

21

20

19

18

17

16

15



le diable
la maison-dieu
l'étoile
la lune
le soleil
le jugement
monde



LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XV

Le Diable

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation.....	7
Les Sabbats	9
Le Princes	20
Intrigues	23
L'Enfer	26
Relations.....	31

Crédits

Rédaction

STÉPHANE MARSAN & FABRICE COLIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

LISTE DES ARCANES MAJEURS

Arcane I Le Bateleur
Arcane II La Papesse
Arcane III L'Impératrice
Arcane IV L'Empereur
Arcane V Le Pape
Arcane VI L'Amoureux
Arcane VII Le Chariot
Arcane VIII La Justice
Arcane IX L'Ermite
Arcane X La Roue de Fortune
Arcane XI La Force
Arcane XII Le Pendu
Arcane XIII La Mort
Arcane XIV La Tempérance
Arcane XV Le Diable
Arcane XVI La Maison-Dieu
Arcane XVII L'Étoile
Arcane XVIII La Lune
Arcane XIX Le Soleil
Arcane XX Le Jugement
Arcane XXI Le Monde
Arcane O Le Mat

DATE DE PARUTION

Novembre 96
Décembre 96
Janvier 97
Février 97
Mars 97
Avril 97
Mai 97
Juin 97
Juillet 97
Août 97
Septembre 97
Octobre 97
Novembre 97
Décembre 97
Janvier 98
Février 98
Mars 98
Avril 98
Mai 98
Juin 98
Juillet 98
Août 98

AUTEURS

Stéphane Adamiak
Frédéric Weil
Fabrice Colin
Tristan Lhomme
Tristan Lhomme
Fabrice Colin
Stéphane Adamiak
Stéphane Marsan
Nathalie Achard
F. Colin & S. Marsan
Mélanie Gras
David Calvo
Tristan Lhomme
F. Colin & S. Marsan
ND
ND
ND
ND
ND
Frédéric Weil
ND

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la lame

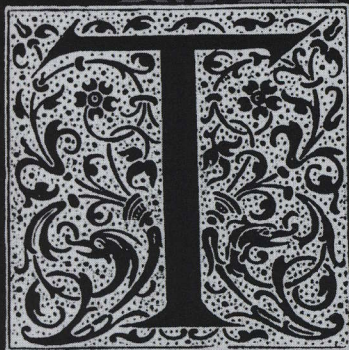


ême s'il reste l'une des figures les plus terrifiantes de tout le tarot, le Diable y est représenté de façon plutôt conventionnelle. Une figure anthropomorphe se tient debout sur un bloc de pierre. Elle est pourvue d'une paire d'ailes de chauve-souris déployées, et sa tête est surmontée de deux cornes recourbées. De sa main gauche, il tient une torche enflammée et fait un signe de sagesse de sa main droite. Il porte en lui les quatre éléments : l'air pour les ailes, l'eau pour les écailles de son bassin, la terre pour les sabots et les cornes de bouc, le feu

pour la torche. Sur le sexe, le symbole de Mercure figure le triomphe du matériel sur le spirituel. Car c'est avant tout une victoire physique que l'Arcane XV espère remporter sur ses adversaires, et c'est sur Terre qu'il compte asseoir son emprise au jour du Jugement Dernier. Deux humains cornus des deux sexes sont accrochés par des chaînes au même anneau d'un bloc de pierre. Par cette lame, Akhénaton a voulu caractériser les Nephilim abandonnant la Sagesse pour ne plus écouter que leurs instincts les plus primaires — leur Khaiba. Dès lors, deux acceptions s'opposent. L'une d'elle, la plus répandue, veut que le diable soit enchaîné spirituellement aux démons du corps humain. Malgré ses ailes, il semble incapable de s'envoler vers l'Agartha. Mais le veut-il vraiment ? Une autre théorie prétend que les deux personnages attachés à ses pieds sont les prisonniers du Diable. Enchaînés à sa volonté, humains et Nephilim sont aveuglés par le feu rédempteur de sa torche. Symbolisant les passions néfastes, pouvoir matériel, égoïsme, instinct et pulsions, l'arcane accueille tous les Nephilim en phase de Khaiba. Loin de considérer cette dégénérescence comme une malédiction, les Adoptés en font un motif de fierté et d'espoir.

Histoire

Le Postulat exotérique



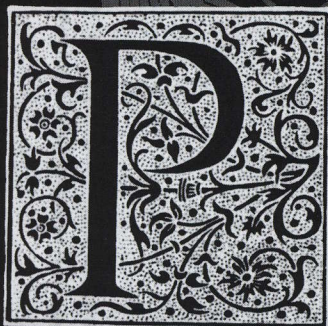
Toutes les époques connaissent leurs sabbats et leurs rituels diaboliques : des démons mésopotamiens aux démons-mouches de la Perse, des enfers égyptiens à ceux de Dante et de Virgile, en passant par les rituels de magie païenne pratiqués sous la Rome antique, des sorcières du Moyen Age aux occultistes des siècles derniers, toutes les époques ont essayé de donner un nom au diable. A en croire les membres de l'Arcane XV, la plupart de ces croyances et des rituels ont été inspirés par les menées occultes du Diable. Toutefois, il paraît difficile de souscrire à pareille opinion, en premier lieu à cause de l'absence manifeste de but qu'elle sous-entendrait — la grande énigme de l'Arcane XV. La dégénérescence comme fin en soi ? La souffrance érigée en méthode ? La monstruosité comme arme première ? Les visées occultes du Diable ont toujours été sujettes à caution. Impossible de croire que ces Nephilim, qui prétendent que leur lame fut créée par Akhénaïon pour mettre en garde les autres Fils de l'Éther contre les risques inhérents à leur condition magique, aient pu se contenter des siècles durant d'organiser de modestes sabbats, dépourvus de toute finalité occulte. D'autant que les rituels perpétrés par le Diable lui ont attiré plus de problèmes et d'inimitiés que tous les autres Arcanes réunis. Aux terribles persécutions de l'Eglise, relayée par les Templiers, se sont ajoutées les violentes oppositions de la plupart des Nephilim, qui ont toujours considéré les membres de l'Arcane XV au mieux comme des monstres dégénérés, au pire comme des ennemis mortels. D'aucun ont vu dans le soudain regain d'intérêt pour le diable observé en occident au XIX^e siècle, en forme de réhabilitation, une manœuvre orchestrée par l'arcane éponyme. Pauvre machination, le cas échéant, pour des Nephilim revendiquant leur dégénérescence, et obligés pour survivre de mendier la compassion des humains ! Les Adoptés de la Justice et de la Tempérance savent bien à quoi s'en tenir. Le discours officiel du Diable, si toutefois on peut parler de discours en l'absence de toute cohérence, mentalité et croyances communes, finalité occulte, etc., ce discours donc n'est qu'un écran de fumée. Nulle logique, nulle ligne directrice ne se dégage de l'histoire du Diable, dont les membres ne revendiquent ni découverte, ni credo d'aucune sorte : rien, sinon une simple succession de conflits avec le monde extérieur, de fuites et de renoncements.

L'apocalypse comme synthèse

Les Nephilim " traditionnels " ne pardonnent pas aux Adoptés de l'Arcane XV d'embrasser leur répugnante condition avec une foi et un enthousiasme aussi manifestes. Ils les préféreraient repentants, soumis, isolés et éperdus de terreur. Le fait que ces parias aient songé à se rassembler et à revendiquer leur monstruosité les effraie. " Plus personne ne sait pourquoi Akhéaton a créé le Diable, avouent maintenant certains Nephilim. Sans doute l'ignorait-il lui-même, ou plutôt n'a-t-il jamais voulu le dire. " C'est possible en effet. Le Diable est l'antithèse, mais l'antithèse de quoi ? Une chose est sûre : cet arcane, pas plus que les autres, n'a été créé en vain. Peut-être sa véritable finalité ne peut-elle s'exprimer qu'en des circonstances extrêmes — qu'en un moment spécifique. Peut-être l'Apocalypse n'a-t-elle jamais été aussi proche.



Organisation



Parler d'organisation pour l'Arcane XV relève de la théorie : l'application d'un schéma général à une réalité totalement insaisissable. C'est dans un souci de se fondre dans la masse, et peut-être d'ironie, que le Prince a imposé une organisation à son Arcane. Mais pour l'essentiel cette structure est fantôme, elle a été déterminée au long des siècles d'histoire de l'Arcane par les agissements de ses membres plus que par la volonté d'une autorité. En définitive, ce sont les pratiques du Diable qui ont défini le découpage sommaire que l'on peut définir comme suit.

Les sabbats

Les sabbats sont des groupes d'activité où les adoptés se livrent aux rites de leurs choix. Traditionnellement, le sabbat est avant tout caractérisé par l'ambiance, les références et les goûts de ceux qui le dirigent et l'animent. On ne peut pas vraiment parler d'un programme défini par une élite et auquel obéiraient les adoptés, car tout se passe dans le délire, l'expression débridée de soi, l'enthousiasme au sens antique, la fête qui confine à la folie. D'un autre côté, on ne peut pas dire que les membres des sabbats sont tout à fait libres de faire ce qu'ils veulent, car la doctrine du Diable, même réinterprétée par chacun de ses fidèles lors des messes noires et des sacrifices, exige l'adoration de la figure centrale, auquel chacun doit se soumettre. La soumission, consentie jusqu'à un certain point où elle devient la plus cruelle des contraintes glissant vers la torture, est la base de la plupart des pratiques. Un adopté du Diable aime se livrer, dans tous les sens du terme.

Donner libre cours à ses instincts enfouis est la clé de voûte des sabbats et la source de leur richesse, car nul autre Arcane ne promeut à ce niveau le défoulement et la manifestation des pulsions profondes. D'autant plus que les pulsions d'un Khaiba n'ont rien à voir avec celle d'un Nephilim «sain» : aussi cette différence de nature en plus de l'attitude assure-t-elle le mystère de l'Arcane XV et confirme-t-elle le fait que les Nephilim des autres Arcanes (à part peut-être ceux de la Tempérance dans une certaine mesure) ne peuvent pas concevoir ce qui se déroule dans l'esprit d'un Khaiba voué au Diable et a fortiori au sein des sabbats.

Chaque sabbat est dirigé par un Luxifer. Les rapports de hiérarchie au sein des sabbats sont flous et ne sont pour ainsi régis que par les relations internes et personnelles qui s'instaurent au cours du temps. Ces rapports sont évidemment fluctuants. En tout état de cause, seul le Luxifer est censé se mettre en relation avec le Prince, et encore, si l'un des deux le souhaite ; toutefois il arrive que le Prince désire faire connaissance avec ses adoptés sans l'entremise d'un Luxifer ; sa personnalité mystérieuse l'y pousse, puisqu'il est à la fois retiré du monde et en discret vagabondage parmi ses fidèles.

Il n'y a pas non plus de logique d'implantation territoriale des sabbats : on en rencontre dans de nombreux pays, quoiqu'en plus petit nombre que les Demeures philosophales des Arcanes en général, à cause de la difficulté des Khaiba à se mêler au monde commun et du fait que les Khaiba sont nécessairement moins nombreux que les Nephilim.

Les Luxifer

Ils dirigent les sabbats, en sont souvent les fondateurs s'ils ont pu se maintenir à travers le temps, à moins qu'ils aient transmis leur charge à leur favori. Ils ne sont pas commis par le Prince pour s'occuper d'un sabbat, au contraire ce sont eux qui doivent faire acte de candidature pour être intronisé Luxifer après la création du sabbat. On comprend ainsi qu'il y ait des sabbats qui ne soient pas encore reconnus par l'Arcane XV, quand bien même leurs activités seraient florissantes.

