derrière elle, on peut apercevoir un arbre autour duquel volette un oiseau. La figure est dominée par huit étoiles dont l'une est plus importante que les autres. Akhénaton a voulu symboliser par cette lame l'influence de l'espace infini et des étoiles sur les énergies magiques du système solaire. Il semblerait que ces forces aient été pour beaucoup dans le développement des Nephilim dans les champs magiques et dans leur victoire sur les sauriens. Ces énergies viennent des étoiles et illuminent le ciel occulte de leur transparence, elles nourrissent les Nephilim jeunes (symbolisme des vases et du ruisseau) et les conduit aussi tout au long de leur quête spirituelle (symbolisme de l'oiseau directeur de conscience qui mène à l'arbre de la sagesse: l'Agartha). La femme nue représente la possibilité qu'une race interstellaire se soit penchée sur les origines des Nephilim. C'est Dame-Univers, prêtresse et personnification de la Vie cosmique. A l'origine les étoiles représentées étaient au nombre de douze, représentant les 12 forces stellaires qu'avait dénombré Akhénaton. Mais durant le moyen-age ce chiffre fut ramené à 8, peut-être pour cacher les 12 vraies étoiles derrière le symbole "infini" que représente le 8.

Les correspondances

Les correspondances positives

L'ETOILE

L'Etoile est une alliée de très longue date de l'arcane X la Roue de Fortune. En effet, les Nephilim de l'Etoile aident particulièrement bien les cartographes des champs magiques de la Terre en leur donnant des renseignements très précis sur les positions des étoiles et donc sur les influences que subiront dans les jours à venir les champs magiques. C'est ensemble aussi que les deux arcanes inventèrent le stellaire qui maintenant est devenu la marque héraldique des adoptés de tous les arcanes. L'Etoile se

considère aussi comme un allié de la Papesse à qui l'arcane procure des renseignements inédits sur les étoiles.

Les correspondances négatives

Cet arcane ne possède aucun ennemi. Perdu dans la contemplation des étoiles et attendant la venue des Invisibles habitants des étoiles, il ne nuit à personne. On peut quand même noter que des arcanes désapprouvent cette passion pour le Cosmos. La Papesse voit d'un mauvais oeil ces théories occultes sur l'intervention d'une race mystique étrangère aux Nephilim.

Le comportement du Pape est le même car il met en doute l'existence de créatures supérieures aux Nephilim. Les autres arcanes préfèrent écouter les discours des Adoptés de l'Etoile, soit d'une oreille distraite, soit en esquissant un sourire désabusé, soit en haussant les épaules d'incrédulité. Mais les Adoptés de l'Etoile le savent bien. Un jour les Invisibles Stellaires viendront et revendiqueront la paternité des Nephilim. Il faudra de nouveau que tous les Nephilim se rassemblent et acceptent de suivre les habitants des étoiles vers l'Agartha.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

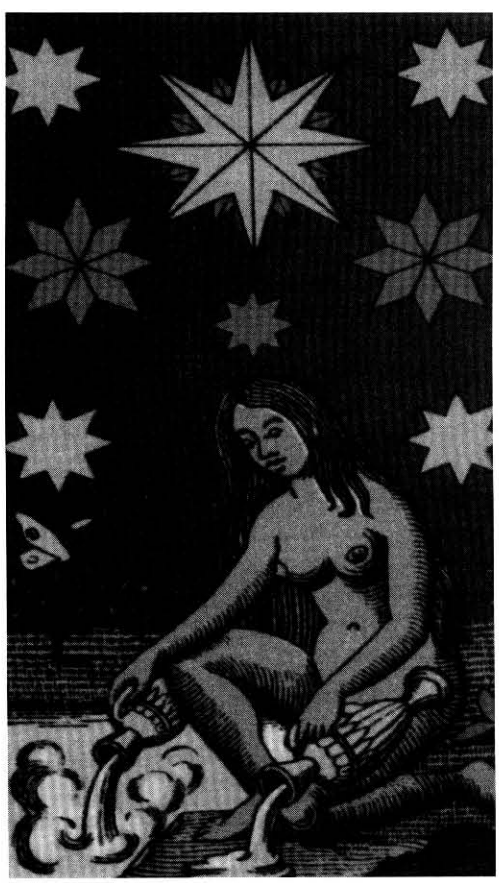
Cet arcane présente une organisation très structurée, fondée sur le principe que seule une hiérarchie peut permettre la découverte des extraterrestres.

Rites d'adoption

Pour être adopté par cet arcane, le Nephilim doit posséder astrologie dans la racine Occultisme à 60%, il doit posséder astronomie à 30%. Il doit aussi sacrifier un point de Ka qu'utilisera l'arcane pour contacter les Invisibles Stellaires. Enfin, le Nephilim doit amener à l'arcane un objet en provenance de l'espace comme une météorite, une pierre ramassée sur la lune et autres fariboles. Une fois ces conditions remplies, le Nephilim devient un adopté de Dame-Univers et participe à l'appel des Invisibles Stellaires.

La figure de Dame-Univers

Figure centrale de la lame, Dame-stellaire est l'organisation principale de l'arcane. Elle est chargée du recrutement, de la formation ainsi que de la propagation des thèses de l'Etoile. Dans la figure, les Nephilim sont classés selon leurs connaissances en matière d'astrologie et d'astronomie ainsi que leur croyance de plus en plus forte aux extraterrestres.
La hiérarchie suit celle que les astronomes humains ont établi pour les étoiles (ils l'ont dérobée aux terminologies Nephilim). Il existe 7 classes spectrales visibles et 4 classes spectrales invisibles. Les sept premières sont nommées d'après des couleurs magiques associées aux étoiles censées altérer les éthers des planètes. Ces classes marquent la progression de l'adopté vers l'acceptation complète de ses origines extraterrestres. Dans l'ordre croissant de la hiérarchie on trouve la classe du rouge spectral, puis de l'orange spectral, du jaune spectral, de l'or spectral, du blanc spectral, du bleu spectral et de l'indigo spectral.
Elles montrent aussi les sept visages différents des invisibles extraterrestres sans pour autant les révéler et apprennent au Nephilim qui le souhaitent à maîtriser l'angoisse provoquée. La révélation se fait dans les quatre classes supérieures dont la dernière, celle des dirigeants de l'arcane dit apporter le contact direct avec ces invisibles stellaires ainsi que pratiquer le voyage astral. Les quatre dernières classes portent des noms secrets qui ne peuvent pas être révélés ici. Chaque adopté de l'étoile doit les découvrir lui-même. Chaque classe est dirigée par un maître des spectres qui doit une obéissance sans faille au maître de la classe supérieure.



Les pouvoirs

L'arcane possède douze pouvoirs très actifs, concentrés sur la venue sur Terre lors de l'Apocalypse des Invisibles Stellaires.
Ces pouvoirs sont symbolisés par les étoiles de la lame. L'on peut en distinguer 8 sur la carte, mais l'étoile centrale cache en fin de compte quatre autres étoiles dans son graphisme. Ces Etoiles ont pour charge très délicates d'observer les maisons astrologiques du ciel et d'essayer de voir d'ou viendront les Inconnus si attendus.

Le pouvoir occulte

Bien que cet arcane ne soit pas pris au sérieux par beaucoup de Nephilim, il n'en reste pas moins que son pouvoir est important parmi les humains. Il a longtemps conditionné certains cours royales par des tirages astrologiques effectués par un Nephilim de l'arcane. Ses buts occultes ont toujours eu plus de résonnance parmi les humains que parmi les Nephilim. Aujourd'hui leur influence s'étend très rapidement et l'arcane est en train de devenir l'un des mouvements Nephilim les plus importants au grand détriment d'arcanes comme le Pape ou même le Bateleur. Il est certain que les sociétés secrètes sont plutôt endormies par le coté "très humain" de la démarche de cet arcane. C'est ainsi que l'arcane maîtri-

se complètement une secte; les réhalites dont le gourou (un Nephilim de l'Etoile maintenant) prétend attendre la venue des extraterrestres.

Les demeures philosophales

L'arcane possède une seule demeure philosophale. Elle est constituée d'un campement situé dans un endroit caché dans le Larzac. Ce campement est composé de tentes et de préfabriqués. Il abrite une grande partie des réhalites.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le StellaireXVII

Mercure Sanguin Humide

Mentalité: d'après vos pairs, vous êtes un élu, un privilégié qui a eu accès à la connaissance et qui ne s'est pas voilé la face devant la révélation. Vous êtes très fier de vos origines extraterrestres et vous n'avez de cesse de convaincre les autres Nephilim que leur vision du monde est erronée. Mais pour être digne de votre héritage, il vous faut consacrer beaucoup de temps à des recherches sur ces extraterrestres. Ainsi, vous compulsez de nombreux ouvrages sur les mayas, sur les pistes de nazca, sur la tradition Dogon. Grâce à ces lectures, vous êtes capables d'argumenter des heures durant dans le but de convaincre toute personne que vous rencontrez.
Mais vous êtes aussi quelque peu rêveur et il vous arrive de vous abîmer dans la contemplation des étoiles lors des nuits claires rêvant à une rencontre avec un de ces vaisseaux qui sillonnent la Voie Lactée...

But occulte: les Invisibles Stellaires ont éveillé les Nephilim puis sont partis pour l'infini. Il vous faut les contacter coûte que coûte pour apprendre encore plus sur vos origines et pour leur montrer le chemin effectué depuis leur départ. Vous devez vous montrer digne. Pour vous l'Agartha n'est pas sur cette terre, les étoiles vous tendent les bras. En attendant le jour de la rencontre, vous devez tout faire pour accueillir les invisibles. Une telle tâche nécessite des fonds et vous n'hésitez pas à faire partager votre rêve aux humains pour qu'ils participent à votre Oeuvre. Parallèlement, vous balayez l'espace de messages ésotériques dans l'espoir qu'Ils se manifesteront...

Ezechiel, adopté de l'Arcane

Nephilim de l'Air

Métamorphe: zéphir

Simulacre:informaticienne, responsable de projet à l'Aérospatiale.

Personnalité: Ezechiel s'est récemment incarné dans une femme ayant ses entrées dans les programmes spatiaux européens tels que la navette Hermès, les stations spatiales ou les vols de longue durée vers Mars. Ses recherches sont assez désordonnées et il a tendance à se lancer dans plusieurs projets chimériques qu'il abandonne très vite. En dehors des heures de travail, il milite activement dans une secte qui prépare la construction d'une ambassade pour les extraterrestres. Son appartement est un véritable capharnaüm, le sol est jonché de rouleaux de papier vomis par un fax en communication avec ses nombreux correspondants dans le monde. De retour chez lui, il passe beaucoup de temps à scruter le ciel grâce à une puissante lunette astronomique, emmitouflé dans un sac de couchage...

Histoire: Ezechiel a longtemps fait partie d'un groupe de Nephilim intrigués par les planètes du système solaire. Il fut un adopté de l'arcane du Mat, persuadé que ces planètes étaient habitées par des essences cosmiques supérieures aux Nephilim et qu'il fallait adorer. Lorsqu'il croisa un groupe d'adoptés de l'Etoile, il comprit ou se trouvait sa vraie voie.

Description: Ezechiel possède actuellement le corps d'une femme à la silhouette éthérée, les cheveux toujours dans le vent. Il aime se vêtir légèrement et porte des bijoux représentant des symboles extra terrestres. Le plus souvent, il semble ailleurs et lève son visage vers le ciel comme en quête d'un signe.

Témoignage: "Je vous présente mes respects, Maître des Spectres. L'opération a réussi. Cela n'a pas été une mince affaire mais j'ai profité d'un retard dans un projet pour rester la nuit au Centre de Calcul. Le virus que vous m'avez transmis s'est inséré dans le programme de réception des ordres. Une fois, la sonde lancée, nous pourrons aisément en prendre le contrôle. Il reste à espérer que le code utilisé ne sera pas trop archaïque pour les Invisibles Stellaires... J'ai le sentiment qu'ils ne sont pas loin. Vous souvenez-vous des rapports de nos frères en Belgique ? L'instant de la rencontre approche, Maître !"

Deux semaines plus tard, la sonde américaine de cartographie du sol martien échappait à tout contrôle et partait pour l'espace profond émettant des séries de clics binaires...

UFO!
OVNI
Delval
13 V

Ce sont les Nephilim qui développent un rituel spécial de réincarnation. En effet, ils choisissent comme simulacre certains animauaux car ils considèrent que les humains furent un mauvais choix. Ils sont maudits par tous les autres Nephilim et sont peu nombreux car les risques d'ombre sont très importants.

DE LA LAME OCCULTE

Le caractere de la lame

La dix-huitième quête ou la quête des simulacres imparfaits "Lorsque l'on explore toutes les voies de l'Agartha, l'on s'aperçoit que certains chemins sont particulièrement obscurs et mènent vers des lieux transpirant l'age du Monde. C'est ainsi que j'ai réouvert la voie des animaux, la voie des bêtes inférieures. Mais je préviens mes éventuels promeneurs, ce chemin est couvert de trous et de bosses et l'on s'y perd très facilement".

C'est ainsi qu'Akhénaton parla de la 18ème quête.
Cette lame possède des symboles très obscurs et difficiles à déchiffrer en utilisant les clés Nephilim habituelles. Il semble que des humains aient changé sensiblement le graphisme au moment de la deuxième refonte du tarot après la découverte de l'alchimie. Leurs motivations étaient peut-être de symboliser certaines étapes alchimiques qu'ils pensaient proches des métamorphoses animales comme celles des lycanthropes.
La lune de cette lame semble rayonner dans le ciel de la Nuit. On pourrait même y voir la symbolisation d'une éclipse solaire signifiant alors le rapprochement de ses Nephilim avec les Selenim. Mais, il faut plutôt y voir le symbole d'une Agartha différente, plus lointaine, plus obscure que celle habituellement représentée par le soleil. Les deux animaux centraux de la carte (le plus souvent un chien et un loup), exsudant ces gouttes spirituelles qui montent vers la lune agarthienne montrent clairement le principe de l'incarnation d'un Nephilim dans un simulacre animal. Les deux animaux semblent hurler à la lune. On peut y voir la difficulté pour un Nephilim de maîtriser ces simulacres animaux. Mais cette incarnation n'est pas sans danger. Ce danger symbolisé par le crabe ou l'écrevisse qui sort de sa mare et qui se dirige vers les animaux, peut être associé à toutes les formes de narcoses et d'ombres que peuvent rencontrer ces Nephilim hors-normes. Les deux tours symbolisent les portes de l'Enfer, les terres noires inconnues et terrifiantes sur lesquelles s'engagent les Nephilim qui deviennent adoptés de cet arcane.

Les correspondances

Note générale sur les correspondances de la Lune. Cet arcane regroupe des Nephilim qui ont suivi une autre optique de l'incarnation. Ils sont donc très éloignés des autres Nephilim plus "normaux". Les adoptés de l'arcane ont plutôt tendance à se regrouper entre eux et à ignorer tout rapport avec les autres Nephilim. Ils sont très peu nombreux, rares et se terrent.

Les correspondances positives

L'arcane ne possède aucune correspondance positive. Ses Nephilim suivent leurs propres voies sans en associer d'autres. Ils vivent une vie extrêmement solitaire (surtout

quand ils s'incarnent dans des animaux sauvages). Plus que de correspondances, il faudrait parler d'affinités entre les adoptés de la Lune et certains Nephilim d'autres arcanes. Ainsi, il arrive que des adoptés du Diable utilisent comme une sorte de familier des Nephilim incarnés dans des chats ou dans des loups. Ces types de rapprochements existent aussi avec les adoptés de l'Ermite et du Jugement.

Les correspondances négatives

Au contraire du Diable, les Nephilim de la Lune ne peuvent pas supporter les bons sentiments des adoptés de la Tempérance. Ils les pourchassent donc avec une haine certaine, les empêchant de les "soigner" comme aime à dire la Tempérance. Les Nephilim de la Lune suivent leurs voies et ne veulent pas être remis dans le soi-disant droit chemin. Ils n'aiment pas non plus le Chariot et le Soleil qui eux développent la relation magique entre le Nephilim et les humains.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Cet arcane ne possède pas de hiérarchie et pas de prince des arcanes. Les Nephilim qui choisissent cette famille se regroupent essentiellement par type d'animal. Il arrive souvent qu'ils s'ignorent et même qu'il y ait la guerre entre chaque type d'animal-simulacre.

Rites d'adoption

L'arcane ne demande aucune obligation pour devenir adopté. En revanche, le rituel d'adoption est compliqué et douloureux à réaliser. Le Nephilim souhaitant devenir adopté de l'arcane doit trouver un membre actuel qui doit lui faire lire le Livre des Zoomorphes sacrés dans lequel se trouvent les détails du rituel. Le rituel est le suivant: lorsqu'un Nephilim décide de changer de simulacre pour en prendre un qui soit un animal, il doit en premier lieu trouver l'animal choisi. Il faut noter que seuls les animaux évolués et en général les mammifères supérieurs sont choisis.
En général, seuls ces animaux possèdent du Ka-soleil en quantité suffisante pour intéresser les Nephilim. Puis, il doit réussir à établir une relation de confiance avec cet animal (développement du talent Empathie avec l'animal choisi, racine Communication). Cela peut prendre plusieurs années. Il doit ensuite réussir sa nouvelle compétence d'Empathie avec son animal pour lui ordonner de tuer le simulacre dans lequel il se trouve.

Une fois le simulacre humain mort, l'animal doit alors se nourrir du sang humain (acquérant ainsi du Ka-soleil) puis, le Nephilim peut s'incarner dans l'animal. Il doit pour cela battre le Ka-soleil de l'animal. Si l'attaque rate, le Nephilim part automatiquement en Narcose (ne pas oublier aussi de sacrifier les deux points de Ka de la réincarnation). Si l'attaque réussit, le Nephilim s'incarne dans le corps de l'animal et peut commencer sa nouvelle quête de l'Agartha. Il transforme l'animal à l'identique du métamorphe humain en une opération appelée zoomorphe. Le Nephilim doit trouver une forme animale mythologique ou élémentaire qu'il pourra donner à son animal-simulacre.

