

09
21
20
19
18
17
16



la maison-dieu

l'étoile

la lune

le soleil

le jugement

le monde

le mat

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XVI

La Maison-Dieu

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	15
Initiation.....	17
Pratiques.....	19
Demeures philosophales	22
Figures	24
Relations.....	27
Intrigues	30

Crédits

Rédaction

NICOLAS HUTTER & JEAN RÉMY LERIN

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

SIR HILL JOHNBACK

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

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

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

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

L'adoption



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

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

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

• *Le Stellaire*

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

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

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

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

L'esprit de la Lame

la seizième quête, ou celle de la sagesse rédemptrice

“Prométhée ! Puisse ton nom à jamais être maudit, entre tous les noms. Prométhée ! Tu es le symbole de la Chute autant que sa cause première. Tu nous rappelles ce qui arrive lorsque l'on se prend d'affection ou de pitié pour la race humaine. Les hommes ne sont que des instruments, cessons de mettre à leur portée des connaissances qu'ils se sont toujours révélés incapables de maîtriser. Une fois que tes méfaits auront été réparés, nos Frères pourront enfin se mettre en quête de l'Agartha.”

Dracka, Archonte de la Tour Foudroyée

La lame représente une tour de pierre dont le sommet crénelé est foudroyé par un éclair. Deux personnages sont précipités à terre de part et d'autre de l'édifice. Des sphéroïdes rouges, blancs et bleus constellent le ciel.

Cette lame porte en elle la destruction. L'éclair symbolise la puissance et la force ; il est l'arme du châtement céleste qui fait disparaître l'humanité par le feu. La tour symbolise le savoir et la connaissance. Cette tour d'ivoire de la Sagesse Nephilim attise les convoitises des humains. Les hommes, aveuglés par leur orgueil, pensent que dérober les savoirs enfermés dans la tour les hissera à la hauteur des Nephilim. Mais leur geste inconscient les mène à la mort et la dureté du châtement n'est pas sans risque pour les Nephilim eux-mêmes. La chute des deux humains entraîne la destruction d'une partie de la tour, donc de la Sagesse des Nephilim. La quête de cet Arcane est bien loin des sentiers qui mènent à l'Agartha.

En créant cette lame, Akhénaton a symbolisé le désir de certains Nephilim de préserver leurs connaissances et leur héritage en empêchant les humains d'y accéder. Les Adoptés de cet Arcane n'ont pas digéré l'échec du Sentier d'Or, et surtout ils n'acceptent pas leur statut de Déchus. Ils rendent les humains responsables, à juste titre, de cette déchéance. Le Sentier d'Or et la tentative de maîtriser le Ka-Soleil humain sont des expériences que les Adoptés de cet Arcane veulent oublier. Ils tirent les leçons de ces échecs. Renouveler le Sentier d'Or serait inconscient et suicidaire. Prométhée a fait la plus grande erreur de tous les temps en dévoilant aux humains les secrets occultes de la Sagesse Nephilim. Cette connaissance a été volée et détournée de son but initial. Il faut remédier à cet état de fait. Pour les Adoptés de l'Arcane XVI, les humains ne se sont pas montrés dignes de l'attention que les Kaïm leur ont portés. Maintenant il est trop tard pour revenir en arrière et aucun pardon n'est possible, trop de Nephilim sont morts ou croupissent sous forme d'homoncule. Il est vital pour les Nephilim que leur existence et leurs agissements soient entourés du plus grand secret. La Maison-Dieu prône un isolationnisme forcené, à la limite du racisme anti-humain. Cet hermétisme la rend invisible aux regards indiscrets. Les humains qui en savent trop doivent être éliminés, il en va de la survie des Nephilim. Les Adoptés de la Maison-Dieu sont les seuls à se donner le droit ésotérique de tuer des humains ou d'autres Nephilim. La Maison-Dieu estime que la fin justifie les moyens. Dans le même temps, il faut récupérer ou détruire tous les objets et ouvrages qui ont été dispersés au fil des siècles afin de faire disparaître toutes traces de l'existence des Nephilim. Les Adoptés de cet Arcane ont des méthodes discrètes et souvent mortelles et peuvent se transformer en de redoutables tueurs de l'ombre. Ses méthodes peu orthodoxes sont condamnées par presque tous les autres Arcanes.