En outre, les sabbats acquièrent un statut particulier lorsqu'ils se voient placés sous la direction d'un Luxifer. La différence entre un sabbat «indépendant» et un sabbat d'adoptés réside dans le réseau établi entre chacune des cellules de la grande toile de l'Arcane. Car pour être libres d'une structure exigeante, les sabbats d'adoptés n'en sont pas moins liés par un attachement très fort au Prince. Le relationnel compense le structurel.

Le Luxifer prête serment au Prince au cours d'un sabbat exceptionnel, qui a lieu la nuit de Walpurgis, occasion qui voit le rassemblement de plusieurs sabbats parmi les plus célèbres. Le rite consiste à utiliser les textes canoniques de la lutte contre le diabolisme, tel le *Malleus Maleficarum*, qui prescrit les tortures censées prouver la possession des sorciers, et qui sont appliquées au Luxifer. Entre autres, on lui enfonce des aiguilles sur tous le corps, jusqu'à identifier l'endroit insensible où, selon les croyances médiévales, était censée se trouver la marque du diable. En fait, le Prince instille par ces piqûres une sorte de germe magique qui fait du Luxifer son serviteur éternel.

Condition d'adoption

On devient Khaiba par accident, ou à la suite d'une pratique trop périlleuse de la magie Nephilim. Ce critère de nature est le propre de l'entrée dans l'Arcane. Une caste de Luxifer, les Lieutenants du Diable, est chargée de rentrer en contact avec les Khaiba nouvellement formés afin de les convaincre d'intégrer l'Arcane.

En outre, il semble qu'une rumeur se confirme : la transformation Khaiba ne serait pas toujours accidentelle, mais aussi le résultat d'une volonté extérieure : le Prince se serait décidé à recruter de force à l'aide d'une manipulation occulte. Cette transformation n'est pas aisée à provoquer mais elle s'avère redoutable. La Tempérance enquête sur ce procédé non identifié qui reste heureusement circonscrit pour l'instant.

Les sabbats

LE SABBAT DU SOLEIL DE SHAÏTAN



Ce sabbat se déroule dans des endroits différents, mais toujours dans la même région : l'Hérault et le Gard principalement, en pays de garrigues et de reliefs montagneux, sur une terre sèche, un sol dur et parfois inhospitalier qui rappelle la dureté de l'existence sous le soleil implacable dont les Cathares disaient qu'il était celui de Satan. C'est l'idée d'un monde voué au mal, quoi qu'il arrive et quoi qu'on fasse, qui guide ce sabbat. Bien que cette vision des choses soit humaine, les Nephilim khaiba qui animent le Soleil de Shaïtan ont adopté un schéma de pensée qui n'est pas sans rappeler celui des Nephilim du Jugement. toutefois, les Khaiba n'attendent pas l'Apocalypse : ils agissent, aujourd'hui et ici, pour la réalisation de leurs objectifs.

La collusion entre les Cathares et ce sabbat ne s'étend pas au-delà de cette conception fataliste d'un monde sous l'emprise du diable, quoique certains Templiers ayant étudié de près le catharisme ont pu repérer la présence surprenante de Khaiba sur des lieux historiques comme Montségur. La plupart l'ont payé de leur vie mais des informations ont filtré jusqu'à la commanderie locale. Trop peu pour établir avec certitude une récupération des secrets magiques et du savoir occulte cathare ; suffisamment pour que les Templiers se demandent si les Khaiba ne font vraiment rien d'autre qu'errer dans la folie et la lamentation. Un soupçon qui pourrait devenir ennuyeux pour l'Arcane XV, si l'Ordre du Bâton commençait à s'intéresser à lui.

Le Sabbat du Soleil de Shaïtan a toujours lieu à un carrefour de routes peu fréquentées ou à la croisée des chemins, comme on en avait l'habitude au Moyen Age puisque l'on pensait que ces endroits étaient favorables à la visite du diable. Ce n'est pas toujours le même carrefour qui est utilisé : ce serait prendre trop de risques d'être repéré et cela affaiblirait la charge symbolique de l'endroit. C'est pourquoi le sabbat change périodiquement, à chaque nouvelle lune environ, et migre vers un autre carrefour. D'autre part, il ne suffit pas que trois sentiers se croisent pour que le sabbat s'y tienne : tout carrefour n'est pas un emplacement fort. Historiquement trois à quatre carrefours sont réputés pour leur importance, et ont été beaucoup utilisés depuis des siècles, à tel point que les promoteurs du Soleil de Shaïtan ont retrouvé à son propos des documents dans les archives des villes alentours et même des accessoires laissés sur place. Ce furent souvent des éléments de peu de valeur, relatant des scènes caricaturales de rendez-vous diabolique telles que l'imaginaire médiéval en conçût, mais l'enquêteur avisé y trouvera de quoi flairer la piste du sabbat contemporain.

Ces carrefours suggèrent une ambiance assez reconnaissable qui permet à un occultiste de deviner pourquoi les Khaiba y ont élu domicile ; mais de deviner seule-

ment : car, pour le profane, ce ne sont qu'un talus recouvert d'une méchante herbe, parfois planté d'une vieille croix qui a perdu depuis longtemps la maigre efficacité pour repousser le mal que leur conférait la foi des hommes, et si la lune consent à passer au-dessus de l'endroit, elle ne révélera nul maléfice ou curiosité macabre.

Pour les adeptes du sabbat, en revanche, ces lieux ont un aspect tout autre : le croisement des routes évoque l'errance, le voyage sans but et sans fin dans un monde impitoyable, et la rencontre d'autres réprouvés, mendiants de la magie, déchus parmi les déchus, qui se réunissent en un lieu qui n'en est pas vraiment un, puisqu'il n'est pas habité. Le carrefour offre aussi une vue sur le monde et sur les choses, il permet de se tourner vers chacun des points cardinaux et donc en quelque sorte d'envoyer leurs maléfices à tous vents.

Le sabbat est dirigé par Orhm, le Luxifer, qui réunit les participants et organise le rituel. Il consiste pour l'essentiel à réitérer des pratiques largement décrites au Moyen Âge : les acteurs viennent seuls, chacun de leur côté, et ne se retrouvent que sur les lieux du rite. Ils ne se voient pratiquement jamais en dehors de ces circonstances et quand bien même, il y a très peu de chances qu'ils se reconnaissent dans la vie « normale ». D'une part, parce que les postures et les actions auxquelles ils se livrent au cours du sabbat sont très éloignées de leur réalité diurne, et d'autre part en raison de l'influence du Luxifer, qui impose une sorte de voile sur leurs esprits, qui fait que, même s'ils faisaient l'effort de tenter de se souvenir de leurs compagnons nocturnes, les participants auraient du mal à les reconnaître.

Ces acteurs sont des humains, en grande majorité. Cette participation active et importante de personnalités humaines est exceptionnelle. Non seulement à cause de la nature magique et secrète des immortels qui n'ont jamais intérêt à mêler les hommes à leurs rites (sauf le Bateleur), mais plus encore de la part de Nephilim dégénérés dont la monstruosité même devrait dissuader tout contact. C'est le goût de Orhm pour les hommes et son charisme effrayant qui sont à l'origine de cette situation paradoxale.

es rites sont des célébrations des forces maléfiques qui nous entourent : ces forces sont identifiées par Orhm comme les champs magiques dont les effluves lui sont devenus insupportables, en particulier lorsqu'il lui semble reconnaître parmi eux des relents de Ka-éléments Nephilim dispersés ou rendu au monde ambiant par d'autres moyens. Il semble capable de les sentir avec précision, comme si sa paranoïa l'avait doté d'une perception accrue sur le plan magique.

Souvent le sabbat dérape, plus par la volonté des participants que du fait d'Orhm, qui reste en retrait et goûte passivement le spectacle. Les acteurs du sabbat se livrent à la débauche, mêlent cruauté et scatologie, allant parfois jusqu'au meurtre. Ils se couvrent parfois de peaux de bêtes sanguinolentes et exécutent des messes noires qui empruntent leur propos aux rites païens. Ils se croient capables de se changer en animaux : porc, chat, chien, chèvre. Ces hommes et femmes ne sont en général pas d'une grande intelligence, et leurs croyances sont les vestiges des superstitions paysannes d'antan. Ce sont des gens grossiers qui trouvent là un exutoire brutal, mais peut-être un peu plus, à leur insu : Orhm est persuadé de les initier à un retour à la nature, la vraie selon lui, celle de la cruauté et du mal qui habite le

monde, et de préparer ainsi la renaissance des hommes tels qu'ils étaient aux premiers jours, avec une vision de l'Atlantide noire et sauvage.

Le thème du soleil maléfique reste le principal sujet de préoccupation du sabbat, dans la mesure où les humains semblent puiser inconsciemment dans leur Ka-Soleil pour alimenter les ressources magiques du Luxifer. Ce Ka-Soleil serait sacrifié au Diable, dont Orhm se veut le regard, mais nul ne sait ce qu'il devient, même pas ce dernier.

Figures

Le sabbat du Soleil de Shaïtan est animé par un Khaiba principal, un elfe autrefois d'une radieuse beauté, dont la peau s'est changée en écorce, dont le corps longiligne s'est desséché et évoque maintenant un arbuste mort, un squelette rugueux dont les gestes émettent des craquements sinistres. Il ne parle presque pas mais s'il se nommait, il donnerait sûrement son ancien nom, « Orhm » ; en tout cas c'est tout ce qu'il est encore capable de prononcer.

Cet être ne quitte jamais, en temps normal, le bois où il réside. Là, il loge dans des troncs, où il passe totalement inaperçu, même aux yeux avisés d'un promeneur en plein jour, car il se confond avec l'écorce et son simulacre émet très peu de signes de vie : respiration extrêmement lente, immobilité cadavérique.

Orhm n'aime pas que les humains et son recrutement n'est pas exclusif. Il lui arrive d'inviter d'autres Khaiba au hasard de ses rencontres. Il les mène alors dans le bois qu'il hante, à la nuit tombée, à travers le mugissement du vent et les sinistres plaintes des arbres, jusqu'à sa tanière où les humains ne se rendent jamais. Sur une impulsion de ses longs doigts déformés, un tronc large et vide s'ouvre à la manière d'une fleur et donne sur un repaire souterrain où Orhm s'est installé voilà un peu moins d'un siècle. C'est dans ce trou tapissé de racines qu'il médite sur sa condition tout en esquissant une magie approximative pour contrôler les arbres environnants et en faire ses sbires et ses gardiens.

ORHM
Elfe Khaiba
Luxifer du Sabbat du Soleil de Shaïtan

Ka 40 • Terre 40 • Lune 32 • Feu 24 • Air 16 • Eau 08

MÉTAMORPHOSE : Oreilles découpées 3 ; Ongles démesurés 12 ; Peau moisie 9 ; Odeur de putréfaction 4 ; Voix brisée 12

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 • Haute Magie 70
Sceaux 90 • Œuvre au Noir 90

SIMULACRE : CHARLES AMBOUGE
Ancien braconnier
Sexe : Masculin • Âge : 55 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 8
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 10

Niveau social : - • Opportunité : - • Éducation : 9
Culture XXème siècle : 27 • Proches : 1 (témoins effrayés)

COMPÉTENCES : Bagarre 30 %, Esquive 50 %, Humanités 50 %, Mythes & Légendes 40 %, Sciences naturelles 80 %, Pister 50 %, Vigilance 60 %, Se cacher 90 %, Arcane XV 30 %, Religion : paganisme 60 %, Rituels 60 %.