Les Zoomorphes

C'est ainsi que sont appelées les métamorphoses animales que subissent les simulacres animaux une fois qu'un Nephilim s'est réincarné dedans. C'est aussi selon les zoomorphes que les Nephilim de la Lune se regroupent. Nous ne donnons que les zoomorphes les plus connus.Il faut préciser que seuls certains animaux sont propres à l'incarnation. Seuls ces bêtes possèdent en elles (presque à l'identique des humains) du Ka-soleil. Pour la plupart ce sont des animaux supérieurs, des mammifères qui peuvent être choisis par le Nephilim. Quelques insectes portent en eux du Ka-soleil mais pas suffisament pour intéresser les Nephilim.
Lorsqu'un Nephilim s'incarne dans un animal, il peut utiliser toutes les compétences de cet animal. Lorsqu'il fait un échec, il part immédiatement en ombre, lorsqu'il fait une maladresse avec les compétences de son zoomorphe, il prend automatiquement 1% en Khaiba. Heureusement, la majorité des animaux possèdent leurs compétences à au moins 70% (l'inné). Le Nephilim peut lancer des sorts mais il doit être capable de lire ou du moins de déchiffrer les symboles. Il ne peut que très difficilement faire des gestes, c'est pour cette raison que tous les seuils des sorts sont augmentés de 30% pour les adoptés de l'arcane.
Il est à noter que les Nephilim choisissant cette voie sont souvent à la base des légendes racontant les exploits d'animaux intelligents que l'on trouve dans de très nombreuses civilisations. On peut y voir le souvenir atavique de l'humain de sa condition de "priviligié" en tant que simulacre potentiel et donc du développement de son intelligence.

Le zoomorphe lupus
Ce zoomorphe regroupe tous les animaux proches du loup et du chien. Longtemps prisé dans les temps anciens et médiévaux, il est maintenant abandonné petit à petit.

Le zoomorphe félin
Il est le plus prisé. Il regroupe tous les chats et les grands félins. Très partiques, souvent très sensibles aux

champs magiques les chats permettent de nombreuses choses comme l'écriture par exemple.

Le zoomorphe avien
Ce zoomorphe regroupe tous les oiseaux supérieurs et en particulier les rapaces. Très agréables pour les Nephilim de l'air, les oiseaux sont limitatifs dans leur utilisation au jour le jour.

Le zoomorphe cétacé
Ce zoomorphe intéresse surtout les Nephilim de l'eau. Il regroupe tous les cétacés et en particulier les dauphins et les baleines. Il semble que ces Nephilim puissent faire de la magie en agissant sur les champs magiques par le biais de leur ultrasons.

Note générale sur les zoomorphes: Ces animaux intelligents ont toujours effrayés les humains. C'est peut-être pour cela que périodiquement certaines civilisations ont pourchassé sans arrêt ces animaux. On peut se rappeler les bûchers médiévaux dans lesquels on jetait des chats, les chiens lapidés par les musulmans du 12ème siècle, les oiseaux cloués sur les portes des fermes, les baleines et les dauphins chassés sans commune mesure.

Le pouvoir occulte

Cet arcane ne possède aucun pouvoir occulte. Il est même plutôt désavoué par l'ensemble des autres Nephilim. Il peut influencer très marginalement certaines cultures humaines.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE

Le Stellaire XVIII

Plomb lunatique froid

Mentalité: vous avez toujours considéré qu'avoir choisi l'humain parmi l'ensemble des animaux de la Création fut une profonde maladresse. Vu leur cerveau et la force de leur Ka-soleil, il était certain qu'ils se rebelleraient un jour. Il valait mieux prendre des animaux évolués certes mais pas aussi développés. Ils auraient été plus faciles à entraîner et à modifier. Très peu nombreux à penser de telles choses, vous vous êtes éloignés petit à petit du Sentier d'Or et de l'Agartha. Mais, au lieu de devenir Selenim comme certains Nephilim rebelles, vous êtes restés jusqu'à la Chute tout en gardant des contacts avec plusieurs de ces animaux. Vous vous êtes aperçu que certains d'entre eux répondaient plus à certains Ka-éléments.
Pour vous, il existe des analogies ésotériques fortes entre certains animaux et les champs magiques. C'est ainsi qu'après l'Atlantide, vous avez pensé que la quête de l'Agartha pouvait être autre chose. D'ailleurs plutôt que de perdre du temps à convaincre vos frères vous avez voulu démontrer la justesse de vos théories. Certain de votre force, vous vous incarnez dans un animal supérieur qui réagit doucement à votre Ka-élément dominant. Vous aimez sa robustesse, sa force primaire, son adéquation avec la nature, chose que les humains ont très rapidement oubliés. Incarné dans un animal vous êtes certainement plus proche des champs magiques que la plus part des autres Nephilim. Ceci fait votre fierté même si vous ne pouvez pas l'exprimer de manière intelligible. Vous êtes aussi un seigneur parmi les animaux de la même espèce et ceux-ci vous obéissent en tout. Vous êtes le roi de la forêt, le seigneur de la savane et le prince de la montagne.

But occulte: le but des Nephilim de la Lune est d'utiliser des animaux comme métamorphes à la place des humains pour atteindre l'Agartha. Ils sont alors plus proches des champs magiques et pensent ainsi développer plus rapidement leur métamorphe primal, celui pré-atlante.

K'hw, adopté de l'arcane

Nephilim de l'air

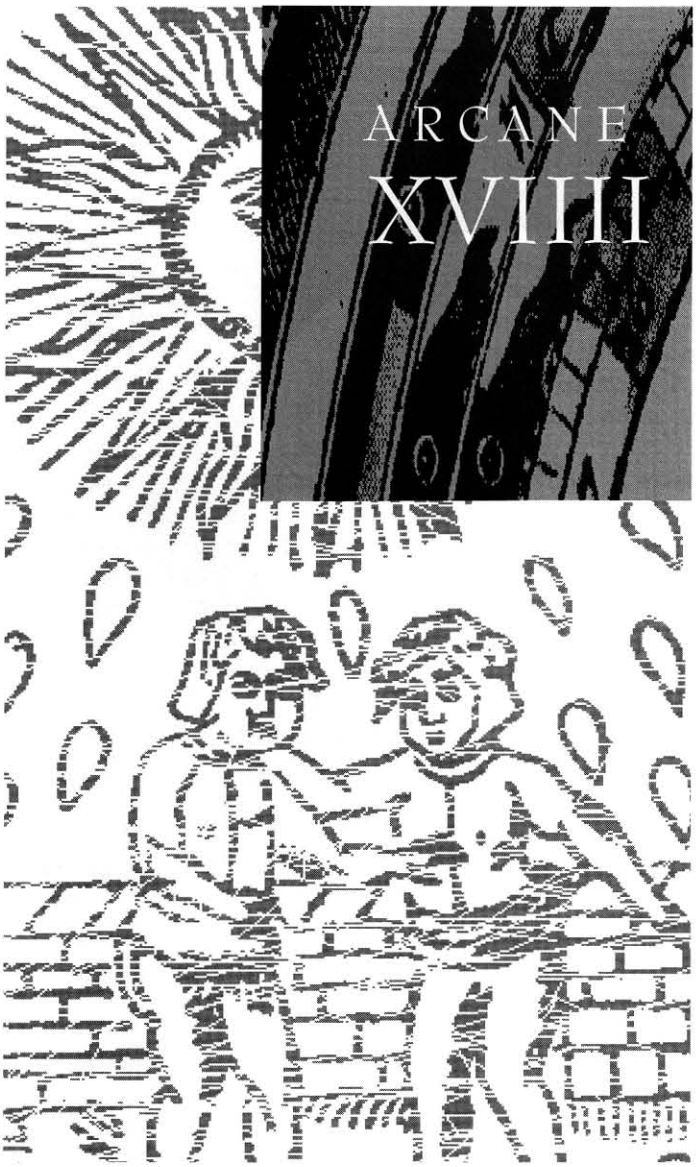
Métamorphe: zoomorphe aigle

Simulacre: un aigle noir
Personnalité: K'hw a toujours rêvé de voler. Planer dans les cieux, au contact direct des vents et courants aériens est pour lui une grande joie. Il aime frôler de l'aile les champs magiques de l'air très puissants. Cela lui donne comme une sensation d'enivrement que jamais un Nephilim dans un simulacre humain ne pourra goûter. Il est certain qu'il regrette de perdre souvent le contrôle de son zoomorphe mais les moments de conscience ésotérique sont des petits instants de bonheur. De toute manière, il peut continuer ses recherches occultes. Un Nephilim de la Papesse l'a accepté comme familier. Il peut alors lire et déchiffrer des parchemins la nuit lorsque son maître dort. Sa vision nocturne le lui permet. De plus, il est particulièrement discret quand il arrive à lancer des sorts. Certains humains invoquent le film d'Hitchcock "les oiseaux" quand ils le voient agir. A l'instar de ce film qu'il put voir perché dans les combes d'un vieux cinéma, il rêve de nombreux animaux intelligents prenant le pas sur cette civilisation tueuse de la nature.

Histoire: K'hw fut l'un des fondateurs de l'arcane de la Lune. Il préféra toujours s'incarner dans des oiseaux. Il participa à une révolte de leur révolte lors des guerres de religion en Allemagne et extermina un village entier avec ses clans de faucons.

Description: K'hw est un grand aigle de couleur noir, l'oeil particulièrement vif. Le Nephilim a choisi cet animal car l'aigle était un chef parmi les siens. La bête est baguée ce qui la protège en général des chasseurs et elle fait partie des animaux protégés en Europe. De plus, K'hw a fait tatouer certaines de ses plumes comme focus de ses sorts. Cela lui donne un aspect un peu étrange. Son maître actuel lui a passer autour du cou une bague magique qui lui permet de parler en énochéen un peu plus facilement.

Témoignage: il n'y en a pas, seul son vol dans les hautes sphères semble indiquer sa joie et la sûreté de son choix.



Ce sont les Nephilim qui étudient les pouvoirs du soleil. Ce sont les plus mystiques de tous. Ils cherchent la posibilité d'utiliser les éventuels champs magiques du sixième Ka, le Ka-soleil. Ils essaient de retrouver les enseignements d'Akhénaton, la pharaon maudit. Mais, contrairement à lui, ils pensent qu'un Nephilim bien entrainé peut arriver à intégrer ce sixième Ka-élément sans la nécessité d'un corps humain.

DE LA LAME OCCULTE

LE CARACTERE DE LA LAME

La dix-neuvième quête ou la queste du Sentier d'Or.
Deux enfants sont dépeints sur cette lame, debout, quelquefois dansants, devant un muret de pierres ou de briques. Un soleil figuré rayonne puissamment depuis le haut de la carte. De ses rayons, des gouttes d'un liquide mystérieux tombent sur les deux enfants. Dans certains tarots, des fleurs pleinement écloses sont disposées dans un jardin hypothétique situé derrière le muret.
Cet arcane symbolise la recherche spirituelle ultime d'Akhénaton, celle qui mène à la découverte du champ magique du soleil. Les deux enfants représentent la danse éternelle que les Nephilim doivent effectuer depuis l'Atlantide avec les humains. Ils doivent réussir à s'unir à ne plus former qu'un tout en harmonie avec les énergies les plus puissantes du Monde: le Soleil. Mais cette recherche est difficile. C'est pour cette raison qu'ils sont encore enfants. Ils ne peuvent arriver au jardin cosmique caché derrière le muret qu'en pratiquant une ascèse spirituelle élevée. Cette ascèse est figurée par les gouttes qui montent des deux jumeaux vers le soleil. Enfin le soleil personnifie le bonheur spirituel qu'est la maîtrise du Ka-soleil. Certains Nephilim pensent qu'il caractérise aussi l'aura magique d'Akhénaton dans l'Agartha.

LES CORRESPONDANCES

CORRESPONDANCES POSITIVES

Le Soleil est allié au Chariot. Les deux arcanes cherchent à faire l'union parfaite entre l'humain-simulacre et le Nephilim. Le chariot s'occupe de l'union corporelle et le Soleil de l'union spirituelle.Le Soleil apprécie le Caractère de l'arcane VIII l'Ermite.

CORRESPONDANCES NÉGATIVES

Le Soleil est radicalement opposé à l'arcane 0 le Mat. En effet, les Nephilim du Soleil ne peuvent accepter que d'autres Nephilim essayent d'atteindre l'Agartha c'est à dire la maîtrise du Ka-soleil en se jouant des principes occultes qui régissent la vie d'un Nephilim. Ils détestent la méthode du Mat de se faire passer pour un messie et de profiter des porteurs de Ka-soleils crédules. Le Soleil considère les Nephilim du Mat comme des dangereux, des orgueuilleux et des vaniteux sans principes occultes et surtout sans méthode de méditation solaire.
Bien que l'opposition soit moins forte, le Soleil n'apprécie pas non plus les Nephilim de l'arcane XX le Jugement. la famille juge très mal les comportements fatalistes des Nephilim du Jugement. La voie vers l'Agartha est longue et douloureuse mais ce n'est pas une raison pour s'arrêter en chemin et se poser sur le bord de la Route. Seule, la méditation permet d'atteindre l'Agartha.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie céleste

L'arcane se considère comme le seul descendant valable des Nephilim bâtisseurs du grand projet du Sentier d'Or. Le Soleil essaye donc de garder intact certaines structures très anciennes. C'est ainsi qu'il n'y a pas de figure dans cet arcane mais des pouvoirs qui regroupent les quatre éléments principaux Nephilim. En effet, le Soleil est l'un des rares arcanes à pratiquer une sélection selon le Ka-élément du Nephilim. Cette sélection est simple. Aucun Nephilim de la lune n'est autorisé à devenir initié de l'arcane.

Rites d'initiation

L'arcane n'accueille que des initiés. Pour en devenir un, il faut un Ka de 20 minimum, deux talents occultes à 90% et que les trois voies de la magie soient développées. Il faut avoir mémorisé au moins cinq sortilèges. Il faut ensuite présenter un examen devant un jury qui jugera de la compétence occulte du Nephilim et surtout de son orthodoxie.

Les pouvoirs

Les pouvoirs de l'arcane sont indépendants les uns des autres. Ils étudient chacun un des Ka-éléments pour permettre à leur initiés d'atteindre l'Agartha le plus rapidement possible. En revanche, ils obéissent tous scrupuleusement à leur prince qu'ils appellent le Grand Timonier en souvenir du vaisseau céleste que devaient construire les Nephilim lors du Sentier d'Or. L'arcane essaye de montrer aux autres Nephilim qu'il est le seul dépositaire de l'ancien ordre Nephilim. Il demande donc à ses initiés de se comporter le plus proche de ce qu'ils étaient lors de l'Atlantide.

les danseurs-visages
Il regroupe les Nephilim qui étudient le Ka-élement de l'air et son développement avec le Ka-soleil humain. Les Nephilim faisant partie de ce pouvoir sont très proches de leur simulacre et certains peuvent passer des années entières à méditer afin de faire léviter leur simulacre rien que par la force du Ka-soleil.

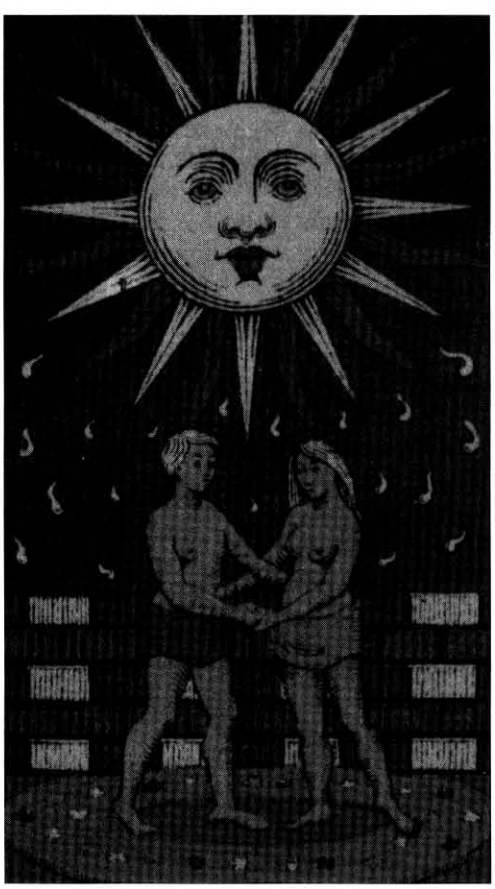
les gouttes célestes
Les initiés de ce pouvoir étudient avec passion l'eau et le Ka-élement de l'eau. Ils pensent que l'eau est un mystère profond dans lequel il faut s'immerger afin de comprendre le monde.

Le muret
Les initiés de ce pouvoir étudient le Ka-élément terre ainsi que la liaison entre les humains et la Terre aussi bien dans les mythes que dans la technologie actuelle.

le soleil en gloire
Les Nephilim faisant partie de ce pouvoir développent le Ka-élément du feu. Mais ils essayent de l'orienter vers le feu créateur, le feu artistique. Il sont particulièrement esthètes et mystiques. Ils aiment s'incarner dans des artistes talentueux.