LES BANQUETS DE STAVIOLI

Située sur les hauteurs, à une trentaine de kilomètres à l'ouest de Rome, la villa Stavioli, édifée en 1540 par une famille noble aujourd'hui éteinte, est officiellement abandonnée pour insalubrité. Ses lourdes façades de pierres de taille tombent en ruine, et son vieil escalier à balustrade menace à présent de s'écrouler ; ses galeries d'arcades sont jonchées de débris, et il y a bien longtemps que l'eau ne jaillit plus de sa fontaine. Les touristes ne connaissent pas Stavioli : l'édifice n'est mentionné nulle part, et les guides semblent l'ignorer délibérément. Cela vaut mieux ainsi, car la villa abrite l'un des sabbats les plus étranges et les plus répugnants qui soient. Nostalgiques des banquets de la Rome décadente, ses membres, regroupés autour d'un certain Remus Luxifer — huitième et dernier roi — s'adonnent jour et nuit à d'interminables libations censée les mener à l'extase et à la transmutation. La plupart des Adoptés de ce sabbat, à l'exception du souverain, sont des nains ou des géants. Leurs activités se résument à boire et à dormir : les quantités gargantuesques d'alcool qu'il s'obstinent à absorber viennent généralement assez vite à bout des résistances de leurs simulacres, déjà affectés par le Khaiba, et les Nephilim embrassent cette déchéance exacerbée avec un plaisir intense. Mieux : ils en font une finalité. Réunis dans les sous-sols en ruine de la villa, ils constituent une sorte de Cour nauséabonde, agglutinée autour d'un monarque impassible. Leurs corps déformés surnagent dans une mer de déjections, de sang coagulé et de débris de toutes sortes. Ils sont installés sur de vieux divans défoncés, et prennent leur nourriture à même le sol. Au-dessus de leurs têtes, suspendues au plafond, d'énormes cages rouillées abritent les corps de leurs frères les plus monstrueux — les plus proches de la dégénérescence ultime — qui sont vénérés comme de véritables divinités. Les autres Nephilim les affublent d'ailleurs de patronymes appropriés : Apollon, Vulcain, Neptune, Proserpine... et considèrent que ces abominations leur montrent la voie qui conduit au salut. De temps à autre, le sabbat reçoit le visite d'un être étrange : habillé comme un noble italien du siècle dernier, et apparemment parfaitement proportionné, il se tient dans l'ombre les bras croisés et observe la scène en silence de longues heures durant. Nul n'est autorisé à voir son visage, mais le roi Remus semble avoir pour lui la plus grande des déférences. Lorsque le mystérieux étranger repart, c'est pour emmener avec lui un ou plusieurs des " dieux " les plus ignobles vénérés par les Adoptés de Stavioli. Ceux qui restent comprennent alors qu'ils ne les reverront plus.

Les participants au sabbat n'entretiennent pratiquement aucun contact avec le monde extérieur ; vin et nourriture sont tout ce dont ils ont besoin, et de jeunes esclaves humains sont chargés de les leur fournir. Abrutis par les drogues que Remus les force à absorber, paralysés par la terreur qu'ils ont de lui et des monstres qui l'entourent, ces jeunes gens, souvent orphelins ou fugueurs, ne songent même pas à le trahir. Le huitième Roi les oblige à se dévêtir entièrement lorsqu'ils se présentent devant lui, et la plupart de ses misérables doivent subir les assauts répétés des membres du sabbat, qui se plaisent à souiller leur pureté. La virginité, la fraîcheur et l'innocence sont des vertus qui les répugnent, et l'ardeur qu'ils mettent à les faire disparaître confine parfois à leur frénésie. L'espérance de vie des esclaves de Remus n'excède pas un an — moins encore pour les jeunes femmes, qui sont sacrifiées et dévorées avec leur fœtus dès qu'elles tombent enceintes. Les hommes, eux, sont jetés en pâture à d'énormes molosses affamés que les Adoptés enchaînent dans les

étages supérieurs pour décourager d'éventuels visiteurs. La police italienne s'est déjà intéressée à Stavioli, il y a quelques années. Le mystérieux " invité " du roi Remus est alors intervenu en personne. Produisant une liasse de documents anciens mais authentiques, il a expliqué aux autorités qu'il était le propriétaire de la villa, et les a convaincues, nul ne sait comment, de cesser là leurs investigations. Les rares velléités d'enquête qui s'en sont suivies ont toujours été étouffées dans l'œuf. Éloignés de tout, les Adoptés de Stavioli peuvent se livrer à leurs orgies nauséabondes en toute impunité. La menace qu'auraient pu représenter pour eux les Nephilim de l'Amoureux, qui s'intéressent de très près à leurs activités, a elle aussi été momentanément écartée, après que trois Adoptés de l'Arcane VI aient été soumis à la torture, et forcés de signer un pacte absurde. A deux ou trois reprises dans l'année, les orgies du Sabbat de Stavioli atteignent un niveau de folie paroxystique inégalé ; au cours de ce qu'ils appellent leurs " fêtes élémentaires ", les Adoptés tentent d'atteindre le comas éthylique. Ceux qui le peuvent encore égorgent leurs esclaves et lapent leur sang encore tiède à même les murs râpeux de leur cave. Les sous-sols de la villa résonnent de leurs glapissements obscènes, et dans leurs cages aux barreaux tordus, les " dieux " se mutilent et dévorent leurs propres membres, l'esprit noyé dans les remugles de quelque frénésie extatique. Les participants au sabbat espèrent ainsi atteindre un nouveau pallier de dégénérescence et attirer l'attention de leur monarque, afin que celui-ci puisse les recommander au mystérieux invité lors de sa prochaine visite. Communiant avec l'esprit du champ magique qui leur est le plus proche, les Nephilim de Stavioli se rapprochent inexorablement de leur état élémentaire. Ils sont persuadés qu'une fois débarrassés des misérables oripeaux physiques qu'il traînent derrière eux comme des lambeaux de chair nécrosée, ils retrouveront leur état originel et pourront accéder à un plan d'existence supérieur.

Remus Luxifer

Celui qui prétend avoir vécu l'existence de Remus, frère de Romulus assassiné par ce dernier, s'est auto-proclamé huitième et dernier roi de Rome, successeur de Tarquin le Fier dont le règne s'est achevé en 510 avant J.-C. Le Luxifer de Stavioli veut restaurer ce qu'il appelle la " grandeur perdue " de Rome. En vérité, il n'est plus aujourd'hui qu'un spectre, et doit lutter jour après jour pour conserver un semblant d'existence physique. Placés derrière et sur les côtés de son trône, des esclaves mâles sont chargés de tenir son casque et sa cape à bout de bras, et de traduire en paroles intelligibles ce qui n'est plus qu'un souffle d'outre-tombe. Remus est partagé entre son désir de mener sa propre déchéance à terme (et de suivre son " visiteur " et maître vers la Cité Éternelle dont celui-ci lui a maintes fois vanté les beautés), et des considérations plus matérialistes de pouvoir et de plaisir. La tâche qui lui incombe, estime-t-il, est de mener ses sujets à la dissolution, d'annihiler les restes éventuels de morale ou de sentiments qui pourraient subsister dans leur esprit. C'est pourquoi le moment de son départ n'est pas encore venu. Le monarque spectral affirme que seule la souffrance humaine peut l'aider à maintenir son existence dans ce monde. Ses serviteurs, hypnotisés, n'hésitent pas à se sacrifier devant lui, persuadés d'avoir affaire à la mort en personne — une conviction que l'intéressé ne fait rien pour démentir. Un sourire glacial figé sur son visage desséché aux réalités fluctuantes, il prend plaisir aux viols et aux tortures perpétrées sous ses yeux par ses

fidèles serviteurs. Lors de soudaines poussées de fièvres, les restes de son simulacre (c'est un ancien Pyrim) semblent brûler d'un feu bestial, et les lambeaux de ses vêtements s'enflamment. La cave toute entière résonne alors d'un ricanement spectral qui fige de terreur les rares témoins encore lucides. Remus prétend alors qu'il vient de "voir" Rome et que bientôt, tous les membres du sabbat pourront à leur tour en contempler les ineffables splendeurs.

REMUS

Phénix Khaiba

Luxifer du sabbat de Stavioli

Ka 34 • Terre 27 • Lune 14 • Feu 34 • Eau 7 • Air 20

MÉTAMORPHOSE : Yeux écarlates 3 ; Mains brûlées 4 ; Fièvre 13 ; Odeur carbonisée 4 ; Ricanement 10

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 %, Haute Magie 70 %, Sceaux 90 %, Pentacles 70 %, Œuvre au Noir 50 %

SIMULACRE : PIETRO MASSINO

Sexe : Masculin • Age : inconnu

**FORCE 16 • CONSTITUTION 14 DEXTÉRITÉ 6
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 6**

Niveau Social : 16 • Opportunité : 48 % • Education : 17
Culture XXième siècle : 45 % • Proches : 14

COMPÉTENCES : Architecture 40 %, Histoire 80 %, Mythes & Légendes 63 %, Corruption 60 %, Usages 78 %, Peinture 55 %, Sculpture 65 %, Arcane XV 60 %, Astrologie 79 %, Esotérisme 45 %, Mystères 44 %.

LE SABBAT DE LA ROSE BLEUE

Ce sabbat est installé à Budapest, plus précisément du côté Pest, dans un immeuble massif à la façade noircie et criblée de balles, souvenir de combats lointains. Le quartier est calme dans la journée mais, le soir venu, les jeunes investissent les lieux, les bars et les boîtes ouvrent leurs portes et résonnent de bruit et de musique. Le sabbat détient un vaste appartement, des fenêtres duquel ses acteurs ont vue sur la vie nocturne et s'en délectent d'une manière quelque peu perverse, avisant les jeunes gens, filles et garçons, comme de jolis poissons dans un aquarium à leur disposition.

L'appartement est décoré richement mais sans ostentation, avec un goût particulier pour le dix-neuviémisme, une atmosphère passéiste et nostalgique, à grands renforts de tentures lourdes, de velours, de petits salons éclairés chichement. Un buste de Lord Byron trône sur la cheminée moderne style qui abrite un feu permanent. Sur la prote de l'appartement, un heurtoir en forme de serpent cornu ne produit aucun son lorsqu'on l'utilise ; c'est un signal magique qui détecte les effluves du Khaiba chez les visiteurs et ouvre la porte à cette seule condition.

De nombreux adoptés de l'Arcane XV connaissent cette adresse. Même s'ils n'en sont pas des habitués, la réputation de ce sabbat a largement débordé le cadre restreint de ses membres, pour se répandre dans l'ensemble des structures de l'Arcane et toucher une bonne trentaine de Khaiba en Europe, en particulier dans l'Europe de l'Est. Cette célébrité tient essentiellement à deux choses : le charme de l'endroit, qui donne envie d'y passer quelques bons moments en compagnie d'éléments instruits des dernières intrigues du Diable ; et la personnalité du maître des lieux, le Luxifer Janos Kek («kek» signifiant «bleu» en hongrois) qui sait s'entourer de personnages aussi charismatiques que lui.

Ce sabbat est globalement un salon où l'on cause, et sous des dehors de salon littéraire, il s'y déroule des scènes majeures de la vie de l'Arcane. C'est d'abord la tête de pont du Diable en Europe de l'Est, et ce territoire qui avait su se préserver durant des années de confinement politique est maintenant un terrain de chasse de tout premier ordre pour les adoptés de la Lame. Ensuite, il semble que l'endroit soit fréquemment visité par de très hauts dignitaires : le Prince en personne, pour commencer, mais personne ne peut l'affirmer avec certitude ; ainsi que des figures d'autres organisations occultes peu recommandables : les chefs de factions militaires à la solde de mouvements secrets ou de gouvernements de la région ; des Selenim, car ces êtres de la Lune Noire se sentent dans une sorte de *no man's land* chez les Khaiba de la Rose Bleue ; et des Nephilim enfin, très rares mais éminents, qui ne viennent jamais sans une très bonne raison, un besoin aigu de renseignements ou une offre malsaine.

Le nom de Rose Bleue provient d'une anecdote racontée par le maître des lieux, Janos Kek, à tous les nouveaux arrivants : il dit avoir cueilli, le jour de sa métamorphose en Khaiba, une rose mystérieuse, dont les pétales bleutés luisaient étrangement sous la lune. On ne peut dire exactement si Kek a découvert la fleur avant ou après sa métamorphose, car l'histoire change à chaque version qu'il en fait. Certains analysent cette allégorie comme un appel du Prince du Diable, qui aurait attiré un Nephilim de grande valeur dans son domaine de déchéance en le séduisant par un objet symbolisant la félicité, l'Agartha en quelque sorte. La plupart des interlocuteurs y voient plutôt le symbole de la pureté et de l'innocence enfuie, le rêve d'un Khaiba qui ne sera jamais plus l'être de poésie et de romance qu'il fut sans doute jadis.

Quoi qu'il en soit, Kek a créé ce sabbat et l'anime de son mieux, à l'aide de son érudition, de sa perversité et des relations troubles qu'il entretient et qu'il convoque fréquemment pour renouveler l'ambiance et l'intérêt de ses soirées. Le sabbat abrite en fait toute une société décadente d'esthètes et de désabusés, adeptes des jeux morbides et maîtres dans l'avilissement.

Les activités sont diverses, quoique centrées sur le thème de la jeunesse : les invités de Kek aiment les énergies fraîches et ondoyantes des jeunes âmes et des jeunes corps, chez les humains et les Nephilim. S'ils contemplent la jeune faune de Pest, c'est en gourmet. Régulièrement ils choisissent une victime dont ils s'emparent et à laquelle ils font subir d'ignobles tortures pour passer le temps, simplement, ou par devoir, en prétendant réaliser des œuvres. Les membres du sabbat se donnent des titres et des fonctions au sein du sabbat, selon leurs tendances : il y a le Maître de la Défiguration, le Roi de Plaies etc. Les victimes de leurs turpitudes ne ressortent pas de l'appartement : elles sont entreposées dans la collection très privée de Kek, un atelier où des statues et des chevalets accueillent les cadavres ou les agonisants gardés en vie artificiellement par la magie khaiba.

La compagne de Kek est une ondine, dont le délicieux simulacre a laissé place depuis longtemps à des difformités écaillées et maladroites. Nul ne sait si elle était khaiba quand il l'a rencontrée ou s'il l'a poussée à le devenir, comme on soupçonne les Luxifer de le faire par cruauté ou par peur de la solitude. L'ancienne chevelure de l'ondine fut peut-être la rose bleue de Kek...

Le sabbat ne collectionne pas Kek conserve avec la plus grande précaution un objet curieux et fascinant : il s'agit d'un morceau de pierre, une sorte de marbre luminescent qui ne correspond à rien de connu et dont l'origine reste le mystère le mieux gardé de Kek. Rangée dans un coffret à l'épreuve des armes, de l'orichalque et de nombreux sortilèges Nephilim, ce fragment exerce un pouvoir tel que Kek a dû repousser des tentatives de vol de la part de certains de ses « hôtes » décidés à s'en emparer, bien que Kek ne leur ait jamais laissé voir le trésor. Il est clair que l'aura du fragment dépasse l'appartement et est perceptible en vision-Ka à distance. On murmure parmi les initiés qui ont contemplé l'objet qu'il aurait été déposé chez Kek par un très haut dignitaire de l'Arcane, en cadeau ou par sécurité.

Figures

Outre Kek, on peut rencontrer des Khaiba qui se signalent par leur intelligence vive et riche contrastant violemment avec leur dégénérescence physique fortement accentuée : les comparses de Kek sont particulièrement hideux, évoquant véritablement des assemblées de démons, chairs putrides, membres tordus, gueules de reptiles, bruits humides et secs.

Parmi eux, le plus éminent est sans doute le dénommé Samauël, dont le sourire goguenard ne parvient pas à éclairer la face froide, et qui a pour spécialité de se mêler à la conversation d'autrui sans crier gare, imposant sa présence malsaine d'ancien satyre aujourd'hui glabre et répandant une odeur rance. Avidé d'informations et de profits, il n'hésite pas à faire chanter ses interlocuteurs lorsqu'il est décidé à apprendre d'eux ce qu'il souhaite. En somme, une mauvaise rencontre.

Il y a enfin ce mystérieux personnage qui reste toujours dans l'ombre, vêtu d'une redingote noire et d'une chemise blanche, que l'on dirait vagabond de passage, avec sa sacoche de cuir attachée autour du corps, et sa cigarette fumée lentement en contemplant les scènes les plus sordides d'un air las et vaguement soucieux. Ce Khaiba est en général debout dans un coin du salon, ou allongé dans une alcôve, et son visage constamment dissimulé ou brouillé dans une lumière incertaine. Kek ne semble jamais lui accorder la moindre attention, comme si sa présence était parfaitement naturelle ou qu'il lui était invisible. Respectueux du silence de Kek, aucun invité ne s'attaque à cette énigme et le mystérieux visiteur disparaît comme il était venu, à l'improviste.

JANOS KEK

Efreet Khaiba

Luxifer du Sabbat de la Rose Bleue

Ka 52 • Air 52 • Eau 42 • Feu 31 • Lune 21 • Terre 10

MÉTAMORPHOSE : Visage bleu 10 ; Mains floues 10 ; Peau transparente 5 ; Odeur étouffante 12 ; Voix sussurante 15

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90, Haute Magie 90, Sceaux 90, Pentacles 9, Clés 10, Œuvre au Noir 90

SIMULACRE : JANOS KEK
Collectionneur privé

Sexe : Masculin • Âge : 41 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 17
INTELLIGENCE 19 • CHARISME 17

Niveau social : 18 • Opportunité : 54 • Éducation : 17
Culture XXème siècle : 51 • Proches : 19

COMPÉTENCES : Armes de poing 30 %, Escrime 35 %, Droit 60 %, Histoire 54 %, Humanités 78 %, S'informer 90 %, Découvrir 60 %, Vigilance 85 %, Eloquence 70 %, Usages 80 %, Sculpture 62 %, Sécurité 47 %, Silencieux 50 %, Arcane XV 75 %, Histoire invisible 50 %, Tarologie 60 %, Hongrois, Français, Anglais, Russe 40

LE WOTAN CLUB

Situé dans les quartiers chauds de Berlin, le Wotan Club, boîte techno/indus à tendance SM affichée, est théoriquement ouvert à tous, mais il se trouve que la plupart de ses clients y remettent rarement les pieds passé le choc de la première soirée. Tenu par l'Oberführmeister Schwarzer, sorte de géant défiguré affublé d'un véritable uniforme nazi, l'endroit n'a pas précisément bonne presse. Le commun des mortels est cependant loin de s'imaginer à quelles terrifiantes exactions se livrent ses membres les plus réguliers. Le Wotan Club est le repère d'un sabbat violent et terriblement dangereux qui a fait de la souffrance son fonds de commerce. Le, premier sous-sol est une piste de danse dite "classique", décorée avec un mauvais goût profondément malsain. La clientèle, exclusivement masculine, est constituée de skins néo-nazis et de yuppies décadents venus chercher de nouveaux frissons. Dans un coin de la pièce, passablement mal éclairée, a été installé un vieux wagon défoncé. La rumeur veut qu'il ait appartenu à un convoi en partance pour les camps de la mort. L'intérieur est saisissant : des photos retouchées de dirigeants nazis soigneusement encadrées entourent un bar servant des boissons dont les noms évoquent l'atrocité réalité des camps de concentration. Plus loin, des barres de fer tordues et de vieux matelas maculés de tâches douteuses permettent aux clients de satisfaire leurs fantasmes les plus étranges. La direction va jusqu'à fournir les menottes. Plusieurs incidents ont déjà été déplorés au Wotan Club, mais les autorités, grassement soudoyées, s'en tiennent pour l'instant à quelques avertissements de pure forme. La musique diffusée est résolument martiale : plusieurs groupes de technocore, ainsi que des formations néo-nazies, se sont déjà produites ici. Elles non plus ne sont jamais revenues. Contrairement à ce qui peut se constater dans la plupart des clubs, violences et débordements ne sont nullement réprimés ici, mais au contraire encouragés. Les membres du service d'ordre, tous vêtus d'uniforme de l'armée allemande, portent des masques de bourreaux, et se mêlent parfois à la foule. Ils sont armés de matraques électriques, dont ils distribuent de généreuses volées au plus fort de l'agitation. Le second sous-sol est le club SM proprement dit, et l'endroit où se réunissent les Adoptés du Diable, propriétaires de l'endroit, pour leurs sabbats. Véritable musée des horreurs, il est constitué d'une suite d'alcôves et de salles secrètes figurant des cachots ou des salles de tortures de différentes époques — de la salle d'opération nazie à la sordide cave sud-américaine, des geôles moyenâgeuses aux chambres de motels "spécialisés". Toutes les formes de torture et de violence y sont pratiquées, avec ou sans le consentement des participants. Les bourreaux ont recours à toutes sortes de méthodes et possèdent un attirail de tenailles, bougies, fers, pinces, tenailles et pistolets à clous à faire pâlir le plus endurci des fanatiques. Les Nephilim du Wotan Club sont persuadés que la souffrance est une fin en soi. Leur credo s'articule autour de deux axes parallèles : premièrement, la souffrance est bénéfique pour celui qui l'inflige (il s'agit toujours d'un Adopté, bien entendu), car elle exacerbe l'état de Khaïba et accélère le processus de dégénérescence recherché par les Nephilim du Diable. Deuxièmement, la souffrance est bénéfique pour celui qui la reçoit, car elle le débarrasse de ses impuretés et lui fait entrevoir le Paradis — "der Himmel", autrement dit. Himmel est le nom que les Adoptés du Wotan Club donnent au monde auquel tous les Nephilim devraient aspirer, l'anti-Argatha qui représente pour eux la terre promise. Placé dans des conditions bien spécifiques, un humain qui souffre peut "voir" le paradis et obte-

nir un aperçu de ce que deviendra le monde lorsque le Diable reviendra pour prendre ce qui lui est dû. Les Nephilim de l'Arcane, eux, peuvent espérer accéder à ce royaume au terme de leur dégénérescence. Schwarzer pense également que des humains pourraient y être envoyés comme esclaves, si seulement il arrivait à simuler sur leurs organismes les effets du Khaiba. Jusqu'à présent, ses expérimentations médicales n'ont cependant conduit qu'à la mort des patients. Tous les mois, le Luxifer Oberführmeister trouve dans son bureau (une salle de torture façon "Inquisition" située au deuxième sous-sol) un mystérieux colis vierge de toute annotation, et dont nul ne connaît l'expéditeur. Il y trouve un assortiment de pilules auxquels seules auront le droit de goûter les membres les plus méritants de sa clique, ainsi que les humains capturés et soumis à la torture. Au cours de soirées privées particulièrement violentes, les Nephilim plongent en transe au rythme abrutissant des vociférations d'un maître de cérémonie spectral, relié à sa console par de monstrueuses électrodes. Il arrive alors que ceux qui ont reçu des drogues se transforment : perdant toute homogénéité, ils deviennent des tourbillons de matière anarchique — signe qu'ils sont prêts à partir pour leur dernier voyage. Vêtu de son plus bel uniforme, l'Oberführmeister Schwarzer se lance alors dans un simulacre de procès et déclame un discours incompréhensible, où reviennent sans cesse les mots "accomplissement", "mort" et "pureté de la race". Les témoins présents reçoivent alors de brefs flashes de ce qu'ils décrivent par la suite comme une immense cité souterraine, accompagnés d'un sifflement strident qui les force à se boucher les oreilles (Schwarzer déclare que c'est là le hurlement de la locomotive qui s'ébranle) et les Nephilim en transe achèvent de se dématérialiser sous les yeux ébahis de leurs congénères. On dit qu'ils "ont rejoint le dernier camp." Aucun humain n'assiste à cette cérémonie — aucun, tout au moins, n'y survit. Parmi les Adoptés ayant absorbé des drogues, il en est souvent qui ne parviennent pas à mener le processus de dégénérescence à son terme. Ils ne font que s'enfoncer un peu plus dans le Khaiba, sans pour autant disparaître. C'est tout simplement qu'ils ne sont pas prêts. Saisis par leurs congénères sur ordre de Schwarzer, ils sont immédiatement descendus vers les salles de torture du deuxième sous-sol, pour y être soumis à un traitement approprié.