Le pouvoir occulte

L'arcane possède un pouvoir occulte important. Il est très souvent consulté par d'autres Nephilim sur des sujets épineux concernant les métamorphes, l'Agartha et le développement mystique des Nephilim. Les initiés du Soleil font souvent office de conseillers et de guides dans de nombreuses quêtes collectives de l'Agartha. Ils représentent aussi un ordre maintenant disparu, un age d'or que les Nephilim ont du mal à retrouver. Plutôt que l'Empereur trop près des humains et de méthodes humaines, le Soleil constituerait un gouvernement idéal pour l'ensemble des Nephilim et c'est souvent son rôle dans la période actuelle. Il prend en charge les nouveaux éveillés afin de les éduquer. Il dirige les autres Nephilim ainsi que les arcanes qui participent à des guerres secrètes et enfin il est toujours à l'écoute des recherches humaines concernant les développements mystiques tout en suivant à la lettre les principes occultes qui régissaient la vie des Nephilim avant l'Atlantide.



Les demeures philosophales

L'arcane développe depuis peu des demeures philosophales. Il préfère les endroits retirés dans lesquels il peut trouver des couvents ou des maisons monacales, des abbayes dans lesquels il peut installer ses pouvoirs et se livrer à la méditation transcendentale.

DES ADOPTÉS DE L'ARCANE XVIIII

Le Stellaire XVIIII

Or solaire sec

Mentalité: vous constituez le Nephilim type, le modèle pour tous les autres frères élémentaires. Vous êtes un de ceux qui ont participé le plus activement au projet du Sentier d'Or. Celui-ci n'a jamais connu d'interruption et il doit continuer de se dérouler menant tous les Nephilim à l'Agartha. Vous appartenez à cette faction Nephilim qui se considère comme les architectes du monde au service du Grand Architecte. Maçon, pilier, équerre, arbre de vie, tous ces symboles vous correspondent. Ils représente votre volonté de dominer le monde et de ne plus faire qu'un avec l'univers.

En effet, votre vrai but est là. Continuer la longue quête de l'illumination que chaque Nephilim était capable d'effectuer avant la Chute. Vous êtes parmi les ceux qui passent le plus de temps à méditer et à essayer de provoquer l'étincelle. Les mystiques humains ont directement pris leurs méthodes de méditation sur les vôtres. Vous incarnez Sophia aussi bien parmi les Nephilim que parmi les humains. D'ailleurs, vous inspirez respect de la part de vos frères du aux longues heures de recherches personnelles et à la conservation des méditations préatlantes. Si les Nephilim avaient des nobles, vous seriez ceux-ci. Vous vous considérez comme l'élite, celle par qui l'enrichissement spirituel arrive.
Pour vous, le Sentier d'Or fut la meilleure chose que les Nephilim aient inventé. Si cela a échoué dans un premier temps, c'est parce que les plans n'avaient pas suivi à la lettre les instructions du Grand Architecte. Il faut maintenant retrouver la confiance du Grand Architecte et rebâtir les véhicules psychiques qui pourront de nouveau circuler sur le Sentier d'Or. C'est en partie la tâche de l'arcane du Chariot.

But occulte: le but des Nephilim de cet arcane est de trouver l'Agartha par la méditation et la réflexion à l'intérieur du corps humain. Il faut pour cela réussir à intégrer le Ka-soleil humain dans le pentacle Nephilim. Ils veulent aussi faire la même chose que souhaitaient les premiers Nephilim inventeurs du Sentier d'Or.

Altair, adopté de l'arcane

Nephilim du feu

Métamorphe: phenix

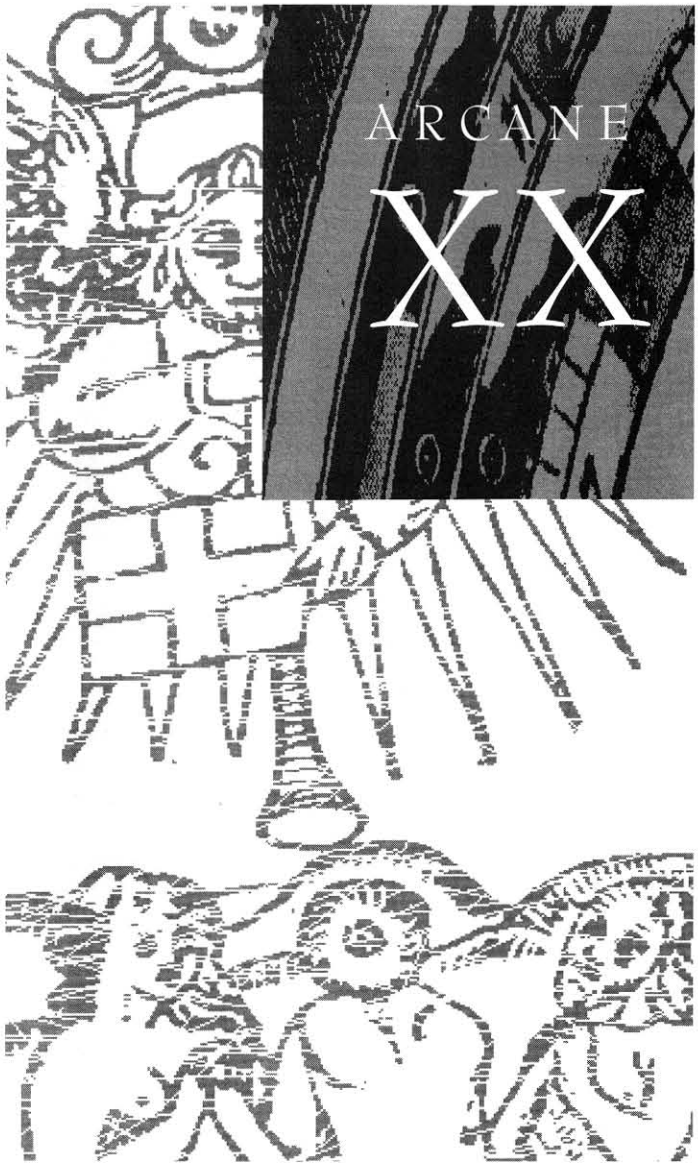
Simulacre: joueur de jeu de rôle

Personnalité: Altaïr est un Nephilim puissant. Sa quête agarthienne l'a conduit à avoir des positions extrêmement philosophiques sur le monde. Il se veut juste, modeste et humble même si cela peut apparaître comme une contradiction pour un adopté du Soleil. Il cherche la métamorphose extérieure plus que la métamorphose physique de son simulacre. Ce dernier lui a apporte une réflexion nouvelle et intéressante sur le coté imaginaire très présent dans le Ka-soleil.
De plus les jeux pratiqués lui permettent d'améliorer ses séances de méditation. Il pratique aussi avec assiduité les arts martiaux japonais et en particulier l'art de tirer à l'arc à cheval. Il est connu pour sa maîtrise de cet art. Il n'est pas seulement un contemplatif, il est capable d'agir et d'agir très rapidement. Son action est alors nette, tranchante et décidée. Il est comme la flèche pointée vers la cible.

Histoire: ce Nephilim a toujours essayé de briller par son savoir et sa force intérieure. Mais au début de sa première incarnation sa démarche a été plutôt de faire "carrière" dans l'arcane de l'Empereur.
Après avoir participé à une opération particulièrement cruelle envers des humains égyptiens, il s'est rendu compte que tout ceci n'était pas pour lui. Il s'est alors enfui dans les montagnes du Caucase ou il rencontra un prophète humain parlant du soleil et de sa victoire sur l'ombre. Il s'incarna dans cet humain et découvrit les nouvelles techniques de méditation venues de l'Inde. Cela le remua et il entreprit une démarche personnelle de méditation à son tour. C'est ainsi qu'il devint un initié du Soleil.

Description: Altaïr est un Nephilim incarné dans un simulacre de petite taille mais très musclé, d'origine orientale. Plutôt que de transformer extérieurement son simulacre, il a choisi de transformer sa peau en un or de plus en plus lumineux. Il veut ainsi montrer qu'il peut briller de l'intérieur, que sa flamme intérieure est la plus forte. Il s'habille souvent avec des habits orientaux comme des kimonos et des chemises de soie.

Témoignage: "Jouer un seigneur runique noble de Yelmalio m'a beaucoup aidé dans ma quête de l'Agartha. J'ai pu ainsi explorer grâce à l'imaginaire d'un humain des facettes cachées du Ka-soleil. Comprendre pourquoi un humain avait inventé un dieu du feu blessé qui n'a conservé que la lumière comme attribut divin m'a ouvert de nouvelles perspectives méditatives sur l'Agartha. J'espère l'atteindre bientôt et enfin rejoindre les terres sacrées de l'Atlantide."



Les Nephilim de cet arcane sont parmi les plus pessimistes. Ils pensent que le monde entier s'achemine vers une fin proche et inexorable. Ils prévoient la chute sur la Terre de météorites identiques en provenance de planètes trop lointaines jusqu'à maintenant pour influencer les champs magiques. Ces Nephilim se distinguent par un fatalisme important.

DE LA LAME OCCULTE

LE CARACTERE DE LA LAME

La vingtième quête ou la quête du Jugement Dernier
"Après la 20ème quête, Akhénaton, les joues ruisselantes de larmes d'or cria la prophétie suivante: au commencement de chaque nouvelle ère, il y aura un déluge, une catastrophe immense. Alors les Nephilim devront abandonner leur croyances et leur sapience orgueilleuse, quitter le Sentier d'Or, connaître le vrai désespoir pour trouver en eux la force de juger s'ils peuvent passer dans la nouvelle ère magique. Devant l'Agartha, chacun s'emploiera à courber la tête et à accepter le jugement de la fin de son monde. Alors le Voile se découvrira et les humains accompagneront pour toujours l'humilité des Nephilim".

Ainsi fut marqué de la douleur même d'Akhénaton, la 20ème lame, l'arcane du Jugement.
Sur la carte, on peut voir un ange ailé qui apparaît dans le ciel et qui souffle dans une trompe. Il s'appuie sur une sorte de nuage d'où partent des rayons de soleil. Sa trompette porte un étendard orné d'une croix. En réponse aux sons de cet instrument angélique, un couple salue la naissance d'un enfant (la renaissance) sortant d'une tombe.
Utilisant l'image humaine classique du Jugement dernier, cet arcane possède une symbolique Nephilim fort complexe. Le nuage solaire symbolise les puissances supérieures des Ethers des planètes, incontrôlables et difficilement prévisibles qui peuvent amener à tout moment la destruction sur la Terre par l'arrivée d'un nouveau champ magique. L'ange représente la parole et la force de l'être agarthien, le gardien du Destin et de la Chance du Nephilim. Le couple symbolise le couple maudit que forme le Nephilim et son simulacre depuis l'Atlantide, luttant pour faire naître une nouvelle créature, l'agarthien que représente l'enfant se levant de sa tombe. Cette tombe signifie justement , selon Akhénaton que le Nephilim, avant d'atteindre l'Agartha, doit nécessairement se remettre en cause et abandonner tout les espoirs de la sapience. Il doit faire "mourir" son initiation continuelle afin de retrouver la force spirituelle cachée en lui après tant d'années passées dans un corps humain.

LES CORRESPONDANCES

LES CORRESPONDANCES POSITIVES

Le jugement possède peu d'amis ou d'alliés parmi les autres arcanes. En effet, sa position extrême devant le futur empêche la création de liens ésotériques. On peut signaler que les adoptés du Jugement considèrent les attitudes du Pendu, de l'Amoureux et du Mat comme intéressantes, voire amusantes, en tout cas pleines de contradictions identiques à ce qu'ils aiment vivre. Le Jugement correspond très souvent avec l'arcane XVII l'Etoile afin de se tenir au courant de l'arrivée d'une éventuelle météorite et donc du début d'une nouvelle ère. En retour, l'Etoile prend au sérieux les intuitions des adoptés du Jugement.

Les correspondances négatives

Le Jugement ne déteste personne. Il est au-dessus de ces considérations trop matérielles ou au contraire trop ésotériques. On peut en revanche dire que cet arcane possède un nombre important de lames qui tolèrent difficilement son attitude fataliste comme le Chariot, le Soleil, le Pape, l'Empereur.

DE L'ARCANE AUJOURD'HUI

La hiérarchie symbolique

Le Jugement ne possède pas de Figure et pas de Pouvoirs non plus. Son organisation interne est très symbolique (même virtuelle) et les comportements de chaque adopté sont plus proches de l'anarchie que d'une quelconque organisation. D'ailleurs les membres de l'arcane n'aiment pas se dire adoptés par le Jugement, ils préfèrent se considérer comme orphelins du Jugement, marquant ainsi leur refus de se couler dans le moule d'Akhénaton.

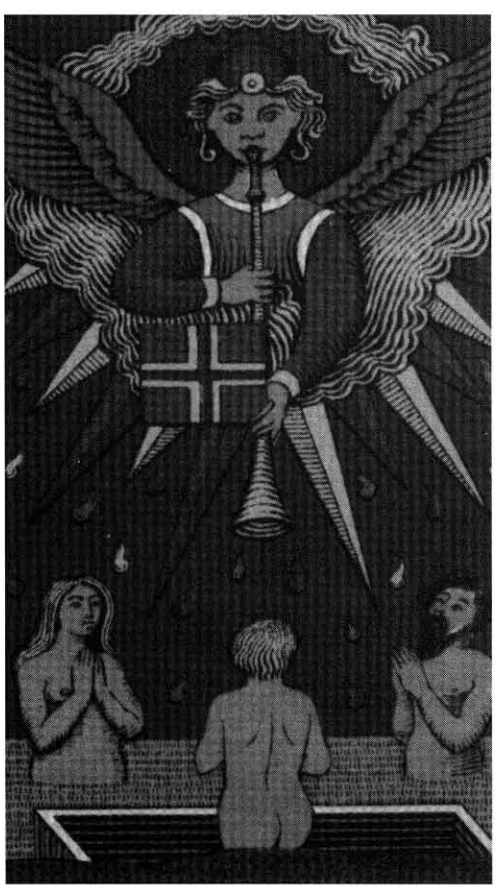
Rites d'adoption

L'arcane ne demande aucun rite pour devenir "orphelin". Il suffit de rencontrer un Nephilim de l'arcane, de lui présenter le souhait de faire partie du Jugement et pour y rentrer de le faire rire en lui racontant une plaisanterie ou de l'attrister en faisant preuve d'un cynisme poussé. Le Nephilim alors contacté imprime le stellaire de l'arcane dans le Ka du nouvel "orphelin" et lui enseigne comment le fabriquer à son tour. Après cela, ils vident ensemble plusieurs bouteilles de vodka afin de fêter l'événement.

Les clochards célestes

Les Nephilim de cet arcane ne se regroupent que très rarement. Ils ne le font que lorsqu'ils trouvent une manière identique de maudire leur existence et la fatalité qui pèse sur l'ensemble des Nephilim. Les chefs de ces groupes aiment s'appeler les "clochards célestes" et ensembles, ils dérivent sur les bas cotés du sentier d'or, allant jusqu'à des extrémités que même un adopté du Diable refuserait. Chaque bande de clochards célestes aime à se donner des noms souvent ridicules qui leur permettent de bien se démarquer des autres organisations arcaniques qui possèdent souvent des appellations ésotériques pompeuses.

Il existe deux grands types de clochards célestes.
Le premier regroupé sous des noms comme la "Dive Bouteille" ou le "In Vino Veritas" pense qu'il est préférable de s'asseoir sur le bord de la route et d'attendre la fin du monde en essayant d'oublier. Ces clochards sont très cyniques, peignant cruellement le monde et ses habitants physiques et magiques qui les entourent. Il est dit que même les Anges de la kabbale craignent leurs sarcasmes. Mais ce cynisme a son prix. La plupart des Nephilim clochards célestes prennent conscience de l'étendue de leur quête agarthienne, de la faiblesse de leur simulacre, de la puissance potentielle de certaines sociétés secrètes et de l'ingéniosité des humains et ils préfèrent oublier cette vérité nue en utilisant les paradis artificiels des hommes. Cela amène souvent ces Nephilim à des états physiques délabrés.
La deuxième catégorie de clochards céleste pense quant à elle qu'il est préférable de rire de ces découvertes cyniques et qu'il vaut mieux tout tourner en dérision. Regroupés sous des noms comme les "Hyppocrituons, les GrotesKaïa" ou même "les KaKaïm", les clochards célestes forment des bandes de clowns et de bouffons qui rigolent de tout et se donnent la liberté de tout faire. Il est à remarquer que de nombreux satyres, bloqués par les restes de la morale judéo-chrétienne des sociétés contemporaines rejoignent assez souvent ces clochards célestes. Les plaisanteries ainsi que les jeux de mots les plus gras ne sont jamais inutiles pour ces Nephilim de la dérision. L'humour plus fin sert souvent à énoncer des vérités que la victime se cachait. Cet humour dévastateur est aussi craint que le cynisme des clochards céleste du premier type.



Le Grand Clochard Céleste
L'ensemble de l'arcane serait gouverné par un Prince de l'arcane dont le nom énochéen signifie "le Grand Clochard Céleste". Agarthien, il vivrait sur un plan subtil rabelaisien. Certains agarthiens l'ayant visité en racontèrent les délires quotidiens mais tous furent frappés par la profondeur d'esprit de ce prince de l'arcane plus proche de l'Atlantide que l'ensemble des agarthiens.

Le pouvoir occulte

Cet arcane ne possède que très peu de pouvoir matériel parmi les humains. Il arrive que certains Nephilim deviennent des bouffons d'une classe sociale ou d'une société et par là conduisent les humains à voir différemment la réalité. Ainsi, certains bouffons ou même certains poètes cyniques furent des Nephilim du Jugement, (on peut citer François Villon par exemple).

La dérision mortelle
En revanche, l'arcane apporte à ses membres une solide culture du rire et de la dérision. Cette culture peut alors servir d'arme dans la discussion ou même de protection face à un coup du sort ou à une situation désespérée.
Ainsi, tout clochard céleste peut apprendre le sort de sorcellerie de deuxième cercle "La dérision mortelle". Ce sort se transmet de clochard céleste en clochard céleste.