L'Oberführmeister Schwarzer

La plupart des Nephilim du Wotan Club sont obligés de dissimuler leurs difformités sous des déguisements plus ou moins réussis. Schwarzer, lui, revendique sa dégénérescence avec fierté. Mesurant à présent près de deux mètres cinquante, ce géant au visage couturé de cicatrices a été obligé de faire retoucher ses uniformes SS par un tailleur peu regardant. Il prétend avoir officié à Treblinka dans les années 42-43 et avoir connu personnellement Hitler. Sa cruauté et son sadisme sont tels que personne n'a jamais pris la peine de vérifier cette affirmation. Dans sa folie, Schwarzer est persuadé qu'Hitler et Satan ne sont qu'une seule et même personne. "Le maître m'a parlé, affirme le Nephilim. Et il m'a fait entrevoir les beautés de son royaume." L'Oberführmeister déclare être investi d'une mission sacrée. Pour lui, le paradis n'est qu'une gigantesque prison où les forts peuvent opprimer les faibles en toute impunité, et pour l'éternité. Quel qu'il soit, son "maître" (qui ne fait qu'un, selon toute vraisemblance, avec le mystérieux expéditeur des pilules) ne fait rien pour lui

prouver le contraire : l'ogre du Wotan Club est l'un de ses serviteurs les plus dévoués. Le zèle meurtrier avec lequel il accomplit sa tâche (Schwarzer est une brute épaisse qui ne connaît ni la pitié ni la morale) définit à lui seul celui que ses compagnons eux-mêmes semblent craindre comme la peste.

SCHWARZER
Cyclope Khaiba
Luxifer du Wotan Club

Ka 60 • Terre 60 • Feu 48 • Lune 36 • Eau 24 • Air 12

MÉTAMORPHOSE : Œil crevé 15 ; Mains boursoufflées 15 ;
Peau de pierre 9 ; Odeur de bûcher 10 ; Voix caverneuse 11

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 %, Sceaux 90 %,
Pentacles 40 %, Œuvre au Noir 90 %, Œuvre au Blanc 30 %

SIMULACRE : HELMUT SCHWARZ

Sexe : Masculin • Age : 32 ans

FORCE 20 • CONSTITUTION 20 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 6 • CHARISME 18

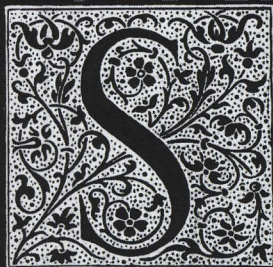
Niveau Social : 13 • Opportunité : 39 % • Education : 2
Culture XXième siècle : 6 % • Proches : 10

COMPÉTENCES : Armes d'épaule 70 %, Bagarre 90 %, Couteau 65 %, Mêlée 55 %, Débrouillardise 56 %, Bricolage 35 %, Déguisement 45 %, Premiers secours 50 %, Arcane XV 78 %, Histoire invisible 30 %, Religion : catholique 80 %.



Le Prince

SHAÏTAN, PRINCE DE L'ARCANES DU DIABLE



Shaïtan est un Prince bien étrange. Trop étrange pour sa fonction, en vérité. La plupart des Khaïba se demandent d'ailleurs légitimement pourquoi il est devenu Prince, et ne cessent de se poser cette redoutable question que lorsqu'ils constatent que les plans de Shaïtan sont bien différents de ceux que l'on pourrait normalement attendre de l'un des plus hauts dignitaires Nephilim. Effectivement, l'histoire de l'Arcane XV se confond avec l'itinéraire de son Prince. Sa véritable histoire, s'entend.

L'Adversaire

Akhénaton créa les 22 Arcanes au sortir de ses quêtes ésotériques. Ensuite il les confia aux Bohémiens et aux Princes réveillés pour l'occasion afin qu'ils rassemblent les Nephilim de par le monde. Il en fut ainsi pour l'Arcane XV. Shaïtan se vit remettre la tablette des mains mêmes du pharaon, car à cette époque sa personnalité était encore loyale et parfaitement équilibrée. Ce n'est que plus tard que son destin a basculé dans la folie et dans l'horreur, à la faveur d'un traumatisme qui a brisé son immortalité.

En effet, il advint que Shaïtan subît la première transformation Khaïba. Cette métamorphose fut beaucoup plus longue et douloureuse que celle qui afflige les Nephilim de nos jours. En réalité, Shaïtan fut en quelque sorte l'inventeur du khai-ba, dans la mesure où il conçut cette transformation lui-même, comme une sorte de réaction ou de réflexe contre la fatalité.

Or donc, Shaïtan partit d'Egypte avec la tablette du Diable, entouré de Roms dévoués à son service qui l'emmenèrent au-delà de l'horizon afin de fonder le premier refuge. Là ils entreposèrent la Lame et Shaïtan commença à l'étudier. Il savait que cette méditation serait dure, car le peu qu'Akhénaton lui avait dit du sens profond de la tablette qu'il lui remettait lui avait fait sentir que c'était un monde de pulsions et de fantasmes qui s'ouvraient à lui, un univers sombre et chaotique où il lui faudrait une force d'âme et une sagesse immense pour résister aux tentations.

Les Roms du Diable furent des auxiliaires de tout premier ordre dans les recherches mystiques de Shaïtan au début de son exercice. Ils lui permirent non seulement d'établir une cour digne de ce nom, réunissant des Nephilim intéressés par la diffusion des Arcanes et par le message d'Akhénaton, et particulièrement curieux de cette Lame si équivoque. Shaïtan eut à cœur de dispenser ses révélations, mais elles furent mal accueillies, jugées effrayantes et dérangeantes par rapport à l'image du Sentier d'Or qui commençait à être partagée par les autres Princes Nephilim. Ainsi, dès le début, le message de l'Arcane fut mal compris, malgré les efforts de son dirigeant. Face à ces problèmes, les Bohémiens se sentirent obligés de suivre la doctrine

de Shaitan et basculèrent peu à peu dans la même amertume que lui, puis dans la rancœur, et enfin dans la déchéance.

C'est de cette manière que Shaitan se laissa glisser vers la haine, pensant que Akhénaton l'avait trahi, qu'il l'avait abusé, ou d'une façon ou d'une autre, que l'Agartha était un leurre, puisque logiquement si un Arcane ne pouvait pas réussir son œuvre, l'ensemble du Sentier d'Or semblait voué à l'échec. Shaitan se considéra dès lors comme l'ennemi du pharaon et de son projet, et entreprit de l'abattre. Il devint l'« adversaire » (ce que signifie « Shaitan » en hébreu) et de cette décision découla toute la mythologie diabolique qui fleurit en Europe à partir du XIIe siècle.

Car en effet cette tendance eut plus de succès que la première, à savoir qu'elle fit des émules parmi les esprits faibles, les mages en mal de référence, les êtres désirant le pouvoir par tous les moyens, et séduisit surtout les autorités ecclésiastiques en quête de boucs émissaires et les foules cherchant une explication aux maux dont elle était victime (disette, guerre, désastres climatiques, épidémies etc.). Shaitan, fort du nouveau culte qu'il avait su créer, se mit en tête de s'attaquer à l'œuvre d'Akhénaton et aborda la conception d'une stratégie de guerre contre les Arcanes.

Puisque c'est Shaitan qui a fait divergé le sens de la Lane, on peut penser qu'Akhénaton avait prévu un autre destin pour l'Arcane, que le Prince n'a pas su exploiter et transmettre ou qui l'a rendu fou. Le choix d'Akhénaton était-il mauvais ? On peut penser au contraire que le pharaon savait que les significations de la Lane ne seraient pas supportables et qu'elles entraîneraient la déchéance du Prince et des Nephilim qui le suivraient. Dans cette hypothèse, Akhénaton n'est pas pris en défaut mais à l'inverse apparaît comme un habile calculateur, un visionnaire incluant le péché dans ses plans. Quelle visée déduire de cette approche ? Seuls les Bohémiens qui, dit-on, recherchent Akhénaton, ont une chance de le savoir.

La naissance du Khaiba

Mais tout cela n'était que le prélude à la dégénérescence. Car Shaitan, engagé dans l'élaboration de son Arcane dévoyé, mena une quête semblable dans son esprit à celle d'Akhénaton, tentant de forcer les portes de l'Agartha. Il échoua, car l'heure de l'accomplissement n'était pas encore venue, mais ce faisant, il se frotta à toutes les tentations peuplant l'Akasha caché dans la Lane originelle. Son passage reforma la tablette, recomposa le dessin du démon et de ses serviteurs, et le Diable dominateur devint le Diable enchaîné : il fut pris à son propre piège, incarné par une tentatrice du nom de Moor.

Cette fille a-t-elle réellement existé ou ne fit-elle qu'errer dans les cauchemars exotiques de Shaitan ? Toujours est-il qu'il tomba sous son charme ravageur, subtil mélange d'innocence, de jeunesse désarmante, de fantaisie, et d'une érotisme torride qui réduisit Shaitan à l'état d'esclave. Pour elle, le Prince vola les clés des Akashas et fit le tour du monde et des époques, donnant rendez-vous à sa belle dans les tavernes de la Londres de Marlowe, dansant avec elle aux bals de Louis II de Bavière, se vautrant dans le stupre du Paris interdit de la Belle époque...

Mais l'innocence perdit le Diable : les rêves lourds et capiteux de Shaitan l'occu-

pèrent tant que Moor s'y perdit et qu'elle ne put revenir à lui. Depuis il la cherche sans fin dans le labyrinthe de ses turpitudes, abusant de toutes les jeunes filles en espérant entendre à nouveau les gémissements contrefaits de son aimée disparue, et assassinant les prétendants imaginaires qui la lui auraient dérobée.

C'est à la suite de ce chagrin que Shaitan, ivre de colère, rompit définitivement avec la destinée Nephilim et se changea en Khaïba, passant sous l'influence des instincts et de la folie et subissant la première transformation physique due à la décrépitude de son statut magique. Il jura de se venger de l'histoire et des Nephilim, qu'il rendait globalement responsables de sa déchéance, et lança un anathème sur tous les pentacles du monde par la puissance de la *Lame* originelle, afin que chaque immortel porte en lui la tentation et la malédiction latente du Khaïba.

La Convulsion

On appelle ainsi le long laps de temps durant lequel Shaitan se retira du monde afin de comprendre ce que signifiait le Khaïba pour lui, son Arcane et tous les Nephilim. Pendant ce temps, l'histoire exotérique de l'Arcane suivit son cours, étendant l'influence du satanisme « officiel » et restreignant la connaissance de l'Arcane XV véritable, tandis que Shaitan explorait les nouvelles possibilités de son corps perversi et élaborait des plans démoniaques fondés sur son état.

Au sortir de cette période, Shaitan institua le nouveau sabbat, en liant les groupes existants, en désignant les Luxifers afin de les intéresser aux intrigues du Diable. Il prit contact avec les factions qui se réclamaient de lui et procéda au « nettoyage » pour écrémer ses serviteurs et imposer le Khaïba comme unique critère de participation à l'Arcane XV.

Enfin, Shaitan adopta les traits et la posture qu'on lui connaît aujourd'hui, à savoir un personnage de dandy discret et sombre, mais qui peut se laisser aller à de brusques sautes d'humeur, pendant lesquelles ses grognements de rage font trembler ses servantes enchaînées et ses interlocuteurs pris de peur. Il professe une distance vis-à-vis du réel qui met extrêmement mal à l'aise ceux qui l'approchent : parfois on se demande s'il est vraiment là ou s'il n'est pas déjà parti sans qu'on s'en aperçoive. A moins qu'il ne soit perdu dans des rêves ignobles où il fait subir les pires outrages à de jeunes beautés enchanteresses, des outrages comme seul le Prince des Khaïba peut en concevoir...

Le pire est sans doute son mépris total et absolu de l'existence matérielle des êtres, comme s'il ne consentait à s'adresser qu'à des âmes. Combien de fois a-t-il proféré de terrifiantes sentences telles que : « Peux-tu simplement cesser d'exister ? ».

Quand il se déplace, il s'entoure de nains ridicules et difformes, dont Diëz, son bouffon, qui doit l'amuser avec des jeux d'une grande bassesse. Son aspect habituel est un habit noir et suranné, assez chic en apparence mais qui évoque l'abandon, la misère latente des vagabonds, le désintérêt des choses, de soi et des autres, le désir d'en finir. Shaitan est un Diable qui s'ennuie, un démon de lassitude qui s'est livré à toutes les horreurs et se prépare à la guerre ultime.

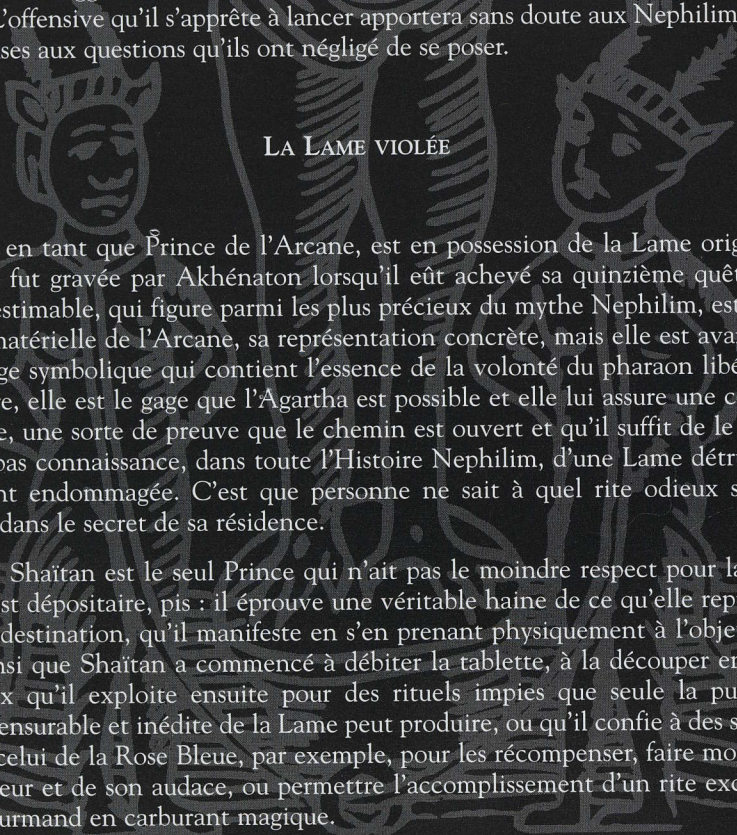
Intrigues

L'INVASION SILENCIEUSE



Outre des visées que l'on pourrait schématiquement qualifier de "matérielles", l'Arcane XV et son Prince ont élaboré un plan occulte d'une ampleur inimaginable dont la réalisation, si elle se concrétisait, aurait sans doute des conséquences incalculables et désastreuses pour l'avenir de la communauté Nephilim dans son ensemble. Tout ce que les Fils des Éthers savent ou croient savoir n'est bien évidemment qu'un leurre. Le Diable ne se réduit pas à une poignée de sabbats plus ou moins structurés, pas plus que ses buts ne se résument à une fuite en avant — à une glorification de la souffrance et de la destruction. En réalité, l'Arcane XV est l'un des plus pragmatiques qui soient. Les Luxifer, l'aspect "sataniste", la soi-disant soif de fusion avec les éléments... Tout ceci n'est qu'un leurre. Tout ceci ne recouvre que la réalité terrestre de l'Arcane. Mais les ambitions du Prince sont loin de se réduire à ces visées matérialistes. Les Nephilim les plus vigilants ou les plus avancés sur le chemin de l'Agartha savent déjà que les Adoptés du Diable sont en guerre ouverte contre la communauté ; bien peu cependant se doutent de l'ampleur du danger. L'histoire de l'Arcane XV telle que la connaissent les profanes est fausse. Personne ne connaît la véritable nature de ses objectifs. Personne ne devine que l'Arcane et son Prince envisagent de détruire le royaume d'Agartha, et de supprimer purement et simplement tous les Nephilim Agarthiens. Le véritable repaire du Diable n'est pas situé au fond d'une quelconque forêt, ou dans les caves d'un immeuble sordide. Son royaume est immatériel : il se situe au-delà du temps et de l'espace, dans une sorte d'Akasha secret. C'est une tour sans fin et sans commencement, un édifice monstrueux perdu au cœur de ténèbres impénétrables, à laquelle seuls quelques rares serviteurs du Prince connaissent les moyens d'accéder. Mais la tour n'est pas seulement un refuge : elle est surtout une arme, un réservoir d'énergie magique qui, lorsqu'il sera suffisamment plein, permettra aux armées du Diable de lancer sur l'Agartha et tous les royaumes magiques qui s'y rattachent une attaque sans précédents. Lorsqu'il encourage ses Adoptés à cultiver leur dégénérescence, à rechercher la fusion avec l'élément, l'Arcane ne fait que les préparer magiquement au sacrifice magique qui permettra de nourrir l'Antémonde — l'axe magique de la tour. Aucun Adopté, pas même les Luxifer des sabbats, ne sait ce qui l'attend de l'autre côté. La plupart cultivent le pressentiment d'un "ailleurs" qu'il pensent meilleur ; les Luxifer eux-mêmes promettent l'impossible à leurs fidèles. La vérité, c'est que seuls les habitants de la Tour savent ce qui les attend. Et que le sacrifice "forcé" que le Diable attend de ses adoptés correspond rarement à leurs aspirations secrètes. Le Prince de l'Arcane, lui, laisse chaque Luxifer agir à sa guise. L'unique but du sabbat reste de préparer les Nephilim dégénérés à leur passage dans l'autre monde, où leur "transformation" sera achevée. C'est souvent le Prince lui-même, ou l'un de ses plus fidèles lieutenants, qui décide du moment où un Adopté est prêt. Lorsqu'une telle occurrence se présente, les portes qui mènent à la

tour de l'E-Temen-An-Ki, le " Ziggourat " comme l'appellent ses habitants, s'en-trouvrent pour livrer passage aux " élus ". A moins de se montrer particulièrement méritants, ces derniers ne reverront jamais le monde physique. Au terme d'un processus décrit dans le paragraphe suivant, " l'Antémonde ", leur essence vient nourrir le monstrueux générateur qui permettra au Diable, le moment voulu, de réduire en lambeaux la fabrique magique du monde, et de se frayer un passage vers les royaumes réputés inaccessibles des Nephilim Agarthiens. Une fois lesdits royaumes réduits en poussières, une fois les Agarthiens annihilés, le Prince de l'Arcane XV pense (sans doute à raison) que les autres Nephilim ne seront plus en mesure de s'opposer à ses desseins. Il élargira alors tous les passages reliant son royaume à la Terre, y laissera déferler ses armées, et s'emparera du monde des mortels pour y établir un nouvel et indestructible empire. Aussi mégalomane soit-il, ce plan n'est pas totalement irréaliste. Cela fait maintenant plusieurs millénaires que le Diable y travaille — des dizaines et des dizaines de siècles au cours desquels un nombre incalculable d'Adoptés se sont " sacrifiés " pour alimenter l'insatiable appétit de l'Antémonde. A présent, à l'approche de l'Apocalypse, le Prince sait qu'il doit faire vite. La charge d'énergie accumulée par ses appareils n'est pas encore arrivée au niveau voulu, mais il est probable que le Monarque décide de ne plus attendre, et de lancer son attaque plus tôt que prévu. Aurait-il quelque chance de réussir ? Tout dépend de sa propre appréciation de la situation. Personne à part le Prince ne sait combien de temps sépare l'Arcane XV de son objectif. Un an ? Un siècle ? Un millénaire ? Dans le secret de son ziggourat, le sombre monarque fourbit ses armes et prépare sa vengeance. L'offensive qu'il s'apprête à lancer apportera sans doute aux Nephilim toutes les réponses aux questions qu'ils ont négligé de se poser.



LA LAME VIOLÉE

Shaïtan, en tant que Prince de l'Arcane, est en possession de la *Lame* originelle, celle qui fut gravée par Akhénoton lorsqu'il eût achevé sa quinzisième quête. Cet objet inestimable, qui figure parmi les plus précieux du mythe Nephilim, est certes la base matérielle de l'Arcane, sa représentation concrète, mais elle est avant tout le message symbolique qui contient l'essence de la volonté du pharaon libérateur. A ce titre, elle est le gage que l'Agartha est possible et elle lui assure une certaine existence, une sorte de preuve que le chemin est ouvert et qu'il suffit de le suivre. On n'a pas connaissance, dans toute l'Histoire Nephilim, d'une *Lame* détruite ou seulement endommagée. C'est que personne ne sait à quel rite odieux se livre Shaïtan dans le secret de sa résidence.

En effet, Shaïtan est le seul Prince qui n'ait pas le moindre respect pour la *Lame* dont il est dépositaire, pis : il éprouve une véritable haine de ce qu'elle représente et de sa destination, qu'il manifeste en s'en prenant physiquement à l'objet sacré. C'est ainsi que Shaïtan a commencé à débiter la tablette, à la découper en petits morceaux qu'il exploite ensuite pour des rituels impies que seule la puissance incommensurable et inédite de la *Lame* peut produire, ou qu'il confie à des sabbats, comme celui de la *Rose Bleue*, par exemple, pour les récompenser, faire montre de sa grandeur et de son audace, ou permettre l'accomplissement d'un rite excessivement gourmand en carburant magique.