Connaissance du Fatum
"L'orphelin" peut aussi apprendre le talent occulte dans la racine occultisme "Connaissance du Fatum".
Il acquiert surtout une solide connaissance des paradis artificiels humains comme

principalement l'alcool et les drogues. Certains Nephilim de l'arcane n'hésitent pas à se constituer un réseau d'approvisionnement et donc à fricoter avec la mafia.

L'ivresse magique
Des orphelins du Jugement pensent que ces paradis artificiels ont une influence non négligeable sur eux et que cela est dû au stellaire de leur arcane. Appelée "ivresse magique", cette influence est l'un des secrets les plus importants de l'arcane. Elle se traduirait par une variation importante de leurs Ka-élément durant l'ingestion de boissons fortement alcoolisées ou pendant la prise de drogues. En effet, le stellaire de l'arcane pourrait transformer les champs magiques latents contenus dans ces produits et pourrait les rajouter aux Ka-éléments. Ces variations seraient presque aléatoires et dureraient jusqu'à ce que le Ka-élément soit utilisé par le Nephilim.

Les demeures philosophales

Cet arcane possède peu de demeures philosophales véritables. Chaque bande de clochards célestes aime à se réunir dans des endroits marquants comme des cimetières désaffectés, des bars louches ou bien des maisons sur le point d'être abandonnées. Il est certain que le cimetière secret du Père-Lachaise à Paris ainsi que le cimetière secret du rabbinat de Prague servent de demeures philosophales à cet arcane.
Ces cimetières secrets ont été construits par des Selenim durant le 13ème siècle puis abandonnés pour des raisons obscures. Ils sont accessibles par des passages secrets situés dans des caveaux particuliers. Les Nephilim du Jugement peuvent reconnaître ces entrées par le stellaire de l'arcane. Il est strictement interdit pour les autres orphelins du Jugement d'y amener des Nephilim d'autres arcanes, sauf si ceux-ci désirent devenir clochard céleste.

Des adoptés de l'arcane

Le Stellaire XX

Etain mélancolique humide

Mentalité: à quoi bon donner une définition précise ? vous êtes impossible, insaisissable toujours changeant d'humeur et d'humour. Oscillant entre les éclats de rires les plus fous et les grimaces de douleurs, vous êtes l'instable par excellence. Mais cette instabilité n'est pas une attitude, une manière de faire semblant. Vous êtes comme ça parce que vous percevez notre monde occulte de manière aiguë. Vos sens Nephilim sont encore plus détaillés et plus acérés que la normale. C'est ainsi que vous êtes persuadé que la fin du monde est pour bientôt. Des grands bouleversements, un tohu-bohu général va commencer et rien ne sert alors de courir après l'Agartha. Toutes les données occultes seront changées. Vous savez que de nouvelles météorites vont tomber sur la Terre en provenance de Neptune et de Pluton. Ces météorites amèneront de grandes perturbations dans les champs magiques à l'identique de la météorite d'Orichalque. Vous possédez l'humour dévastateur du bouffon, vous préférez rire devant la réalité sordide et montrer du doigt. Vous êtes un provocateur, n'hésitant pas à mettre à bas tous les principes occultes les plus sacrés pour la majorité des Nephilim. Vous êtes le bouffon des dieux ou le barde à la langue fourchue. Tout le monde vous déteste mais vous craint aussi pour vos plaisanteries cruelles. Vous aimez profitez des moments de conscience que vous offre votre simulacre sur la terre. Vous êtes le premier à faire la fête. Rien ne vous énerve plus que de passer de nombreux siècles emprisonné dans une stase inerte alors que tant de bêtise se forme sans vous.

But occulte: aucun, si ce n'est de vivre sa nephilimitude le plus librement possible. C'est ainsi, on ne peut rien y changer.

Anastrapto, adopté de l'arcane

Nephilim de la lune

Métamorphe: serpent

Simulacre: un marchand d'antiquité

Personnalité: Anastrapto est un Nephilim particulièrement vif. Sa vision de la vie occulte l'a conduit à prendre tout ce grand manège du coté de la rigolade. Pour lui, il faut rire de toute chose, il ne doit y avoir aucun tabou. Mieux, il aime faire des plaisanteries énormes à ses frères. C'est un compagnon agréable, très cultivé mais dont il faut supporter les plaisanteries.

Histoire: Anastrapto n'a connu qu'une seule incarnation qui s'est déroulée durant la Renaissance. Il apprit extrêmement vite et devint un homme important de savoir et de culture. Il tenta de convaincre les autres Nephilim de la nécessité d'étudier la fin du monde dont il avait prévu la date. Devant l'incrédulité générale et la rigidité de la plupart de ses frères, il abandonna ses anciennes habitudes pour devenir un orphelin de l'arcane du Jugement.

Description: c'est un Nephilim très élégant. Pour lui les habits tiennent lieu d'expression de ses humeurs. Il fait faire ses vêtements par un couturier personnel qui mélange le style vestimentaire porté par les nobles du 16ème siècle et le style le plus baroque que l'on peut trouver actuellement. Ses tenues sont célèbres dans toutes les salles de vente ou il vient faire le pitre tout en achetant très sérieusement.

Témoignage: "Aujourd'hui, j'ai décidé que mon vendeur serait une mule, non, pas l'injure, une vraie mule, l'animal, hi-han quoi. C'est normal, je reçois une délégation de Dame-justice. Ils me font vraiment rire avec leur traits crispés et leurs mâchoires prognathes de Nephilim du feu. Et puis quand l'ange en bronze leur pissera dessus, je serais vraiment mort de rire. Bien sûr, cela n'arrangera pas mes affaires avec les crétins de la Balance Cosmique mais au moins le dieu serpent de la lune rigolera un bon coup."

LE MONDE

L'arcane XXI est l'arcane de l'aboutissement Nephilim. Cette famille est considérée comme perdue depuis la chute d'Akhénaton. En effet la lame originale fut confiée à des Bohémiens et ceux-ci voyagèrent longtemps pour échapper aux poursuites des sociétés secrètes. L'arcane ne comptait pas de prince et les bohémiens durent assumer seuls la puissance magique de la lame. Ils finirent par trouver refuge dans les plus hautes montagnes du monde au Nord de l'actuel Tibet. Là, ils formèrent une société magique entièrement dévouée au service de l'arcane. Celui-ci finit par acquérir une personnalité propre et devint progressivement un être magique extrêmement puissant. Cet être se transforma en un sphinx, une sorte de guide spirituel pour les Nephilim proches de l'Agartha. Il devint le pontifex, le passage obligé pour l'Agartha. Mais il conserva un secret absolu sur l'étendue de ses pouvoirs et sa fonction précise. Depuis cette époque lointaine, le mystère plane autour de cet arcane. Certains Nephilim pensent qu'il est définitivement perdu, d'autres croient que Boudha en fut l'incarnation ou bien qu'il constitue un gouvernement secret des hommes les plus évolués de la planète par l'intermédiaire des bohémiens qui le protègent. Cet arcane serait le vrai roi du Monde, le Rex Mundi des légendes universelles.

ARCANE

XX

APOCRYPHES

Apocryphes, livres mystères, livres perdus, papyrii du mensonge, palimpsestes, surface animale et végétale mort-vivante, occultes, vous faites mes délices. vous êtes mon Agartha.

Anabaseth, poésies de l'Atalante fugitive

LE LIVRE SECRET DES ROM

INTRODUCTION

En ce livre sont livrés certains des secrets des Bohémiens, voyageurs cosmiques et terrestres depuis les temps d'Akhénaton. Ce livre se trouve dans chacune des grandes tribus et clans des bohémiens. Il est la propriété du prince gitan et est protégé par des gardes spéciaux. Ce livre narre le rôle du Peuple du Voyage dans la désignation des princes des arcanes et surtout dans le rôle ésotérique et magique que peut avoir le Tarot dans la vie des Nephilim.

LA PREMIERE VIE DES ROM

Nous, Rôm sommes l'une des quatre tribus principales qui constituent le Peuple du Voyage connu dans l'occident sous le nom vulgaire de Bohémiens. Ce peuple, notre peuple, peut être défini par un seul mot Liberté. Il ne connait aucune attache, aucune prison, aucune maison. Il parcourt le vaste chemin de la Terre sous le manteau troué par les étoiles de la Nuit. Son origine remonte à l'aube des temps alors que les esprits marchaient au coté des hommes dans la lointaine Egypte.

Les Pères et les Mères des Bohémiens servaient avec respect et honneur Pharaon. A cette époque, des hommes au coeur sombre manigancèrent contre Pharaon pour mettre à-bas la nouvelle religion du soleil qui devait guider Pères et Mères vers la Voie Royale, vers l'Apothéose. Pharaon alors entreprit de concentrer tout son savoir magique en des lames magiques si belles à regarder que les larmes de nos pleurs firent les roses des sables tant prisées par les Autres. Ils nous apprit à regarder la lumière en face. Notre peuple grandit alors avec des rites magnifiques et sublimes. Mieux, il nous dota d'une langue à l'égale de celle parlée par les Nephilim. Le coeur réjoui malgré les Nuées en provenance de Thèbes, nous essayames de soigner Akhénaton après ses longs voyages mystiques. Pour cela nous mîmes en application ses enseignements. Nous consultâmes les lâmes qu'il avait fabriqué.

C'est à ce moment que nos quatre peuples se formèrent afin de pouvoir maîtriser la puissance magique qui émanait de ces lames. Elles étaient faites d'or et de pierres précieuses enchassés dans un métal si pur qu'il pouvait ressembler à l'Adamante des Géants et des Golomchk. Nous avions devant nous la synthèse du Monde. Cela suffit pour à tout jamais nous tranformer. Chacun d'entre nous porte en son coeur une parcelle magique, divine qui le fait enfant du monde. C'est peut-être pour cela que nous préférons voyager sous les étoiles car ainsi nous parcourons le monde entier. Nous marchons jusqu'à nous en user les pieds afin que nos pas d'hommes couvrent la totalité de la surface de la Terre. Une fois accomplis, cela nous pourront à just titre crier notre droit de devenir des adultes du Monde à l'égal des Nephilim.

Lorsqu'Akhénaton comprit que la fin était proche, il nous rassembla dans le grand Saint des Saints là ou vivaient les âmes enluminées des Pères pharaoniques des dynasties précédentes. Là, il nous révéla l'ultime secret de la dernière lame celle que les Autres appeleront le Monde et nous devîmmes alors ses serviteurs pour toujours. Il nous confia la garde des 22 arcanes, vivantes et endormies en nous donnant la mission occulte la plus exaltante qui soit. Protéger et donner toujours un Nephilim suffisamment puissant pour s'incarner dans la lame à l'arcane. Ses derniers enseignements furent de nous fournir des armes magiques afin de sortir de la Ville Radieuse. Nous décidâmes de nous mettre en route pour ne plus jamais nous arrêter. Nous avions pris le Grand Chemin celui qui contourne la vallée de la vie et de la mort.

Cinq grande familles se formèrent alors. La cinquième quitta très rapidement notre peuple pour prendre avec elle l'arcane maîtresse du Monde. Elle eut la mission la plus délicate, celle 'aller la câcher et d'attendre le bon moment pour la révéler aux yeux des Esprits et des Hommes. A nos yeux, cette famille est perdue et nous attendons son retour comme le signe évident d'un très grand changement dans le monde occulte. Nous autres, nous prîment nos bâton,sortîment de la Ville en effrayant avec nos rites les guerriers fiers de l'Empire d'Amon pour chercher à rejoindre tous les autres Nephilim.

LES QUATRE TRIBUS DU PEUPLE ROM OU KUMPANIA

Les Rôm
(Kalderash) qui ont dégénéré en romanichelles (les épées)
Le premier d'entre les peuples vagabonds. Il est le dépositaire de tous le savoir occulte d'Akhénaton, il court après le vent et le zéphir est son compagnon. Ces plaisanteries et son humour font sa réputation parmi les Autres. C'est aussi lui qui a la lourde charge de s'occuper de la recherche des princes des arcanes. C'est aussi pour cela qu'il a conservé pratiquement intact les rites magiques qui bercèrent la

Texte Rom sur l'arcane 21 montrant leur connaissance de la mystérieuse carte maitresse du Tarot

La carte 21 intitulée le monde est le temps du Temple et le temple du temps. Elle représente une couronne de fleurs ovale, divisée en quatre parties par quatres fleurs de lotus et soutenue par les quatre têtes symboliques des séraphim et kérubim sacré. Ces quatre têtes sont celles de l'aigle, symbole de l'orient, du matin, de l'équinoxe de printemps; du lion, symbole du midi et solstice d'été; du boeuf, symbole du soir de l'occident et de l'équinoxe d'automne et de l'homme, symbole de la Nuit, du septentrion et du solstice d'hiver. Au milieu de cette couronne symbole de l'Ouroboros infini de l'arcanae est une femme nue, symbole d'Eve; elle a un pied en l'air, symbole du temps qui court; et tient dans sa main deux bâtons égaux, symboles de la balance et de l'équilibre du temps, de la justice et de l'égalité des jours et des nuits. Cette Eve est la Grand Mère céleste, celle qui porte les vasques pleines d'énergies planétaires et qu'elle verse aux dieux assoifés de savoir et de sapience. Elle est la porteuse du nectar et de l'ambroisie, de l'ombre et la lumière de l'éternité (Aon) dont la couronne qui l'entoure est la mer ou l'océan, l'enceinte ou le vase, l'arche ou le vaisseau. Voilà l'expression de la nature du monde, la synthèse des arcs du ciel et des rayons de la terre, l'alliance des arches sacrées et magiques qui soutiennent le monde. Les Hébreux en ont fait l'arche d'alliance. En effet, saduk, qui fait de Melki sedek l'esprit des Nephilim et de cet esprit (Eon) du soleil la justice tu temps des astres et de la vie des hommes; de là suit Noé qui lui-même n'est autre que l'esprit (Eon) de l'éternité (Aon) des siècles (Aïon) a été qualifié de dévélateur de la justice.

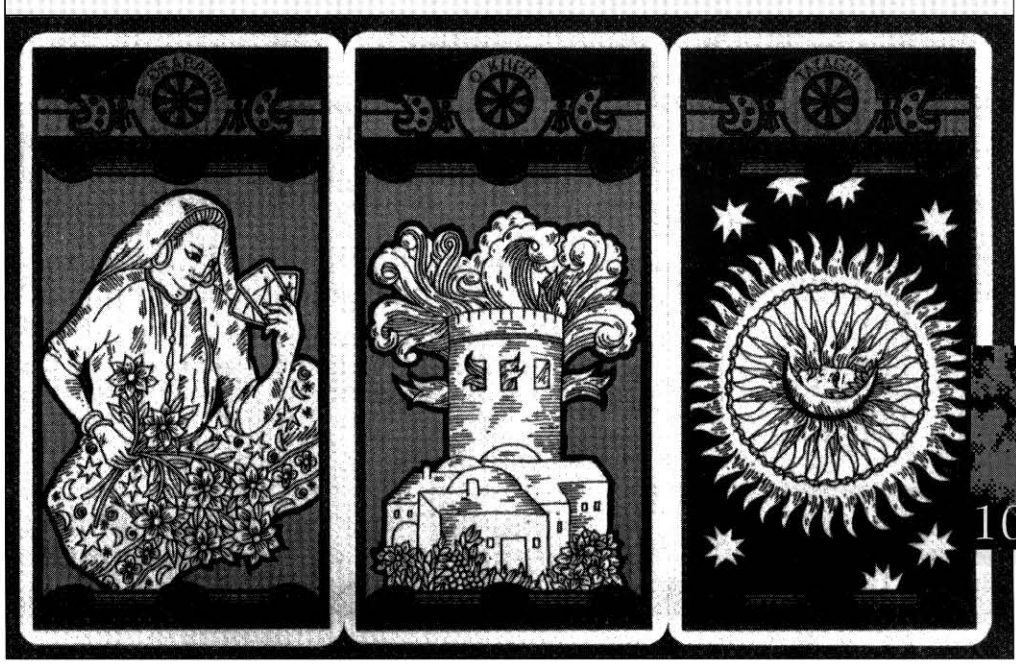
genèse de ce peuple. Il est certainement l'un des plus religieux. Il n'aime pas pratique la divination par les cartes préférant la lecture des présages dans les vols des oiseaux ou bien la forme des nuages.

Les Mannush
qui ont donné les manouches (monnaies)
Ce peuple est lent et aime s'abriter dans de grandes roulottes ou des caravanes. Il tournent lentement à la manière des roues des chariots à boeufs égyptiens. Ils sont très tranquilles et cherchent à établier du mieux possible les contacts avec les Nephilim.

Ils pratiquent très assidument la Géomancie, la divination des caillous lancés sur le sol. Pour eux les termes de Grande et Petite richesse, la Tête et la Queue du Serpent, le Bonheur et le repliement, l'Apport et la Rupture, Eve et Adam, la Direction et l'Humanité, la Pureté et la Flamme, l'Union et l'Isolement sont des manières de décrire la magie et les associations mystiques avec les Nephilim.

LES CARTES À DIVINATION DES ROM

Le jeu de carte spécifique des bohémiens diffère de manière importante avec le tarot traditionnel dit de Marseilles. Pourtant nous pouvons y retrouver les mêmes symboles primaires qu'Akhénaton grava à tout jamais. Il est certain que le jeu bohémien (qu'ils appellent le Livre tout simplement) contient des significations plus proche des arcanes majeurs que ne le sont les cartes actuellement.
Ce jeu de carte est appelé le Ta-Rosh. Ce terme semble venir de l'ancien égyptien et veut dire le Livre Royal ou le livre des Destinées.



Les Gypsies
(récipients)
Ils courent le long des fleuves qu'ils considèrent comme le système sanguin du Monde. Ils aiment voyager par bateau. De tous les bohémiens, ils sontles plus habiles pour se faufiler dans les sociétés des Autre. Ils pratiquent avec grand art la lecture de l'avenir dans les lignes de la main. Pour eux ces lignes sont le pendant ésotérique des Veines de la Terre. Ils aiment danser et chanter et ils sont d'excellents acrobates. Ils gagnent leur pitance de cette manière et offrent aux princes des arcanes des divertissements forts réjouissants.