Il l'a entamée voilà deux siècles, par petits morceaux, mais la folie qui le ronge le pousse à augmenter la cadence, à la manière d'une véritable toxicomanie : il lui en faut de plus en plus pour atteindre l'effet espéré. C'est devenu une obsession, et déjà la Lame a perdu une partie de sa charge. Au désir de profiter de cette manne dont aucun Nephilim n'a jamais osé touché, succède maintenant une rage de destruction, un plaisir d'annihiler l'œuvre d'Akhénaton, quasiment une mission furieuse que Shaitan s'est attribuée.

Or, outre les forces dont l'exploitation de cette pierre le dotent, un terrible problème se fait jour : si les tablettes d'Akhénaton sont en quelque sorte la garantie que l'Agartha est possible, si elles incarnent le Sentier d'Or promis aux Nephilim, la destruction progressive de l'Arcane XV ne signifie-t-elle pas la fermeture de l'un des chemins et donc la disparition d'un aspect de l'Agartha ? On ne peut encore prévoir les conséquences d'une telle détérioration : les portes de l'illumination vont-elles se fermer ? L'ordre cosmique va-t-il être définitivement endommagé ?

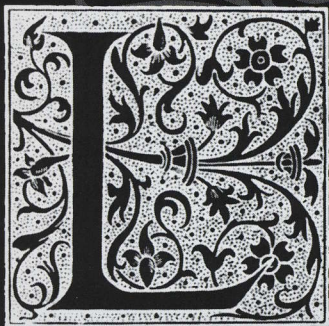
A moins que, comme le dramatique dévoiement que Shaitan fait subir à son Arcane peut le laisser supposer, le massacre de la Lame soit inscrite en elle, que sa destruction ait été prévue par le pharaon qui la créa. Alors tout serait possible, et l'Apocalypse voyant la fin du premier cycle des Arcanes, la recomposition de l'ordre occulte assuré par les Nephilim s'opérerait dans la brutalité : combat des Arcanes entre eux, disparition de certains, inversion de leur sens... Peut-être le Tarot doit-il être rebattu.

Si encore les grands mages et les élites de la race immortelle pouvaient travailler sur cette question, mais personne n'est averti du péril que courent en vérité tous les Nephilim du moment qu'ils sont en route sur le Sentier d'Or. Les rares indices du crime que le Prince est en train de perpétrer sont la présence de certains fragments dans des collections privées, dans des sabbats, la fascination et l'attirance magique qu'ils exercent autour d'eux, et le fait que par hasard, deux morceaux aient été répertoriés : le premier par les Assassins, qui l'ont caché dans le paradis intérieur d'Alamut en attendant de percer son secret ; le second a été offert par un fameux Selenim, le Maître Vorshaarkaar, à l'un des mignons Nephilim dont il a peuplé son royaume, à titre d'alliance, mais les Mystères d'Hécate sont aux trousses de ce sujet si chanceux...

Quels sont les pouvoirs de cette pierre exactement ? Ce qui est sûr c'est qu'elle apporte une substance aux sortilèges envisagés, que ces sorts soient d'origine Nephilim ou pas, en somme elle constitue une réserve de Ka d'une concentration inimaginable. Mais il y a plus : en tant que message d'Akhénaton laissé aux Nephilim, la tablette est considérée comme un portail vers l'Agartha, un objet de contemplation ouvrant le regard du Prince vers les royaumes secrets des Agarthiens et lui prescrivant le gouvernement adéquat de son Arcane pour guider ses adoptés vers cette vision. Aussi, le fait de briser cette porte et de la disperser risque d'offrir des bribes de cette vision, plus ou moins dénaturée, à quantité de gens qui n'avaient pas vocation à en profiter. Qui sait quels messages prophétiques, quelles illuminations insanes seront provoqués par la manipulation d'un morceau de la Lame XV ? A vrai dire, les Mystères semblent figurer parmi les rares à être capables d'en faire un usage cohérent et dangereusement efficace.

L'Enfer

NEMETH ET L'ANTÉMONDE



Le royaume spirituel de l'Arcane XV peut s'apparenter à un anti-Akasha. Les règles physiques qui y prévalent, si elles étaient quantifiables, s'opposeraient probablement à celles qui prévalent dans les domaines subtils des Fils des Éthers. Peut-être serait-il plus opportun de le comparer aux royaumes des Selenim ? Quoi qu'il en soit, Temen-An-Ki échappe à toute classification. Temps, espace et matière n'y sont que des notions fluctuantes. La description qui suit n'est qu'une tentative de traduire en termes physiques et logiques une réalité qui, à l'image de son créateur, se dérobe à toute préhension rationnelle. Elle ne s'attache qu'à la partie la plus immédiate, visible et rationnelle de l'anti-réalité chaotique, voire incompréhensible, que représente Temen, ou Nemeth (l'anti-anti-monde, en quelque sorte). En apparence, donc, Nemeth est une tour. Une tour perdue au cœur d'un océan de nuages noirâtres tantôt gazeux, tantôt liquides, tantôt solides, entre lesquels planent des sortes d'immenses vautours aux ailes minérales. On l'aborde comme on aborde une île inconnue, censée abriter quelque créature antédiluvienne. C'est un édifice monstrueux, sculpté dans une roche noire réputée vivante, dont l'architecture en spirale et les arcades titaniques rappellent la Babel des tableaux de Bruegel (E-Temen-An-Ki signifie d'ailleurs Babel chez les babyloniens, qui se sont inspirés des songes que leur " envoyait " la tour pour leur propre création — pâle copie du monstre original). Elle ne possède ni fin ni commencement visible, pas plus qu'elle n'obéit au loi de la gravité en vigueur sur Terre. Il n'y a ni envers, ni endroit à Nemeth. Quiconque tenterait de gravir les escaliers cyclopéens qui s'enroulent autour de l'Antémonde — immense colonne centrale rayonnant d'une énergie maléfique — se rendrait compte de la vanité de son entreprise. Croyant arriver au sommet de l'édifice, il reviendrait en fait sur ses pas, empruntant toujours le même itinéraire. Nemeth est un ruban de Moebius, une aberration physique que l'esprit humain ne peut plier à ses règles. Dans ses conditions, bien sûr, parler d'étages ou de hauteurs relève de la simplification la plus outrancière. C'est une réalité qu'il faudra garder à l'esprit.

Le Prince de l'Arcane passe l'essentiel de son temps dans un étage invisible de la Tour auquel seuls quelques rares privilégiés ont parfois accès. Bardé de capteurs magiques le reliant à ses serviteurs, son trône conscient le relie au monde extérieur et " absorbe " ses émotions, lesquelles se matérialisent sur sa peau par des petites cloques dont le précieux liquide, soigneusement recueilli, est régulièrement déversé dans l'Antémonde, qu'il infuse de son énergie magique. Toutes les potes qui relient la tour à notre monde, et dont les Adoptés nommés Saltimbanques connaissent seuls l'emplacement, sont également reliées au gigantesque hémicycle qui fait face au trône du Prince (c'est dans cet amphithéâtre que les " visions " qu'il reçoit du monde physique s'animent et prennent vie selon son bon plaisir, provoquant chez les acteurs terrestres et inconscients de ces représentations improvisées de violentes crises de cauchemar). Nul autre que lui ne connaît le mot qui peut les ouvrir.

Les portes que relient les accès extérieurs de Nemeth à notre monde s'apparentent le plus souvent à des ponts, des édifices mornes aux rebords déchiquetés qu'aucun pilier ne vient soutenir. Une arche spectrale, gardée par des soldats en armure, vous avertit que vous venez d'entrer dans le domaine du diable. Votre déchéance ne fait alors que commencer. La société de la tour se divise en cinq classes bien distinctes, correspondant chacune à une fonction précise.

Les Fantassins

Ce sont les soldats du Diable, et les gardes de Nemeth. Ce sont eux qui, le moment voulu, déferleront en hordes impassibles dans les royaumes agarthiens des Nephilim insouciants. Ce sont eux également qui protègent le Prince et surveillent les entrées de son domaine — les premières créatures que découvriront les Adoptés lorsqu'ils quitteront le monde terrestre. La plupart sont actuellement inactifs. Leur apparence est celle de guerriers en armure médiévale, mais il n'y a rien dans leur armure, rien d'autre qu'un esprit en mouvement. Heaume baissé, les Fantassins ne se dévoilent jamais, et ne se disloquent, si l'on peut dire, que lorsque leur armure, taillée dans la même roche noire et vivante qui a servi à édifier la tour, ne vient à être détruite (un mot sur cette roche : nourrie d'âmes concassées, elle " hurle " littéralement lorsqu'elle rentre en contact avec une substance organique. Il est probable que seule l'orichalque puisse la détruire, ou tout au moins l'endommager). Les Fantassins ne possèdent ni intelligence, ni conscience, et sont programmés pour un but unique par les Artificiers qui les ont créés. Ce ne sont que de porteurs d'armes, animés par une volonté unique et universelle issue de l'Antémonde.

Les Géniteurs

Ce sont les techniciens de Nemeth. Ce sont des êtres étranges que l'on pourrait qualifier de robots s'ils n'étaient pas parfaitement intelligents et doués d'une âme. Ils possèdent quatre bras, reliés à un axe central surmonté d'une capsule liquide abritant un artefact en mouvement, et flottent à environ un mètre du sol. Leur cœur/conscience, prisonnier de sa capsule, est constitué d'un atome grossi plusieurs millions de fois, et l'électron unique qui flotte autour du noyau émet en se déplaçant au sein du liquide, des vibrations s'apparentant à des sons. Une parole, un cerveau, quatre membres préhensiles : c'est tout ce dont les géniteurs ont besoin pour mener leur tâche à bien. Leur fonction principale est de mener les nouveaux arrivants dans les désincorpérateurs qui les attendent, afin d'achever le processus de dissolution. Une fois passés dans cette étrange et terrifiante machine, un conglomerat de tubes aspirants et de pistons grossiers animés par une énergie techno-magique régie par les lois du milieu, les Adoptés perdent toute consistance physique. L'effet produit est indescriptible, et les souffrances éprouvées bien pires encore que celle ressenties par les Nephilim dont le pentacle est détruit. Sorti du désincorpérateur, le Nephilim Khaiba n'est plus qu'un esprit. Mais l'état de pureté élémentaire n'est pas encore atteint. Revêtu d'une enveloppe charnelle immuable, à la physionomie humanoïde

et à la consistance immatérielle mais visible, l'Adopté est lâché dans l'un des obscurs labyrinthes qui occupent des étages entiers de la tour, et dont l'unique issue reste l'Antémonde. Ces dédales aux innombrables ramifications sont destinées à purifier l'Adopté avant sa dissolution dans l'Antémonde — la machine qui fournira au Diable l'énergie nécessaire à la destruction des Nephilim. Ils sont peuplés d'effets Dragon mutants, qui "absorbent" sur l'Adopté tout ce qui n'est pas son Ka-élément principal, des Ka-éléments résiduels aux reliquats de conscience qui rattachent l'ancien Nephilim au monde matériel. Une fois embrassé son état de pureté, le corps artificiel de "l'élu" approche de la brûlante colonne centrale, par laquelle il est inexorablement aspiré. Son Ka-élément rejoint celui de ses milliers de prédécesseurs (il arrive que certains Adoptés, dans une proportion qui ne nous est pas connue, soient "épargnés" en raison de la puissance de leur Ka-élément dominant et soient remis aux Artificiers pour que ceux-ci en fassent des Géniteurs). Seul le Prince de l'Arcane, et quelques-uns de ses serviteurs, peut et doit conserver une intégrité physique. Les autres Adoptés rejoignent l'Antémonde pour se fondre en une conscience unique — pure énergie élémentaire aux émanations magiques dont les Artificiers feront les armées et les fantassins de demain.