Les Gitanos
qui ont donné les gitans (bâtons, instruments de musique)
Les Gitanos sont ceux qui défendent les autres Bohémiens. Ils ont toujours été les défenseurs et les protecteurs. Grands lanceurs de couteau, ils sont violents, aggressif et particulièrement avec les Nephilim qui les ignorent. Ils sont très habiles musiciens et savent exprimer la douleur de notre peuple avec des instruments de musique très rudimentaires. Ils sont les seuls vrais derniers pratiquants de la chiromancie, de la divination avec les cartes du tarot.

TEXTE DU DUC DE SAINT-AMAND APPARTENANT À SA TRES RICHE COLLECTION DE MANUSCRITS DÉVOILANT CERTAINS SECRETS DES ROM.

Le Tarot est une déduction du livre sidéral d'Hénoch qui est Hénochia; il est modelé sur la roue astrale d'Athor, qui est Astharoth, semblable à l'ot-tara indien, ours polaire ou arc-tutu du septentrion; il est la force majeure (tarie) sur laquelle s'appuient la solidité (ferrale) du monde et le firmament sidéral de la terre; conséquemment, comme l'ours polaire dont on a fait le char du soleil, le chariot de David et d'ARTHUR, il est, l'heur grec (tyché), le destin chinois (tiko), le hasard égyptien (tiki), le sort (tika) des Rôm; et qu'en tournant sans cesse autour de l'ours polaire, les astres déroulent à la terre le faste et le néfaste, la lumière et l'ombre, le chaud et le froid, d'où découlent le bien et le mal, l'amour et la haine qui font le bonheur (ev-tukié) et le malheur (dis-tukié) des Hommes. En effet, séphora est une des harmonies de cette cette triade S.F.R. dont l'unité fait de la Sphère du Monde la lumière (Sapher), le chiffre (Sipher) et la parole (Séphora) des hébreux; ausi est-ce de cette sphère dont la lumière est la vérité dont le zodiaque est le livre qui la contient et dont les étoiles sont les chiffres et les lettres qui la nomme, que les Anak ont puisé leur Tara, les bohémiens leur Tarot, les Phéniciens leur As-tharot, les Egyptiens leur Athor et les Hebreux leur thorah.

LES COMPACTS SECRETS

Les arcanes majeurs constituent les groupements de Nephilim les plus structurès et les plus forts. Il est donc normal que les arcanes ont cherché à faire des alliances aussi bien entre eux qu'avec des groupes humains importants. Certaines de ces alliances concernèrent (et concernent encore actuellement) de nombreux Nephilim. Des grands pactes furent jurés, des sceaux magiques furent apposés entres les différents groupes d'intérêt Nephilim, entre des humains et des Nephilim. Ces pactes sont appelés des compacts et représentent des éléments importants de la diplomatie occulte et des guerres secrètes qui se trament dans l'ombre.Mais malheureusement nous ne pouvons pas dévoiler les textes et les significations de ces Copacts au grand public. L'ordre occulte est venu directement des Nephilim les plus puissants de l'arcane XVI la Maison dieu. Au regard des bonnes relations qui règnent entre la Papesse et la Maison-dieu nous ne pouvons pas prendre ce risque. Au moment du Grand Eveil, il est nécessaire d'aider tous les Nephilim sans pour autant les mettre à découvert.

D'après la Maison dieu certains de ces compacts sont encore à l'oeuvre et leur dévoilement peut faire basculer du coté des sociétés secrètes les guerres secrètes se déroulant actuellement. Nous ne donnons qu'un rapide historique du premier des compact fondateur de beaucoup des événements occultes qui forgent la vie d'un Nephilim.

Le compact égyptien
C'est l'un des compacts les plus célèbres de toute l'histoire occulte. Pourtant il a été juré avant la naissance des arcanes. Il établit les rapports entre certains Nephilim et le peuple égyptiens. Les signataires en sont Osiris, Isis, Horus et Glaise le représentant humain. Il codifie dans les moindres détails les relations magiques entre les Nephilim et les humains. Ce texte souvent admiré ne put jamais être égalé par les autres compacts.

APPENDICES

Kragar avait longtemps discuté avec Ivo afin de comprendre les mécanismes des stellaires. Cette discussion avaient eu lieu à Venise dans l'hôtel du Lion Vert dans la mystérieuse chambre rouge. Cela leurs rappelait des bons souvenirs lorsqu'ils avaient pu mettre en fuite le terrifiant Grand Pélican. C'est à ce moment-là, précisement qu'Ivo avait retrouvé son stellaire et qu'il avait pu utiliser les sortilèges de son arcane.

	0 Le Mat	I Le Bateleur	II La Papesse	III L'Impératrice	IIII L'Empereur	V Le Pape	VI L'Amoureux	VII Le Chariot	VIII La Justice	VIIII L'Ermite
Le Mat	Conjonction	Accord	Désaccord	Accord	Accord	Désaccord	Neutre	Neutre	Désaccord	Neutre
Le Bateleur	Accord	Conjonction	Désaccord	Neutre	Accord	Neutre	Accord	Accord	Opposé	Désaccord
La Papesse	Désaccord	Désaccord	Conjonction	Neutre	Accord	Neutre	Neutre	Accord	Neutre	Neutre
L'Impératrice	Désaccord	Neutre	Accord	Conjonction	Conjonction	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
L'Empereur	Opposé	Neutre	Accord	Conjonction	Conjonction	Désaccord	Désaccord	Conjonction	Neutre	Désacord
Le Pape	Accord	Neutre	Accord	Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
L'Amoureux	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Désaccord	Neutre	Conjonction	Neutre	Désaccord	Accord
Le Chariot	Neutre	Accord	Accord	Accord	Conjonction	Neutre	Neutre	Conjonction	Accord	Opposé
La Justice	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre
L'Ermite	Accord	Opposé	Accord	Désaccord	Opposé	Désaccord	Accord	Opposé	Neutre	Conjonction
La Fortune	Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
La Force	Désaccord	Neutre	Neutre	Neutre	Accord	Neutre	Désaccord	Accord	Conjonction	Neutre
Le Pendu	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
	Désaccord	Désaccord	Désaccord	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé
LaTempérance	Neutre	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord
Le Diable	Neutre	Opposé	Opposé	Désaccord	Opposé	Désaccord	Désaccord	Opposé	Opposé	Neutre
La Maison-dieu	Opposé	Opposé	Conjonction	Accord	Accord	Neutre	Désaccord	Conjonction	Conjonction	Neutre
L'Etoile	Accord	Neutre	Accord	Neutre	Neutre	Désaccord	Neutre	Neutre	Désaccord	Accord
La Lune	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Le Soleil	Opposé	Désaccord	Conjonction	Neutre	Neutre	Accord	Désaccord	Conjonction	Accord	Conjonction
Le Jugement	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Opposé	Désaccord	Désaccord	Désaccord	Opposé	Accord

XXI Le Monde

Le monde est un arcane trop distant pour entretenir des relations avec les autres lames du tarot.

Ce tableau de Sybyl permet à chaque adopté de se positionner par rapport aux autres arcanes. Les correspondances ne sont données qu'à titre indicatif. Le tableau se lit de la manière suivante. Vous trouvez votre arcane sur la colonne de gauche et vous cherchez l'arcane de l'autre adopté sur la ligne du haut du tableau. A l'intersection se situe la correspondance et peut-être une indication pour vos relations futures...

X La Fortune	XI La Force	XII Le Pendu	XIII	XIIII La Tempérance	XV Le Diable	XVI La Maison-Dieu	XVII L'Etoile	XVIII La Lune	XVIIII Le Soleil	XX Le Jugement	
Neutre	Neutre	Désaccord	Opposé	Neutre	Désaccord	Désaccord	Accord	Neutre	Accord	Désaccord	0
Neutre	Neutre	Accord	Opposé	Accord	Désaccord	Opposé	Neutre	Neutre	Accord	Neutre	I
Conjonction	Neutre	Désaccord	Opposé	Neutre	Désaccord	Conjonction	Accord	Neutre	Accord	Désaccord	II
Neutre	Neutre	Opposé	Opposé	Neutre	Désaccord	Accord	Neutre	Désaccord	Neutre	Désaccord	III
Neutre	Accord	Opposé	Opposé	Neutre	Opposé	Conjonction	Neutre	Opposé	Accord	Opposé	IIII
Neutre	Neutre	Désaccord	Opposé	Neutre	Désaccord	Neutre	Désaccord	Neutre	Neutre	Neutre	V
Neutre	Neutre	Accord	Neutre	Accord	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	VI
Neutre	Neutre	Désaccord	Opposé	Conjonction	Opposé	Neutre	Neutre	Opposé	Conjonction	Neutre	VII
Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	VIII
Accord	Neutre	Opposé	Neutre	Neutre	Opposé	Neutre	Neutre	Désaccord	Accord	Accord	VIIII
Conjonction	Accord	Désaccord	Opposé	Accord	Opposé	Neutre	Accord	Neutre	Accord	Neutre	X
Neutre	Conjonction	Désaccord	Opposé	Conjonction	Opposé	Accord	Neutre	Désaccord	Neutre	Désaccord	XI
Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	XII
Opposé	Opposé	Opposé	Conjonction	Opposé	Neutre	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé	Opposé	XIII
Accord	Accord	Accord	Accord	Conjonction	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	Accord	XIIII
Neutre	Opposé	Opposé	Accord	Neutre	Neutre	Opposé	Désaccord	Accord	Opposé	Désaccord	XV
Neutre	Accord	Neutre	Opposé	Neutre	Opposé	Conjonction	Désaccord	Neutre	Accord	Désaccord	XVI
Conjonction	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre	Désaccord	Neutre	XVII
Neutre	Neutre	Neutre	Opposé	Accord	Accord	Neutre	Neutre	Conjonction	Neutre	Neutre	XVIII
Neutre	Neutre	Opposé	Désaccord	Accord	Opposé	Neutre	Désaccord	Opposé	Conjonction	Désaccord	XIX
Neutre	Désaccord	Opposé	Opposé	Neutre	Neutre	Désaccord	Accord	Neutre	Désaccord	Conjonction	XX

Opposé: les adoptés de 2 arcanes opposé sont hostiles et ne se font pas confiance.
Désaccord: les adoptés de 2 arcanes en désaccord se méfient les uns des autres.
Neutre: pas de concordance significative, aux Nephilim de décider durant leurs aventures.
Accord: les Nephilim en accord sont bien disposés les uns avec les autres. Ils sont amicaux.
Conjonction: Les Nephilim de 2 arcanes en conjonction s'aident mutuellment et sont frères.

LE LIVRE DES DESTINS

INTRODUCTION

Le livre des arcanes est un livre détaillant toutes les techniques et règles concernant les arcanes majeurs utiles à un Nephilim qui vient juste de s'éveiller. Il vous permet d'améliorer votre Nephilim, de le faire profiter de son expérience d'adopté. Avant ces règles, voici quelques conseils pour la création d'un Nephilim.

Dans Nephilim, il est demandé au joueur ainsi qu'au maître un travail d'imagination conséquent sur le personnage Nephilim à créer. Il très important de consacrer un temps certain à cette création. En effet, plus votre Nephilim aura de la profondeur, aura vécu, connu des événements, plus il vous semblera facile à vivre. Vous pourrez faire des références continuelles à votre passé, à vos anciennes connaissances; vous pourrez aussi développer des historiettes sur ses actions passées. De plus, le maître de jeu pourra de lui-même trouver plus facilement des idées de scénarios centrées sur votre personnage.

Il est donc conseillé pour cela de passer au moins une partie complète à la création de personnage. Durant cete partie, vous aurez ainsi le temps de construire la vie de votre Nephilim dans ses différentes incarnations passées, d'élaborer des légendes et des histoires le mettant en scène. Vous trouverez des raisons au rassemblement des autres Nephilim.

L'idéal est de jouer durant quelques parties les épisodes marquants des époques d'incarnations passées comme l'éveil, la rencontre d'un Nephilim du groupe actuel, l'élaboration d'une quête ésotérique commune, la première rencontre avec une société secrète, la mise en stase etc. Ces événements joués comme des scènes donneront du caractère et surtout une cohérence certaine à vos Nephilim. Les Arcanes Majeurs participent aussi mais de manière plus subtile à l'enrichissement du personnage. Nous donnons les éléments qui vous permettront d'utiliser les adoptions de vos Nephilim comme source d'expérience occulte. Cette partie du livre des Destins est à consulter comme un complément facultatif au chapitre 3 de la première partie du livre de base Nephilim (p42).

Lorsqu'un Nephilim décide de rentrer dans un arcane majeur, il devient un adopté. Ce mot symbolique signifie avant tout qu'il rentre dans une grand famille où il est considéré fraternellement par les autres membres. Il trouve des parents adoptifs qui pourront le conduire, le guider vers l'Agartha. Enfin, il n'est plus seul dans le monde face aux sociétés secrètes et au grand néant du Mystère. Cela lui permet aussi d'obtenir des enseignements ésotériques et une assurance qu'il n'aurait pas autrement. C'est pour cette raison que les Nephilim ne faisant pas partie d'un arcane sont souvent appelés par les adoptés des orphelins. Ils continuent seuls la poursuite de l'Agartha. En général ils préfèrent ne pas se donner de surnom; ils sont avant tout libres. Concernant les Nephilim que vous jouez, faites jouer ou que vous jouerez, c'est à vous de choisir s'ils appartiennent ou non à un arcane.

L'adoption d'un Nephilim n'est pas une obligation, ni une manière d'accroître de manière extraordinaire ses compétences. Il ne faut pas voir non plus l'adoption comme entrer en religion. La plupart du temps, être adopté par un arcane signifie que votre Nephilim choisit une manière particulière de vivre sa quête de l'Agartha. Il adopte (sans mauvais jeu de mot) une sorte de philosophie occulte de la vie. La plupart du temps les Nephilim se contentent de faire partie de la figure, ce qui leur laisse une grande liberté de choix et de mouvement tant qu'ils restent en accord avec la mentalité de l'arcane symbolisée par le stellaire. Si l'on veut faire un pointage, il semble que les arcanes regroupent la moitié des Nephilim éveillés actuellement. Certaines famille revendiquent plus de Nephilim, mais ceci n'est que querelles occultes sans grand intérêt.

LES MAISONS ASTROLOGIQUES

L'une des définitions des Nephilim et de leurs métamorphes est l'humeur mentale. Ces humeurs mentales prennent naissance dans les agissements et les transformations apportés aux champs magiques par les maisons astrologiques. Ces maisons astrologiques jouent un rôle important dans la détermination du Ka-élément dominant du Nephilim.

On sait que les champs magiques qui entourent la Terre et qui servent aux Nephilim à faire de la magie proviennent des énergies des sept planètes astrologiques principales. Ces énergies sont soumises à des changements importants en fonction de la place des planètes dans le ciel, (ces changements sont décrits dans le chapitre un de la troisième partie de Nephilim, les Grandes Conjonctions). Des Nephilim observateurs se sont alors aperçu que les énergies planétaires, les éthers, étaient elles-mêmes soumises à des variations et des changements. Ces mouvements semblent être dus à la position des planètes par rapport à certaines étoiles de la voûte céleste. Les observations astrologiques, effectuées durant les débuts de la civilisation Nephilim ont mené à la construction de toute une représentation astrologique de ces positions stellaires. Ils comprirent aussi que ces étoiles

avaient leur propre personnalité (à l'identique des sept planètes astrologiques) et que ces personnalités déteignaient sur le caractère des champs magiques. Ainsi, chaque Nephilim lors de son premier éveil, émergeant d'un nexus pouvait avoir son métamorphe ainsi que son Ka-élément dominant influencés par la position de ces étoiles à ce moment là. Cette influence est alors décrite sous le terme générique de l'Humeur du Nephilim. Cette constatation faite, il devint important pour les Nephilim de comprendre les mouvements de ces étoiles. Ils virent aussi que certains actes magiques de grande envergure pouvaient être influencés par ces étoiles.

Les Nephilim déterminèrent les positions des étoiles dans le ciel, leurs mouvements ainsi que la position relative des planètes. Cela donna les maisons astrologiques. Chaque maison astrologique possède un caractère propre déterminé par trois critères, l'humeur cardinale, l'humeur mutable et l'humeur fixe. Ces humeurs sont reprises par le Nephilim après sa naissance. Elles ne sont qu'indicatrices d'une manière de se comporter et peuvent influencer sur la détermination du Ka-élément dominant.

Lorsqu'Akhénaton créa ses arcanes, il prit en compte de manière importante la place des planètes dans les maisons astrologiques. C'est ainsi que chaque arcane fut créée et influencée par les 12 maisons astrologiques. Ces influences nommées elles aussi des humeurs donnèrent un résumé du caractère de la Lame magique élaborée par Akhénaton. Depuis, chaque arcane conserve précieusement ses humeurs et les transforment en marque magique, en symboles appelés des stellaires que chaque adopté doit porter au milieu de son pentacle élémentaire.

Les humeurs

Les humeurs cardinales

Appelées aussi les sentiments
Elles sont au nombre de six et influencent la manière dont le Nephilim réagit par rapport à ses frères. C'est une sorte de concentré ésotérique des relations que peuvent entretenir les Nephilim entre eux.

Le Nephilim colérique sera plutôt impulsif, rapide, offensif, combatif. Il n'hésitera pas devant l'action. Ses décisions sont très rapides et il s'y tient. Il est réputé avoir un caractère difficile pour les autres Nephilim. Ceux-ci doivent être d'accords avec lui ou alors ils sont contre lui. Il a des amis fidèles (ce qui n'empêche pas les emportements) et des ennemis seulement. Ses idées sont tranchées et aiguisées comme le fil de l'épée et ses coups de sang brûlent les victimes par leur violence.