Les Artificiers

Ce sont les architectes, les ingénieurs, les armuriers et les bâtisseurs de Nemeth. Ce sont eux qui, en des temps immémoriaux, ont édifié la tour d'E-Temen-An-Ki pour satisfaire les caprices de leur Prince. Ce sont eux qui édifient et entretiennent les ponts qui mènent à Nemeth, qui surveillent le bon fonctionnement de l'Antémonde, et qui recyclent son énergie pour élaborer des armes et créer les Fantassins qui les porteront. Leurs laboratoires sont des engins volants qui sillonnent le mince espace vertical séparant les labyrinthes de l'Antémonde. Les Fantassins, construits à la chaîne, sont entassés "désactivés" dans des étages obscurs, où leurs légions s'entassent en silence en attendant l'assaut final. La grande force des armées du Diable réside dans les armes terrifiantes que les Artificiers élaborent et perfectionnent depuis des milliers d'années. Outres les terribles perforateurs qui, le moment venu, ouvriront des brèches dans la fabrique spatio-temporelle que les humains nomment "réalité", ces ingénieurs ont récemment mis au point des artefacts qui, s'ils se révèlent efficaces dans les royaumes agarthiens que leur maître projette d'envahir, laisseront bien peu de chances à leur défenseurs. Les "disperseurs" sont censés perturber la circulation des champs magiques assurant la cohésion des pentacles et provoquer leur dissociation. D'autres artefacts s'apparentant vaguement à des fusils ou à des canons sont chargés d'une énergie magique formée à partir de Ka-éléments surconcentrés ou de Ka-Soleil pervers censés fixer ou détruire les Ka-éléments ennemis. Toutes ces armes sont entreposés dans d'immenses arsenaux et parfois testées en conditions "réelles" par des Saltimbanques qui viennent ensuite rendre compte de leurs précieuses observations à leurs concepteurs. Les armes jugées inefficaces ou dépassées sont impitoyablement détruites : on les rejette alors simplement dans l'Antémonde, où leur explosion libère l'énergie dont elles ont été chargées, ce qui évite le gaspillage inutile des ressources engagées.

Les Consciences

Elles sont la mémoire de Nemeth. Leurs bibliothèques occupent des étages entiers de la tour, où s'empilent sous formes de grosses coffrets hermétiques les connaissances accumulées par les serviteurs du Diable depuis des milliers d'années. Semi-organique, le cerveau des douze Consciences, qui sont aussi vieilles que la tour elles-mêmes et qui ne sont en réalité que des extensions physiques du Prince, ne peut emmagasiner qu'une quantité réduite d'informations. Lorsqu'un cerveau est "plein" — et cela, grâce aux informations communiquées par les Saltimbanques, arrive assez rapidement —, il est aussitôt remplacé. Le cerveau plein est remis dans un coffret, et rangé dans une bibliothèque. Un premier capteur magique correspondant au numéro de série du cerveau est greffé sur le crâne de la Conscience, qui restera ainsi en contact indirect avec lui. Un second capteur est fixé au trône du Prince de l'Arcane, qui reste ainsi en contact avec toutes les informations accumulées par ses extensions, et en reste l'unique dépositaire global. L'ensemble des renseignements et autres observations consignés par les serviteurs du Diable restent sa propriété.

Les Saltimbanques (ou Mephistos)

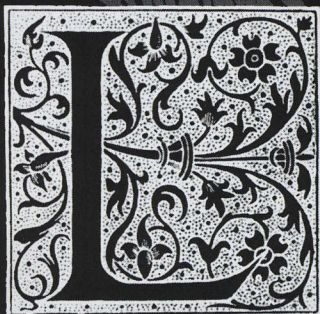
Ce sont les véritables "initiés" de l'Arcane, les seuls véritables Nephilim (bien que Khaiba) à connaître l'existence de Nemeth et du Diable en personne. Ils sont les agents de liaison et les informateurs de leur souverain, et passent le plus clair de leur temps dans le monde physique. Ce sont rarement des Luxifer, quoique le cas existe : on les qualifierait le plus souvent "d'émissaires de l'ombre" — silhouettes obscures apparaissant et disparaissant sans prévenir, détenteurs de sombres secrets, et dépositaires de pouvoirs sans limite. Le Prince de l'Arcane les autorise en principe à se faire passer pour lui, quand il répugne à se rendre lui-même sur Terre. Les Luxifer ignorants des secrets de l'Arcane les craignent et les révèrent comme de véritables divinités. De fait, les Mephistos sont les seuls, avec leur maître, à connaître l'emplacement des portes qui mènent à Nemeth, et à maîtriser leurs dispositifs d'ouverture. Ce sont eux qui sont chargés de sélectionner les Adoptés jugés "prêts" à passer de l'autre côté, et à faire don de leur existence élémentaire au tourbillon de l'Antémonde. Informateurs et espions, les Saltimbanques surveillent également les progrès de la guerre terrestre qui oppose le Diable aux autres arcanes, et s'aventurent parfois dans les refuges akashiques de leurs ennemis pour en ramener de précieuses observations. Ils doivent faire part de leurs observations aux Consciences, émanations de la volonté du Prince qui en retour les informe par leur bouche de ses projets, et leur confie de nouvelles missions. Les Saltimbanques ont appris à modifier l'apparence de leur simulacre pour masquer les effets du Khaiba qui prend chez eux des proportions monstrueuses. En réalité, ils ont dépassé le stade de Khaiba, et l'ont en quelque sorte sublimé. Leur Ka-élément dominant a muté sous l'influence des brumes magiques de Nemeth, et s'est séparé en cinq branches "imitant" les cinq éléments : en réalité, les Saltimbanques sont faits d'un élément unique, qu'ils ont appris à contrôler et à modeler. Le Prince de l'Arcane voit en eux les Nephilim du monde de demain — celui qu'il compte créer une fois la défaite des agarthiens consommée.

De fait, ils sont beaucoup plus difficiles à neutraliser que des Nephilim "normaux." Dans l'enceinte même de Nemeth, les Mephistos disposent de gigantesques observatoires, bardés de télescopes aux lentilles opaques et d'instruments de mesure incompréhensibles reliés directement, par de puissants câbles de pierre vivante, au brasier de l'Antémonde. Braqués sur l'obscurité des plans subtils, ces instruments sont censés sonder les royaumes agarthiens des Nephilim, et calculer la distance magique (et l'épaisseur de la protection) qui les en sépare. Lorsque cette distance sera devenue suffisamment faible, ou que le Prince le décidera, les perforateurs des Artificiers rentreront en action, et les portes qui séparent les royaumes magiques de l'enfer érigé par l'Arcane XV voleront brutalement en éclats.



Les relations

LES AUTRES ARCANES



e Diable a évidemment de très mauvaises relations avec les autres Lames — quand il en a. La période dite de la Convulsion (dénomination officieuse qui n'est connue que des Luxifers) a plongé la Lame XV dans l'oubli, la dégageant des débats ésotériques et faisant même croire au commun des Nephilim qu'elle avait disparu. Ensuite, lorsque la Lame a de nouveau fait parler d'elle ou que des occultistes avisés ont reconnu son influence en quelques cas précis, le Diable ne s'est pas privé de faire de la provocation, de lancer des sabbats au vu et au su des

dignitaires des Arcanes peu disposées à accepter la folie et la déchéance : la Papesse, l'Empereur, la Justice typiquement.

Pour l'instant, à part la Tempérance qui tente de leur tendre une main secourable, aucune guerre ouverte n'a été entamée contre le Diable. Mais il est clair qu'il gêne, qu'il effraye, qu'il fragilise l'union des Arcanes face à l'apocalypse, alors même que les plans secrets de Shaïtan n'ont pas été percé.

LES TEMPLIERS

Le Bâton a lutté contre le Diable sous ses formes exotériques, en mettant en œuvre les codex inquisitoriaux dans la chasse aux sorcières — aux Nephilim en général, s'entend. Toutefois, lors du procès du Temple à Paris, le satanisme apparut parmi les chefs d'accusation. Coup monté de la part de la Justice, de la Maison Dieu et des autres Arcanes ? Sans doute le Diable a-t-il pu jouer le rôle de bouc émissaire dans cette affaire, mais il se pourrait que la figure du Baphomet, diabolique s'il en est, soit liée à une collusion entre les forces de Shaïtan et celles de Tubalcaan.

LES MYSTÈRES

En apparence, l'Épée n'entretient aucun rapport avec le Diable. Peut-être existe-t-il des passages entre l'Hadès et l'Antémonde, car des témoins ont constaté que des Daimons se mettaient parfois au service de certains Khaïba lors de coups de force épisodiques contre des refuges d'Arcanes rivaux. Comment ont-ils pu obtenir pareille compagnie ? Le Titan de l'Occident serait apparu lors du sabbat de Walpurgis de cette année et dans une transe, Shaïtan lui aurait promis un trophée inégalable pour prix de ses services : la tête du Prince du Pape...

LES ROSE + CROIX

Dans la mesure où le Prince Shaitan envisage d'attaquer Agartha, les R + C de la cité de Shamballa sont menacés. Malheureusement pour eux, ils n'en ont pas conscience. En revanche, lorsque l'armée des Khaiba fera mouvement vers la demeure des Agarthiens, les Rosicruciens seront sûrement les premiers au courant. D'un autre côté, les Luxifers pourraient les contacter pour une alliance et profiter de leur proximité.

LA SYNARCHIE

Le Denier semble décidé à lutter pied à pied contre le Diable, qui incarne l'opposé total de l'idéal social, moral et politique des synarques. Mais pour l'instant ils agissent dans l'ombre, jusqu'à ce que la guerre éclate au grand jour.



Organisé en une longue série de vingt deux volumes, le Grand Codex des Adoptés propose d'explorer en profondeur les Arcanes Majeurs créés par le pharaon Akhenaton. Grâce au Codex des Adoptés, apprenez les usages et les connaissances des familles de Nephilim pour ne plus parcourir seul les sentiers sinueux de la Sapience.

En tant que joueur, découvrez les coulisses du pouvoir occulte et gravissez les cercles initiatiques pour œuvrer auprès de vos frères les plus illustres. Grâce à une étude minutieuse de chaque Arcane, trouvez votre place au sein d'organisations tentaculaires. Apprenez de nouvelles pratiques magiques, croisez le chemin de grandes figures de l'occultisme qui accepteront peut-être de vous prendre comme disciple...

Les meneurs de jeu pourront, quant à eux, trouver tous les éléments pour intégrer chaque Arcane dans leur campagne grâce à des informations complètes, des personnalités hautes en couleurs directement utilisables, des lieux étranges et emblématiques, mais aussi de mystérieuses intrigues aux ramifications insoupçonnables.

Chaque mois, une pierre de plus à l'édifice ; un pas de plus vers l'Agartha...

Arcane XV: LE DIABLE

La dégénérescence, la misère et la perte : tel est le lot des Khaiba, ces Nephilim qui ont cédé à leurs instincts primaires et en ont subi une horrible transformation.

Mais par la grâce d'Akhénaton, un espoir leur est permis, prescrit par une Lame parmi les plus inquiétantes et les moins connues : le Diable. Quel espoir ? La rédemption ou l'avènement d'un règne obscur dont nul Nephilim ne se doute ?...

Ainsi s'esquissent les pouvoirs du Diable : la tentation de la déchéance, la soif de destruction, la religion du sacrifice.



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-76-4

PRIX : 35 F