Le Nephilim flegmatique est calme, très policé dans ses rapports avec les autres. Il recherche un certain équilibre, une balance dans les liaisons occultes Nephilim. Il sera plutôt discret mais de confiance.

Le Nephilim lunatique est extrêmement versatile, il change très souvent d'idées, de manière de voir, de métamorphes, de Ka-élément dominant. On ne peut pas lui faire confiance, il n'a aucun tabou. Ces rapports ne sont basés que sur l'amusement ou la provocation.

Ce Nephilim est plutôt chagrin, toujours à chercher ce qui ne va pas, ce qui ne répond pas à l'ordre cosmique idéal qu'il s'est fixé pour lui. Il n'est jamais satisfait de lui et surtout des autres. Il demande beaucoup et donne peu. Il cherchera aussi à entraîner d'autres Nephilim sur cette voie autocomtenplative.

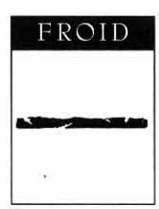
Ce Nephilim est plutôt extraverti, communicatif avec les autres Nephilim. Il aime faire partager ses émotions, ses découvertes occultes ainsi que ses passions. Il aime le groupe, le rassemblement (on trouve de nombreux Nephilim sanguins dans les arcanes même si celui-ci possède un stellaire différent).

Ce Nephilim ne veut qu'une seule chose, que les rapports entre les Nephilim ne soient qu'une quête de la Sapience permanente. Il a beaucoup d'honneur, de volonté et même d'orgueil. Il est droit, franc et direct. Il cherche à provoquer l'illumination chez les autres Nephilim, ce qu'il considère comme un bienfait.

Les humeurs mutables

appelées aussi les états
Elles sont au nombre de quatre et influencent la manière dont le Nephilim réagit par rapport au milieu extérieur et par conséquent à la présence des humains.

les Nephilim possédant cet état s'immergent de manière très active dans le monde qui les entoure. Ils cherchent à le conquérir et à le maîtriser de manière à trouver la meilleure place. Toutes les créations de Gaia sont dignes d'intérêt et doivent être l'objet d'attentions souvent soutenues.



Le Nephilim froid s'intéresse très peu au monde qui l'entoure. Il est là dans sa matérialité décevante, ennuyeuse et peu amène. Il cherche surtout à éviter les contacts avec ce monde loin de l'Agartha. Seuls les phénomènes magiques l'intéressent.

Les Nephilim de cet état cherchent à vivre en symbiose avec ce qui les entoure. Ils essayent de développer une empathie, une

harmonie et un accord important avec l'extérieur. Cet extérieur participant aussi à la quête de l'Agartha.

Ces Nephilim ont plutôt une vision très utilitariste du monde. Il est là pour être utilisé, pour servir. Ils n'ont en général aucun scrupule à manipuler et utiliser les humains. Ils ne sont qu'un bétail amélioré pour eux.

Les humeurs fixes

Appelées aussi les métaux.
Elles sont au nombre de sept et influencent la manière dont le Nephilim perçoit sa quête de la sapience, sa quête de l'Agartha.

La quête de l'Agartha est vue comme un rêve, un désir secret que le Nephilim garde précieusement en lui et qui brille la nuit comme la lune de milles feux. C'est un chemin orné de pierres précieuses qui mène à un jardin secret

La quête de l'Agartha doit être vécue comme une passion fragile et proche de la flamme vacillante d'un feu mourant. Il faut l'entretenir, la choyer. Il faut la protéger. La quête de l'Agartha se cultive, s'arrose comme une plante alchimique.

La quête de l'Agartha est un leurre. Il suffit d'attendre patiemment les rotations des voûtes célestes pour que les portent du Monde s'ouvrent au Nephilim. Il faut être patient et laisser les années jouer en votre faveur. Le monde est déjà une Agartha, il suffit de le contempler.

L'Agartha doit être conquise comme une forteresse symbolique. C'est une guerre mystique dont le Nephilim est le champion. C'est par les armes de la sapience qu'il la fera tomber.

Devenir agarthien implique une longue recherche personnelle sur le monde et sur les Nephilim, il faut sans cesse apprendre et enseigner, il faut sans cesse se perfectionner. L'amélioration progressive et le savoir, l'intelligence, voilà la Quête.

Etre Nephilim est la plus grande chose sur la terre, devenir agarthien est un chemin glorieux et lumineux. C'est la mission la plus honorifique que l'univers puisse confier à un Nephilim. Il faut arriver à cette illumination suprême.

La voie de l'Agartha est une vallée de larme, un tonneau des danaïdes. Il faut souffrir tous les jours pour arriver à trouver l'illumination. Cette voie est semée d'embûches, de raccourcis trompeurs et de faux-semblants.

Les douze maisons astrologiques

Les Nephilim établirent 12 maisons astrologiques principales qui influencent sur le rayonnement des éthers des planètes et donc des champs magiques autours de la Terre. Ces maisons correspondent à la fois à des positions de certaines étoiles et au passage des sept planètes à éther dans le cosmos et leur rapport de position par rapport à ces étoiles.
Les arcanes dont le caractère est sous l'influence d'une maison astrologique sont donnés à la fin de la description d'une maison astrologique.

la maison 1: La maison du Couronné
Elle est constituée d'un or solaire sec
C'est la maison de la royauté céleste, du gouvernement de l'occultisme, de l'équilibre et de la puissance.
L'arcane XXI Le Monde

La maison 2: La maison du Pied-bot
Elle est constituée d'un plomb lunatique froid.
C'est la maison de la claudication sur le chemin de la vie. Elle indique la difficulté et les erreurs continuelles ainsi que la frustration
L'arcane XV Le Diable
L'arcane XVIII La Lune

La maison 3: La maison du Cyclope
Elle est constituée d'un fer colérique chaud.
C'est le chemin de la domination et de la colère. L'oeil unique nous regarde et nous transperce dans son pouvoir.
L'arcane III L'Impératrice
L'arcane IV l'Empereur

La maison 4: La maison du voleur de feu
Elle est constituée d'un mercure sanguin humide.
Cette maison abrite le voleur de feu, celui qui dérobe la connaissance pour la porter aux autres, le porteur de lumière.
L'arcane 0 Le Fou
L'arcane I Le Bateleur

La maison 5: La maison du Démembré
Elle est constituée d'un étain mélancolique sec.
Pour habiter cette maison, il faut se sacrifier, il faut se découper afin de sauver le monde.
L'arcane IX l'Ermite
L'arcane XX Le Jugement

La maison 6: La maison de la Mater
Elle est constituée d'un cuivre flegmatique froid.
Calme, l'habitante de cette maison est accueillante mais sévère. Il faut obéir à la matrone.
L'arcane V Le Pape
L'arcane XIV La Tempérance

La maison 7: La maison de l'Archer
Elle est constituée d'un or solaire humide.
Vif, charmeur, l'hôte de cette maison possède tous les talents mais il se disperse et il est enclin à l'orgueil.
L'arcane VII Le Chariot
L'arcane XIX Le Soleil

La maison 8: La maison Noire
Elle est constituée d'un plomb lunatique chaud.
La maison sinistrée vide et sans habitants. Elle est signe de malheur et de désespoir ainsi que de mort.
L'arcane XIII l'arcane sans nom

La maison 9: La maison de la Chasseresse
Elle est constituée d'un argent colérique froid.
Ceux qui habitent cette maison sont impitoyables, justes mais sévères. Ils ne pardonnent jamais et aiment diriger.
L'arcane II La Papesse
L'arcane XVI La Maison-dieu

La maison 10: La maison de l'Eponyme
Elle est constituée d'un mercure sanguin sec
Sage, l'habitant de cette demeure est de bon conseil. Utile, soigné, il guide sur les chemins de la vie.
L'arcane X La Roue de fortune
L'arcane XVII L'Etoile

La maison 11: La maison du Porte-Glaive
Elle est constituée d'un fer flegmatique chaud
La violence froide de son hôte fait froid dans le dos comme le métal d'une épée. Courageux et brutal, il aime la guerre et la destruction quand il faut punir.
L'arcane VIII La Justice
L'arcane XI La Force

La maison 12: La maison de la Lotophage
Elle est constituée d'un cuivre mélancolique sec
La maison des perdus sur les sentiers de la vie, la douzième maison est celle de l'oubli et du vagabondage.
L'arcane VI L'Amoureux
L'arcane XII Le Pendu

Le tirage des trois Parques

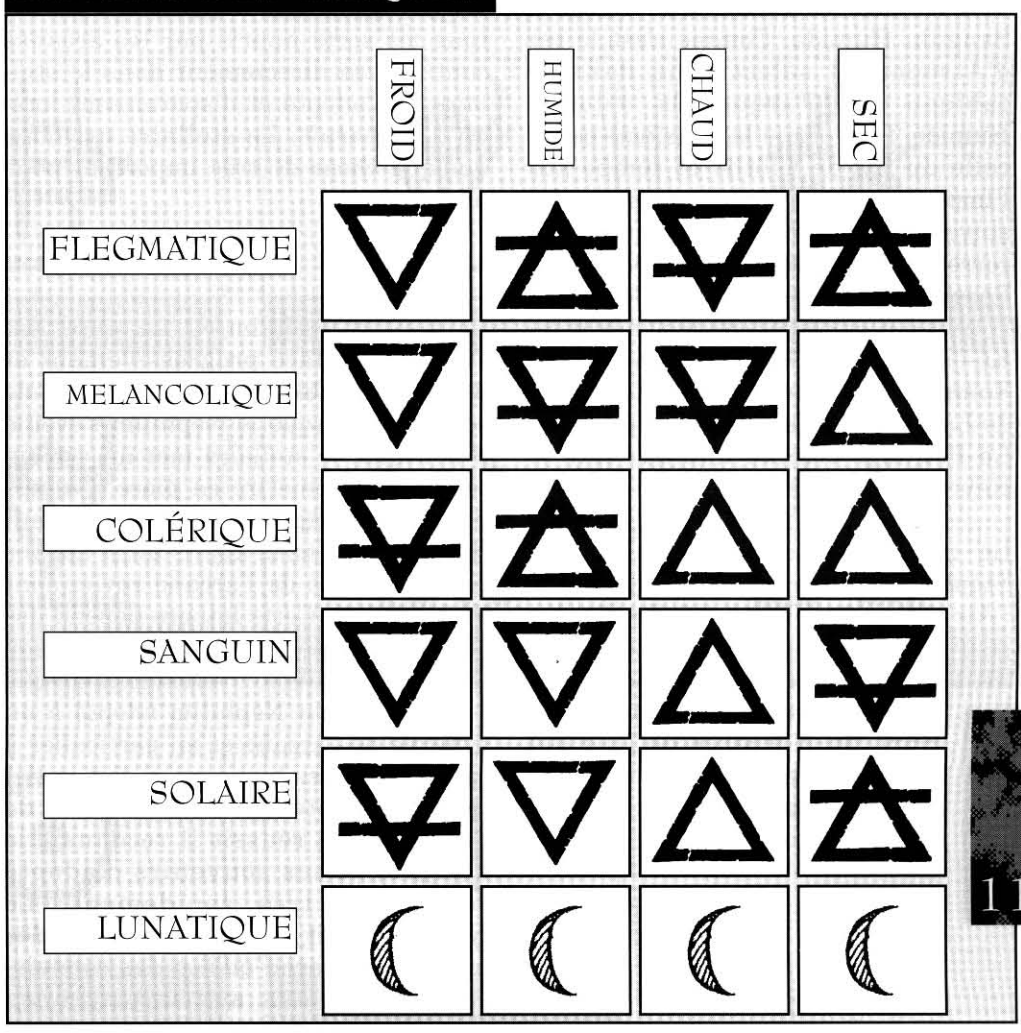
Si vous le souhaitez vous pouvez utiliser les correspondances entre les maisons astrologiques et les arcanes majeurs pour déterminer par le tarot le Ka-élément de votre Nephilim ainsi que l'orientation de son métamorphe.
Vous vous procurez dans le commerce un jeu de tarot divinatoire comportant les 22 arcanes majeurs classiques. Vous conservez les 22 arcanes majeurs. Vous battez votre jeu et vous disposez le jeu en trois tas d'une hauteur à peu près égale devant votre feuille de personnage. Le tas de gauche est appelé Atropos, il représente les états. Le tas du milieu est appelé Clotho, il représente les sentiments et le tas de droite est appelé Lachesis, il représente les métaux. Vous vous rappelez que chaque arcane possède trois humeurs. C'est ces humeurs qui vous seront utiles pour créer votre Nephilim. Elles donneront aussi ses propres humeurs que vous aviez déjà trouvé dans la description des métamorphes dans Nephilim.

Ensuite vous retournez les trois cartes situées sur le dessus des tas. Les trois arcanes majeurs dévoilées vous donnent alors la nature élémentaire de votre Nephilim.
Pour ceci il faut se reporter au tableau des Parques ci-dessous. La colonne de ce tableau correspond au tas d'Atropos et la ligne correspond au tas de Clotho.

Le tableau des Parques

Ce tableau vous permet de déterminer le Ka-élément dominant de votre Nephilim. Le troisième tas vous permet de déterminer la nature de votre simulacre. Consultez le tableau page suivante pour avoir l'orientation de votre simulacre. Chaque simulacre peut se placer dans deux catégories, deux aspects que vous avez déjà pu remarquer dans les règles. Une catégorie positive et une catégorie négative. Les métaux se classent aussi selon ces deux catégories.
La catégorie négative induit un métamorphe plutôt animal, élémentaire, presque primitif tel le djinn, le triton, le sylphe, le satyre alors que la catégorie positive induit plutôt un métamorphe plus évolué, plus intellectualisé et symbolique comme le phénix, l'ange, l'ondine et l'elfe.
La lune pose un cas particulier. Si vous tirez l'arcane XIII, l'arcane sans nom dans les tas de gauche et de centre,

TABLEAU DES PARQUES



ceci annule votre tirage. Mais votre Nephilim rencontrera sûrement dans sa vie occulte des Selenim et aura même des chances de devenir lui-même un Selenim. Le Maître de Jeu devra le noter quelque part.

QUALITÉ DES MÉTAUX

Négatif	Positif
Cuivre	Argent
Etain	Fer
Plomb	Mercure
	Or

Exemple:

Après s'être procuré un jeu de tarot dans le commerce, Stéphane décide d'utiliser le tirage des Parques pour définir son Nephilim. Il bat les cartes et les dispose en trois tas à peu près équivalents devant lui.

Il retourne la première carte du tas de gauche, le tas d'Atropos. C'est l'arcane XVII l'Etoile. Cette arcane est Mercure Sanguin Humide. Comme c'est le tas d'Atropos, il sélectionne dans le tableau des Parques la colonne Humide. Il retourne la deuxième carte, celle du tas de Clotho et tombe sur l'Impératrice dont les humeurs sont les suivantes: Fer Colérique Chaud. Cela correspond aux lignes du tableau des Parques, il sélectionne donc Colérique. Il trouve à l'intersection le symbole du Ka-élément air. Son Nephilim sera un Eolim. La dernière carte, celle du tas de Lachesis est l'arcane XII Le Pendu. Le Pendu a comme humeur fixe le cuivre, un métal négatif.

Le métamorphe du Nephilim de Stéphane pourrait être un sylphe de l'Air. Mais Stéphane décide d'opter pour un métamorphe plus violent, plus lié à l'éclair (le cuivre). Il décide de créer son propre métamorphe, un Hûrl, un Nephilim de l'air qui crie, du vent avant l'orage, des souffles de la tempête.

Les stellaires des arcanes

Lorsqu' Akhénaton créa les arcanes, il conjura de grandes forces magiques qui furent fortement influencées par les maisons astrologiques. Il inventa alors des symboles magiques, les stellaires qu'il grava dans chaque arcane. Depuis ces stellaires représentent chaque famille et durant le rituel d'Adoption, il est inscrit magiquement au centre du pentacle élémentaire du Nephilim. Il est ensuite visible en vision-Ka et marque ainsi l'appartenance du Nephilim. Ce stellaire est composé de trois symboles primaires représentant les trois humeurs de l'arcane, l'humeur cardinale, l'humeur mutable, l'humeur fixe.Lorsque le Nephilim quitte l'arcane ou en change, son stellaire s'efface de lui même et est remplacé par le nouveau. Le Nephilim peut décider d'abandonner de lui-même son stellaire, celui-ci mettra un temps certain à s'effacer.
Il faut noter que ce stellaire magique sert aussi de réceptacle à toutes les connaissances occultes et les formes de magie spéciales des arcanes. Ainsi tous les sorts appris par les arcanes sont gravés directement dans le stellaire de l'adopté et disparaissent lorsqu'il disparaît. Le stellaire est donc quelque chose de très important pour un adopté.

La latence

Lorsque le Nephilim est en stase, son stellaire s'efface progressivement et devient invisible. Il est mis en état de sommeil. Lorsque le Nephilim s'éveille à nouveau, le stellaire met un certain temps à se remettre en place. Ce laps de temps est appelé la latence. Durant ce temps, les sorts appris ainsi que les connaissances de l'arcane reviennent au Nephilim. Cette latence dépend des Nephilim et de leur exposition ou non aux symboles de leur arcane. A chaque "exposition" du Nephilim adopté à un symbole de l'arcane et en particulier à un symbole des humeurs, il fait un jet de sa compétence connaissance de l'arcane. S'il réussit il reconnaît le symbole et ses souvenirs d'adopté reviennent très rapidement. Le Nephilim sait automatiquement dès qu'il se réincarne qu'il a des connaissances occultes sur des arcanes majeurs. Il sait aussi que son pentacle a été transformé par le stellaire de l'arcane. Il sent petit à petit ce stellaire revenir et avec lui les connaissances de l'arcane. Il doit attendre simplement un certain moment avant qu'il se stabilise à nouveau.

Les éveils liés aux arcanes

Plusieurs cas de figures peuvent se présenter pour votre Nephilim selon ses choix passés dans ses différentes époques d'incarnation.

Cas 1
Si le Nephilim qui vient juste de s'éveiller est un orphelin et qu'il n'a jamais fait partie d'un arcane majeur, il doit durant le jeu trouver l'arcane qu'il désire intégrer ou du moins un Nephilim en faisant partie (ce qu'il peut découvrir un réussissant un jet de vision-Ka et en voyant la transformation du pentacle élémentaire de ce Nephilim que produit le stellaire) puis passer les rites d'adoption de cet arcane.

Cas 2
Si le Nephilim vient juste de s'éveiller et qu'il est un orphelin mais qu'il a fait partie d'arcanes majeurs dans une ou plusieurs de ses réincarnations passées, il possède une ou plusieurs compétences connaissances de l'arcane. S'il souhaite redevenir de nouveau adopté d'une de ces arcanes, il suffit qu'il réussiss un jet sous sa compétence. Cela indique qu'il a retrouvé les symboles de l'arcane et qu'il peut prétendre de nouveau à l'adoption.

Cas 3
Si un Nephilim adopté essaye de rentrer de nouveau dans son arcane alors qu'il est encore en latence, l'arcane fera un jet de Vision-ka sur le Nephilim et quand il aura trouvé son stellaire, il sera mis à la disposition d'un initié qui sera chargé de rétablir le plus rapidement possible les connaissances occultes et arcaniques du Nephilim.

Cas 4
Si un Nephilim adopté attend la fin de sa latence et qu'il trouve son arcane, il le réintégrera sans problème en effectuant un rituel rapide de reconnaissance durant lequel il fera preuve de son attachement.

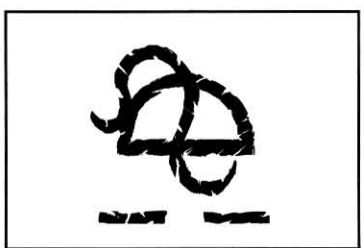
Arcane I Le Bateleur
Mercure Sanguin Humide

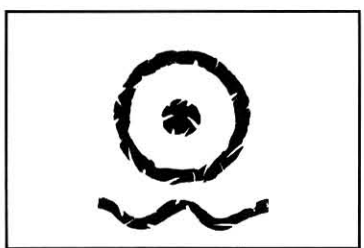
Arcane II La Papesse
Argent Colérique Froid

Arcane III L'Impératrice
Fer Colérique Chaud

Arcane IV L'Empereur
Fer Colérique Chaud

Arcane V Le Pape
Cuivre Flegmatique Froid


Arcane VI L'Amoureux
Cuivre Mélancolique Sec


Arcane VII Le Chariot
Or Solaire Humide

Arcane VIII La Justice
Fer Flegmatique Chaud

Arcane VIIII L'Ermite
Etain Mélancolique Sec

Arcane X La Roue de fortune
Mercure Sanguin Sec

Arcane XI La Force
Fer Flegmatique Chaud

Arcane XII Le Pendu
Cuivre Mélancolique Chaud

Arcane XIII L'Arcane sans nom
Plomb Lunatique Chaud

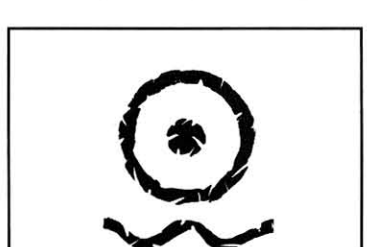
Arcane XIV La Tempérance
Cuivre Flegmatique Froid

Arcane XV Le Diable
Plomb Lunatique Froid

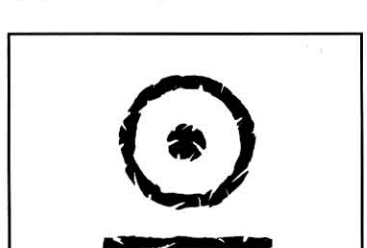
Arcane XVI La Maison-Dieu
Argent Colérique Froid

Arcane XVII L'Etoile
Mercure Sanguin Sec

Arcane XVIII La Lune
Plomb Lunatique Froid


Arcane XVIIII Le Soleil
Or Solaire Humide

Arcane XX Le Jugement
Etain Mélancolique Sec


Arcane XXI Le Monde
Or Solaire Sec

Arcane 0 Le Mat
Mercure Sanguin Humide

L'EXPÉRIENCE OCCULTE

Cette partie du livre des Destins vous permet de compléter et d'enrichir la création de personnage de votre Nephilim. Pour les Nephilim déjà crées, vous pouvez considérer que votre Nephilim était en état de latence et que ses compétences propres à son statut d'adopté ont mis un temps certain à revenir. Si vous avez déjà choisi un arcane durant votre création, votre Nephilim aura pu mettre du temps à retrouver un initié de son arcane. Ces règles vont en remplacement et en complément de celles exposées à la p46 dans le chapitre trois de la première partie de Nephilim: l'expérience occulte.

Les pourcentages et les sorts sont donnés à titre d'exemple, chaque MJ (et joueur) est invité à en inventer de nouveaux qui seront proposer par les arcanes majeurs aux Nephilim. Cela permet de rendre compte d'une diversité importante. Les arcanes sont des groupements secrets avec très peu d'uniformité et dont chaque partie essaye de s'adapter à la société humaine derrière laquelle elle se cache.

L'ADOPTION

Durant chaque époque d'incarnation:
La première chose que doit faire le Nephilim est d'acheter la compétence connaissance de l'arcane selon la procédure de la page 46. il doit ensuite réussir cette compétence.
Il n'a droit qu'à un seul essai par arcane et par période d'incarnation.
S'il échoue, il gagne 5% dans la compétence connaissance de l'arcane car durant les tests il apprend à connaître l'arcane et à intégrer les symboles secrets utilisés par l'arcane.
S'il réussit, il obtient 5% de plus dans la connaissance de l'arcane. Il doit ensuite réussir les rites d'Adoption que demande l'arcane pour devenir adopté. S'il réussit, il devient un adopté et acquiert le stellaire de l'arcane. Il peut alors utiliser les avantages en terme de connaissances qu'apporte l'arcane. Il peut apprendre de nouveaux talents et de nouveaux sorts gratuitement sans dépenser des points d'expérience occulte. Cette expérience est détaillée ci-dessous en fonction des arcanes. Le Nephilim a le droit de choisir une des quatre options d'apprentissage par incarnation. S'il veut profiter d'une autre option d'apprentissage, il doit dépenser 1 point de son expérience occulte.
De plus, il gagne 2% automatiquement tous les 10 ans passés dans l'arcane, ceci dans sa compétence connaissance de l'arcane en plus des 5% qu'il obtient en devenant adopté.
Le Nephilim peut aussi décider de devenir un initié d'un des pouvoirs de l'arcane. Il doit pour cela réussir les rites d'initiation de la famille (décrit dans les premières pages du livre des Arcanes) et souvent entreprendre une mission donnée par le pouvoir choisi. Cette initiation peut lui apporter d'autres compétences et d'autres sorts encore moins usités.

L'APPRENTISSAGE PAR ARCANES

Sous chaque arcane sont listées les possibilités d'apprentissage offertes selon un format précis de quatre options d'apprentissage.

Tutorat
Sont regroupés les compétences et les pourcentages humains que l'adopté peut apprendre avec un maître (souvent un initié) de l'arcane. Il faut noter que ces pourcentages appris reflètent souvent un enseignement particulier à l'arcane et induisent de la part de leur utilisateur un comportement reflétant cet enseignement. Par exemple, Kargar, Nephilim du feu apprend en tant qu'adopté de la Maison-Dieu 20% de la compétence épée; Le tutorat existe aussi pour les initiés de l'arcane. En général, les compétences apprises sont plus spécialisées et plus rares. Les compétences listées sont données à titre indicatif, chaque maître de jeu peut en rajouter pour personnaliser son arcane majeur.

Sorts
Sont listés les sorts spéciaux de sorcellerie, kabbale et alchimie que peut apprendre l'arcane à ses adoptés et à ses initiés. Les sorts nouveaux sont décrits en détail dans le libram symbolique. Il peut arriver que certains sorts soient réservés aux initiés.

Magie spéciale
Certains arcanes possèdent une manière détournée d'aborder les champs magiques. Ces magies spéciales ainsi que les règles d'utilisation sont données ici. Votre Nephilim pourra ainsi se donner des compétences occultes très personnelles.

Refuges
Certains arcanes parmi les plus hiérarchisés peuvent développer des Refuges, des endroits secrets dans lesquels les adoptés et les initiés peuvent déposer une partie de leur bibliothèques occultes et mêmes certains de leurs focus. Ces refuges sont comptés comme demeures philosophales de l'arcane mais sont personnels à chaque Nephilim bénéficiaire. C'est l'ensemble de la famille qui en prend soin du refuge quand le Nephilim se trouve en stase ou en narcose. Il peut même arriver que l'arcane mette la stase dans le refuge. Ces refuges sont aussi activement recherchés par les sociétés secrètes qui y voient une source inépuisable de renseignements occultes.

Un refuge se construit de la manière suivante: Le joueur doit trouver un lieu caché en accord avec l'arcane. Par exemple un adopté de l'Ermite prendra une grotte dissimulée dans la forêt. Puis, il lui donnera un nom occulte. Chaque refuge possède plusieurs potentiels: Le potentiel d'information occulte. Cela indique quels livres et focus le Nephilim peut cacher. Le potentiel de ressources. Il donne une mesure absolue (en or) de la richesse que peut utiliser plus tard le Nephilim. Le potentiel de sûreté. Il indique comment le refuge est sûr et cela est important pour échapper aux sociétés secrètes. Bien que tout est mesuré par des nombres, il est recommandé grandement de détailler ce que l'on a dans son refuge.

Kragar adopté de la Maison-Dieu lors de sa première incarnation a choisi un refuge comme avantage. Il l'appelle le sanctuaire de cèdre et de goudron. C'est une tour abandonnée située dans

les montagnes alpines près de l'actuelle frontière italienne dont la cave a été transformée pour devenir un refuge. L'entrée de la tour est gardée par deux éclairs ailés de pierre (signe de l'arcane de la Maison-Dieu) portant chacun le stellaire de l'arcane. La pièce du refuge est une grande armurerie où le Pyrim a caché une épée magique de feu (fabriquée lors d'une longue magique) et plusieurs armes de métal assez redoutable. Il possède aussi un trésor de 100 pièces d'or syriennes. Deux focus de papyrii contenant 4 sorts et des plans concernant la fabrication d'un vaisseau de feu templier.

Rappel important
Un adopté ne peut choisir qu'une seule des quatre options offertes par son arcane par époque d'incarnation. A l'intérieur de l'option, en général le Nephilim ne prend qu'un seul des avantages offerts. Si le Maître de jeu l'accepte, il peut en prendre plus d'un. Un Nephilim initié peut prendre deux avantages par option choisie.
Rappel pour l'expérience occulte détaillée p42: chaque dizaine d'incarnation donne 1 point d'expérience ce qui équivaut à 10% que vous pouvez ensuite disperser dans vos compétences occultes. Pour l'expérience offerte par les arcanes, le Nephilim achète la compétence connaissance de l'arcane avec ses points d'expérience occulte (1 point donne 10%) puis suit la procédure décrite ci-dessus.
Les nouveaux sorts sont signalés en gras.

Arcane I Le Bateleur

Tutorat
éloquence +20%
baratin +20%
s'informer +20%

Sorts
Force (Nephilim p119)
Rapidité (Nephilim p120)
Dextérité (Nephilim p121)
Charme (Nephilim p121)

magie spéciale
L'arcane ne développe pas de magie spéciale.

Refuge
Le Bateleur développe des sociétés secrètes. Chaque adopté peut développer sa société secrète. Cette société peut alors perdurer à travers les siècles et aider le Nephilim lors de son éveil actuel. Cette société secrète se définit selon les critères suivants:
POT d'information occulte: 1d4
POT de ressources: 1d8
POT de durée: 3d6. Ce potentiel permet de mesurer la durée de vie de la société secrète. Si le Nephilim choisit cette optique. Il doit en accord avec le MJ définir le nom de cette société secrète, ses rituels, ses buts et surtout le nom des initiés qui la compose. Il doit fournir un travail important d'écriture et d'imagination pour que sa société secrète fonctionne. Il peut aussi augmenter les caractéristiques de la société secrète en choisissant une deuxième fois cet avantage lors d'une autre époque d'incarnation.

Arcane II La Papesse

Tutorat
s'informer +40%
bibliothèque +40% (dans racine communication)
connaissance de l'alchimie +20%
astrologie +20%
connaissance de la kabbale +20%
connaissance de la sorcellerie +20%
toute autre compétence dans la racine occultisme +20%

Sorts
lire les connaissances p123
comprendre les langues p120
Les fleurs de jades mystères des forêts sombres p136
Le bronze liquide du Lion Vert (alchimie)

Magie spéciale
L'arcane développe les sorts de réflexion, de connaissance et d'utilisation des livres et des focus.

Refuge
Généralement placé dans une bibliothèque ou dans une librairie.
Pot occulte: 3d6
Pot ressource: 2d4
Pot sûreté: 2d4

Arcane III L'Impératrice

Tutorat
Comédie +10%
Ecouter +10%
Goûter +10%
Observer +10%
Psychologie +25%
Adaptation +20%
Corruption +30%

Sorts
Charme
Illusion auditive
Illusion visuelle
Spleen
La troisième apparence des Heures rouges des Seigneurs cuivrés (kabbale)
La poudre de la haine fuligineuse (alchimie)

Magie spéciale
L'arcane développe des sorts basés sur les sentiments et les émotions humaines.

Refuge
L'arcane ne promeut pas la construction de refuges.

Arcane IV L'Empereur

Tutorat
toute compétence +20%
hormis corruption +30%, contacts +30%, adaptation +40%

Sorts
l'arcane propose plusieurs sorts (au choix du MJ)

Magie spéciale
aucune

Refuge
L'arcane IV possède certainement les refuges plus importants de tout le tarot. C'est le principal avantage de cet arcane.
Pot occulte: 3d6
Pot ressource: 3d6+3
Pot sûreté: 3d6+2

Arcane V Le Pape

Tutorat
Eloquence +20%
rites +30%
toute religion (au choix du Nephilim)+40%

Sorts
attributs divins (sorcellerie)

Magie spéciale
aucune

Refuge
L'arcane permet à ses adoptés de développer une religion autour de leur personne. Le Nephilim peut choisir d'inventer cette religion ou bien de calquer son expérience sur une des religions humaines. Des potentiels sont aussi utilisés pour déterminer le nombre des adorateurs, ainsi que la durée de la religion et les ressources qu'elle apporte. Ceci est à déterminer avec votre MJ. En général un POT de 18 en duré indique que votre religion a traversé les siècles (souvent secrètement ou dans des endroits reculés) et que vous pouvez la retrouver aujourd'hui. Un POT de 18 en nombre d'adorateurs indique que votre religion a touché plus de 100 personnes.

Arcane VI L'Amoureux

Tutorat
Les compétences d'une culture de l'incarnation +40%

Sorts
aucun

Magie spéciale
aucun

Refuge
Les refuges sont très importants pour cet arcane mais il n'a pas les moyens pour les rendre très sûrs. Plus que le matériel occulte ou l'argent, les refuges de cet arcane abritent surtout des objets et des souvenirs de l'époque d'incarnation de l'adopté collectionnés à travers les siècles. Ces objets ont plus une valeur affective qu'une valeur monétaire. Ils sont symbolisés par le POT de ressource.
Pot occulte: 2d4
Pot ressource: 3d6
Pot sûreté: 1d4

Arcane VII Le Chariot

Tutorat
+1 au bonus de force
+1 au bonus de dextérité
+1 au bonus de constitution
+20% dans courir
+20% dans escalade
+20% orientation
+20% psychologie
+20% dans adaptation
+20% dans une compétence de Techniques

Sorts
augmentation (sorcellerie)

Magie spéciale
aucune

Refuge
Les adoptés de cet arcane aiment placer dans leur refuge toute sorte de mécanismes et d'outils qu'ils accumulent dans leurs époque d'incarnation.
Pot occulte: 2d4
Pot ressource: 2d4
Pot sûreté: 2d4

Arcane VIII La Justice

Tutorat
commander +20%
éloquence +20%
connaissance des lois +40%
mémoire +30%

Sorts
Jugement p123
Les procureurs dont les yeux sont des basilics de Rubis p142
Les sages aux manteaux d'ombres, de la montagne blanche d'au delà les rivages de brumes p145
serment (sorcellerie)

Magie spéciale
L'arcane développe une magie basée sur la vérité, et les serments.

Refuge
aucun, le Nephilim du jugement doit accepter sa condition

Arcane VIIII L'Ermite

Tutorat
méditation +40%
concentration +40% (permet de rester concentré pour lancer un sort même si le Nephilim est blessé ou dérangé dans son rituel)

Sorts
aucun

Magie spéciale
aucun

Refuge
Les Nephilim développent des refuges très sûrs.
Pot occulte: 2d6
Pot ressource: 1d4
Pot sûreté: 3d6+3

Arcane X La Roue de fortune

Tutorat
cartographie +20%
astrologie +10%
orientation +30%
observer +30%

Sorts
trouver plexus
créer plexus
trouver nexus
créer nexus

Magie spéciale
l'archéomètre. L'arcane développe des machines spéciales et magiques pour mesurer les champs magiques.

Refuge
Jusqu'à maintenant l'arcane n'avait pas assez de moyens pour maintenir des refuges.

Arcane XI La Force

Tutorat
connaissance du khaiba +30%
connaissance des effets dragons +40%
épée +30%
tout autre arme +10%

Sorts
contrôle interne (sorcellerie)

Magie spéciale
L'arcane développe des sorts qui permettent de lutter contre le développement du khaiba.

Refuge
aucun

Arcane XII Le Pendu

Tutorat
rien

Sorts
rien

Magie spéciale
Il semble que les Nephilim du Pendu grâce à leur stellaire puissent se mettre dans un état d'ombre permanent tout en gardant une vision passive de ce qui arrive au simulacre. C'est un rituel fort secret que seuls les Nephilim de cet arcanes sont capables de faire.

Refuge
aucun

Arcane XIII L'Arcane sans nom
Tous les éléments de règles concernant les Selenim seront détaillés dans un supplément à paraître premier semestre 1994.

Arcane XIV La Tempérance

Tutorat
calmer+30%
observer+20%
diagnostic+40%
médecine+30%
pharmacie+30%
premiers soins+40%

Sorts
tous les sorts ayant un rapport avec les soins
Paix (sorcellerie)

Magie spéciale
L'arcane développe des sorts spéciaux concernant les soins à prodiguer à des Nephilim en ombre, en narcose ou en khaiba.

Refuge
L'arcane développe des refuges relativement peu sûrs mais contenant souvent de nombreux remèdes et instruments de médecine. Leurs efficacités sont représentés par le Potentiel de ressources.
Pot occulte: 3d6
Pot ressource: 2d4
Pot sûreté: 1d6

Arcane XV Le Diable

Tutorat
effrayer+20%
démonologie+40%
magie noire+30%
torture+30%

Sorts
Contrôler effet-dragon (sorcellerie)
enkhaibater (sorcellerie)

Magie spéciale
Cet arcane se spécialise dans des sorts particulièrement éprouvant pour la santé mentale et occulte des victimes et des lanceurs. Ils sont les vrais praticiens de la magie noire.

Refuge
Cet arcane ne possède pas aucun refuge

Arcane XVI La Maison-Dieu

Tutorat
Un talent d'Athlétisme+20%
dissimulation+20%
déplacement silencieux+30%
filature+30%
une arme+20%

Sorts
Coffre-fort (sorcellerie)

Magie spéciale
Cet arcane développe des sorts liés à la protection et à l'enfermenent.

Refuge
L'arcane possède d'assez nombreux refuges dans lesquels ils cachent les objets occultes qu'ils enlèvent aux humains. Mais ces objets ne sont pas utilisés par l'arcane, ils sont seulement accumulés et protégés.
Pot occulte: 3d6+3
Pot ressource: 3d6
Pot sûreté: 3d6+4

Arcane XVII L'Etoile

Tutorat
orientation30%
astrologie40%
astronomie40%
observer30%

Sorts
aucun

Magie spéciale
aucune tant que les extraterrestres n'arrivent pas sur la Terre

Refuge
aucun

Arcane XVIII La Lune

aucun des critères des autres arcanes peut s'appliquer à cet arcane. Il est conseillé de détailler les caractéristiques et les compétences des animaux utilisés comme zoomorphes.

Arcane XVIIII Le Soleil

Tutorat
méditation+20%
basse magie+20%
haute magie+20%
sceaux+10%
pentacles+10%
oeuvre au noir+10%

Sorts
sorts classiques (à la discrétion du MJ)

Magie spéciale
aucune

Refuge
Le Soleil développe des refuges dans des lieux secrets et en altitude (proches du soleil naturel)
Pot occulte:3d6
Pot ressouces:3d6
Pot sûreté:3d6

Arcane XX Le Jugement

Tutorat
connaissance du Fatum+20% ce talent permet d'avoir une connaissance intuitive de son avenir, de son destin. Lorsque le Nephilim réussit ce talent il peut connaître jusqu'à 1d6 jours les grandes lignes de sa vie.

Sorts
la dérision mortelle

Magie spéciale
L'arcane utilise l'ivresse magique.

Refuge
aucun

Arcane XXI Le Monde
Cet arcane possède des pouvoirs importants qui ne peuvent être utilisés que par des Nephilim agarthiens ou proche de l'Agartha.

Arcane 0 Le Mat

Tutorat
Eloquence+20%

Sorts
aucun

Magie spéciale
aucune

Refuge
Un adopté de cet arcane peut développer une secte d'humains fidèles.

LE LIBRAM SYMBOLIQUE

MAGIA

CONTROLE INTERNE

focus: stellaire de l'arcane XI
langue: énochéen
cercle: premier
seuil: 60%
Ka-élément: terre
portée: toucher
durée: un jour
description: Ce sort rend le Nephilim particulièrement stable et en accord avec l'univers. Il sera immunisé contre toute prise de point de khaiba durant cette journée. Il existe une version de ce sort en Grand Secret qui permet au Nephilim de ne pas être obligé de tester ses pourcentages de khaiba acquis durant l'année. Ce sort est associé à un rituel très long et très compliqué.

PAIX

focus: stellaire de l'arcane XIV
langue: énochéen
cercle: 2ème
seuil: 70%
Ka-élément: terre
portée: rayon d'1km
durée: 1 jour
description: Ce sort permet au lanceur d'instaurer une zone magique autour de lui qui force les occupants de cette zone à cesser toute hostilité et tout acte de violence. Les occupants sont sous l'effet d'un cessez le feu magique et ne peuvent pas entreprendre une suite de combat. Les occupants qui réussissent leur jet de protection quittent la zone (d'où ils peuvent continuer à aggresser les pacifistes forcés) mais ne peuvent pas attaquer à l'intérieur de la zone.

CONTROLER EFFET DRAGON

focus: stellaire arcane XV
langue: énochéen (mauvais énochéen!)
cercle: 1er
seuil: 40%
Ka-élément: selon l'effet dragon contrôlé
portée: au toucher de l'effet dragon
durée: une saison
description: Ce sort permet à son lanceur de maîtriser automatiquement un effet dragon quelque soit sa force. En revanche, le contrôle une fois effectuée, le lanceur prend 1% en khaiba automatiquement par points de Ka de l'effet dragon et cela définitivement.

ENKHAIBATER

focus: stellaire de l'arcane XV
langue: énochéen
cercle: 3ème
seuil: 40%
Ka-élément: selon le Ka visé
portée: toucher
durée: définitif
description: Ce sort terrifiant permet à son lanceur de donner un point de son pourcentage de khaiba à la victime et ceci de manière définitive. Le khaiba est transporté tel un virus du Ka-élément malade du lanceur vers le Ka-élément de la victime. Auparavant, le lanceur doit vaincre le Ka de la victime sur la table de résistance.

COFFRE-FORT

focus: stellaire de l'arcane XVI
langue: énochéen
cercle: 1er
seuil: 40%
Ka-élément: terre
portée: sur un objet
durée: 1 an
description: Ce sort permet à son lanceur de rendre invisible un objet d'une masse de 100kg maximum pendant un an. L'objet prend l'apparence de la matière sur lequel il est posé. Ainsi dissimulé il est protégé des regards par trop curieux. En revanche, il est visible en Vision-Ka par les Nephilim et l'on peut sentir sa forme si l'on passe la main sur sa cachette.

DERISION MORTELLE

focus: stellaire de l'arcane XX
langue: verlan
cercle: 1er
seuil: 10%
Ka-élément: feu
portée: 10m
durée: immédiat
description: Ce sort permet au lanceur de sortir un trait d'esprit particulièrement virulent sur un Nephilim, le remettant vraiment à sa place. Si le Nephilim rate son jet de protection, il part en ombre selon les règles d'ombre normales. Pendant ce temps, le magicien du Jugement s'esclaffe de rire.

SERMENT

focus: stellaire arcane VIII
langue: énochéen
cercle: 2ème
seuil: 60%
Ka-élément: selon ka-élément sacrifié
portée: illimité
durée: illimité jusqu'à brisure du serment
description: Ce sort est typique des sorts de la Justice. Deux Nephilim peuvent décider de prêter magiquement serment. Ils demandent à un adopté de la Justice de servir de témoin magique à ce serment. Les termes du serment sont écrits très soigneseument et recopiés par l'adopté sur un papier enchanté par un point de Ka-élément identique sacrifiés par les deux conjurés. Si le serment est brisé par l'un des deux pactiseurs, il se trouve immédiatement victime d'une attaque contre son Ka-élément qui a servis au serment. L'attaque a une puissance de 30 et si elle réussit son attaque elle fait baisser de moitié le Ka-élément visé. Si la victime résiste, attaque disparaît mais le briseur de pacte est considéré comme un hors-la-loi par la Justice.

AUGMENTATION

focus: stellaire de l'arcane VII
langue: énochéen
cercle: 3ème
seuil: 30%
Ka-élément: selon caractéristique augmentée
portée: sur soi
durée: 1 heure
description: Ce sort très simple mais très puissant (à la manière des sorts utilisés par les Nephilim du Chariot) permet de doubler la valeur d'une caractéristique du simulacre (hormis le Ka-soleil). Dans ce cas, le simulacre voit son corps se modifier. Si la force est augmentée, les muscles grossissent. Si la dextérité est augmentée, le simulacre donne l'impression d'être un équilibriste etc.

ATTRIBUTS DIVINS

focus: stellaire arcane V
langue: énochéen
cercle: haute-magie
seuil: 70%
Ka-élément: selon
portée: sur soi
durée: jusqu'au jour opposé
description: Ce sort générique est un sort inventé par les premiers Nephilim adoptés de l'arcane le Pape. Il permet de donner l'apparence au Nephilim de posséder un attribut divin d'un des grands dieux des mythologies humaines. Cet attribut divin est purement magique et n'induit aucun effet physique. Mais en revanche, il est particulièrement criant de vérité. Ainsi, en Air, l'attribut de vérité eclair de Zeus donnent l'imprssion que le Nephilim peut jeter des éclairs à la manière de Zeus le tonnant. A chaque adopté de trouver un attribut divin.

KABBALA

LA TROISIEME APPARENCE DES HEURES ROUGES DES SEIGNEURS CUIVRÉS

cercle: pentacles
Ka-élément: lune
Focus: stellaire de l'arcane III
Langue: énochéen
Seuil: 50%
contrat: 25
rupture: capture
durée: une semaine
portée: jusqu'à 1 kilomètre
autonomie: totale
description: L'invocation faita apparaître au début une créature humanoide de couleur cuivrée au corps écorché ou tous les muscles saillent et sont visibles à l'identique d'un corps pourissant. Les yeux de cette créature sont des puits sans fond. Son visage est lisse et ne présente aucun trait distinctif hormis les yeux. La créature doit être mise en présence d'un objet ayant appartenu à la victime du kabbaliste (cette victime doit être encore en vie). La créature s'imprime alors des restes de l'aura de la victime puis se transforme lentement jusqu'à ressembler parfaitement à l'ancien possesseur de l'objet. Ensuite la créature prendra aussi toute la mentalité de la victime jusqu'à la ressembler parfaitement. Le kabbaliste peut ensuite lui donner les ordres qu'il veut. La créature agira au mieux de l'intelligence. La capture s'entend de la manière suivante. La créature prendra l'apparence du Nephilim et la gardera pendant une semaine.

ALCHYMIA

La poudre de la haine fuligineuse

cercle: 1er
seuil: 90%
poudre: air
focus: stellaire de l'arcane III
langue: énochéen
durée: immédiat
portée: rayon de 10m
description: Cette formule d'invocation est un sort miroir particulièrement douloureux. Lorsque le Nephilim lance ce sort toute personne qui éprouvera de l'hostilité et de la haine dans un rayon de 10m autour du Nephilim se sentira pris de violentes douleurs physiques et mentales. Chaque minute passée dans le cercle verra la victime prendre 1d4 points de dommages. Il existe une variante de sort dans le deuxième cercle ou le degré de dommage est associé au degré de haine qu'eprouvent les victimes en l'encontre du Nephilim.

Le bronze liquide du Lion Vert

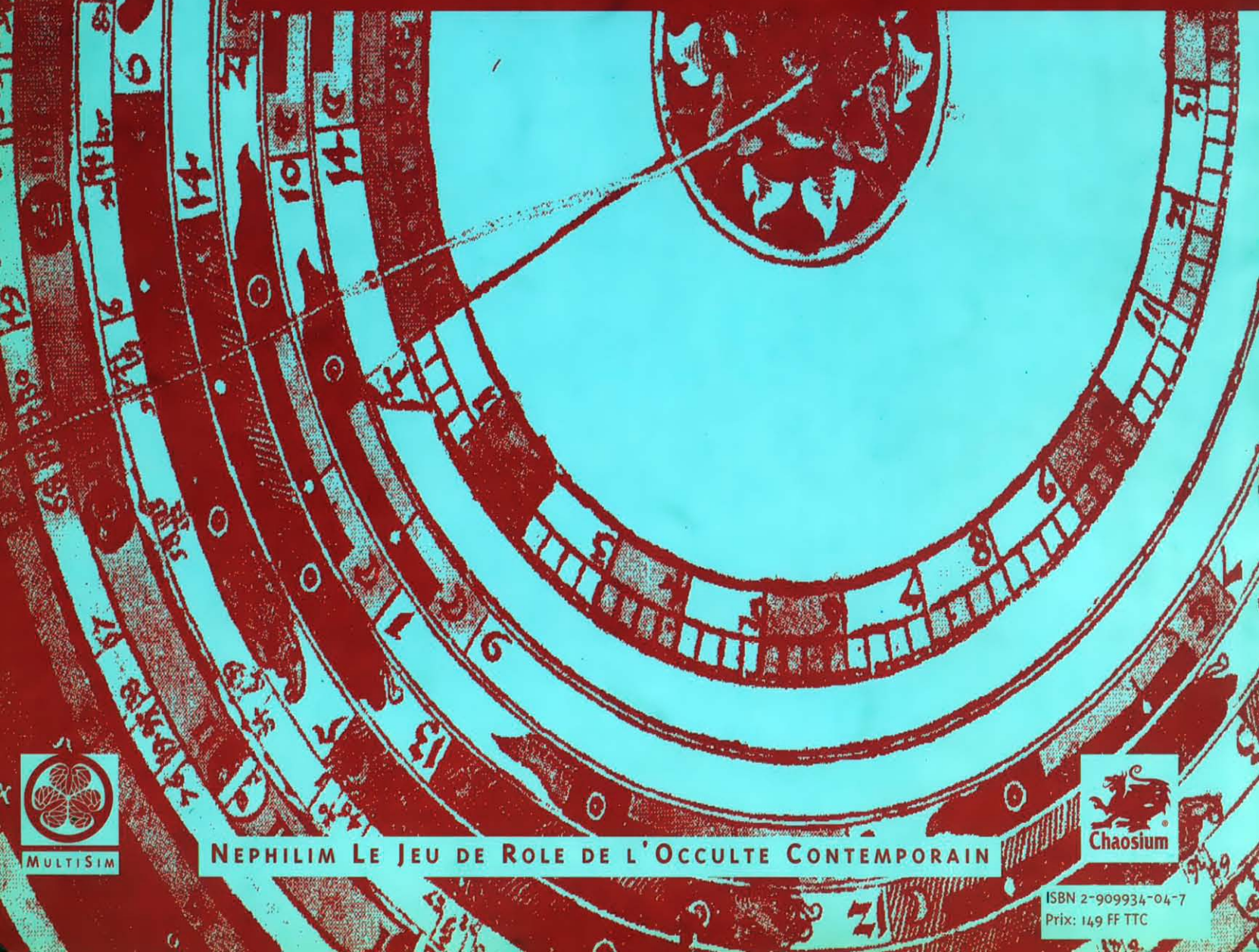
cercle: 2ème
seuil: 30%
poudre: air
focus: stellaire de l'arcane II
langue: énochéen
durée: spéciale
portée: toucher
description: Cette formule permet à l'alchimiste de remonter l'histoire d'un objet solide qu'il peut toucher tout en le regardant entièrement. Cet objet alors sous l'effet de la foudre se met à calciner magiquement puis se reconstruit petit-à-petit. Les flammes produites par la calcination se transmutent et font apparaître un paysage fantomatique dans lequel l'alchimiste peut distinguer qui a tenu l'objet, ou il se trouva et qui le fabriqua. Chaque semaine remontée dans le passé demande un jour. Il arrive qu'un objet ancien soit soumis au bronze liquide du Lion Vert pendant plusieurs années dans le laboratoire de l'alchimiste. Il est mis alors dans un alambic et l'alchimiste peut le surveiller de temps en temps.

Arcadia
Pontifex

Les arcanes Majeurs

Le Grand Eveil a commencé. Les Nephilim sont de plus en plus nombreux à se réincarner. L'heure est maintenant venus d'offrir à chacun la possibilité de déchiffrer l'un des livres les plus secrets de la Terre: le Tarot. Tout en livrant aux yeux de tous ses symboles, le tarot cache en son sein le mystère des familles de Nephilim: les 22 arcanes majeurs.

Dans ce quatrième supplément, vous trouverez l'explication Nephilim du tarot divinatoire ainsi que la description des grandes familles des Nephilim, les arcanes majeurs. Devenez un Adopté de l'un des 22 arcanes inventés par Akhénaton. Rejoignez la figure de l'arcane et suivez ses rituels menant à l'Agartha. Progressez en compagnie d'autres Adoptés qui deviendront vos amis. Honorez et vivez ses enseignements occultes. Respectez la hiérarchie symbolique de l'arcane et apprenez de nouveaux sorts, de nouvelles compétences propres à chaque arcane. Enfin, si vous le souhaitez, vous pourrez devenir un Initié des Pouvoirs de votre arcane. Là, vous deviendrez un agent actif de l'arcane. Vous détiendrez alors l'une des clés du Monde Occulte. Il ne vous restera plus qu'à ouvrir la Porte.



MultiSim

Nephilim Le Jeu de Role de l'Occulte Contemporain

Chaosium

ISBN 2-909934-04-7
Prix: 149 FF TTC