Histoire

• avant AKHÉNATON



es Adoptés de la Maison-Dieu font remonter leur origine aux luttes qui opposèrent Kaïm et Méta-Kaïm élémentaires. En ces temps reculés naquirent les premières Ar-Ka-Na, ancêtres des Arcanes Majeurs d'Akhénaton. L'émergence des Dra-Kaons, aberrations élémentaires aux pouvoirs incommensurables, resserra les liens entre les différentes Ar-Ka-Na. Les Kaïm s'allièrent afin de mettre à bas la tyrannie des Méta-Kaïm. Tirant les leçons de ce qu'ils avaient vécu, certains Kaïm décidèrent de veiller sur le monde, d'empêcher tout débordement, mais surtout d'éviter que les agissements des Ar-Ka-Na ne bouleversent l'ordre du monde. C'est ainsi que naquirent les Gardiens de la Sapience Infinie.

Les initiés de cette Ar-Ka-Na se voulaient les garants de la bonne marche du monde. En tant que protecteurs et dépositaires de la Sapience de l'ensemble des Nephilim, ils occupaient une position importante au sein des Piliers. Leurs mises en garde, leurs remontrances et leurs morales étaient mal acceptées par les autres Ar-Ka-Na. Pour les Danseurs de la Roue Solaire, les Gardiens de la Sapience Infinie étaient trop rétrogrades et conservateurs. Ils sentaient leur opposition latente à l'exploration du Ka-Soleil humain. Les Gardiens de la Sapience Infinie n'étaient en rien opposés au Sentier d'Or, mais ils souhaitaient que ce chemin, parsemé d'embûches, soit exploré avec parcimonie. Ils ne jugeaient pas les humains prêts à recevoir les enseignements des Kaïm, le temps jouerait en leur faveur. Ils participèrent néanmoins au Sentier d'Or, essayant de contrebalancer les efforts de Prométhée, d'accélérer le mouvement, et par là même, de précipiter la chute des Kaïm.

Lorsque la voix de Prométhée se fit plus forte au sein des Piliers, les Gardiens de la Sapience Infinie réitérèrent leurs mises en garde. Après la chute de la météorite saturnienne, et alors que les premiers échos s'élevaient des profondeurs des forges d'orichalque, les Gardiens de la Sapience Infinie prirent la parole lors du Grand Concile. Ils tentèrent de convaincre leurs Frères de la menace que représentaient les humains, mais surtout de la menace que faisaient peser les enseignements de Prométhée sur l'avenir de leur race. Il était nécessaire pour leur survie que les Kaïm cessent tout contact avec les humains. Il devenait vital de mettre un terme à cette folie qu'était le Sentier d'Or. Lors des premières révoltes humaines, les Gardiens de la Sapience Infinie, à la différence des Prophètes de la Nitessence Opaline, leurs seuls alliés au sein des Piliers, ne quittèrent pas l'Atlantide. Ils s'organisèrent en phalanges guerrières pour combattre les fils de Prométhée. Ils étaient résignés à se sacrifier pour préserver l'intégrité de leurs sanctuaires et éviter que les humains ne s'emparent du savoir occulte de leur peuple. Certains Initiés sacrifièrent leur pentacle à la Lune Noire pour devenir insensibles au souffle noir de l'orichalque. Nombre d'autres tombèrent sous les blessures mortelles des armes humaines. La force du désespoir et leur haine en firent de redoutables adversaires à la cruauté légendaire. Leurs sacrifices furent vains.

La chute de l'Atlantide entraîna la dispersion des Gardiens de la Sapience Infinie aux quatre coins du monde. Les Initiés entrèrent dans la clandestinité et continuèrent de pourchasser et d'éliminer les humains renégats qui détenaient des homoncules ou des stases. Leur haine et leur rancœur pour les Fils de Prométhée et les traîtres Nephilim ne firent que croître. Le Silence Fuligineux fut vécu comme un abandon par ces Kaïm déchus. Ils se sentirent abandonnés par leurs Frères, résignés à vivre comme des ombres magiques dans la peur des humains et de leurs armes d'orichalque. Il leur était inconcevable que leur peuple abandonne aux humains son savoir et ses connaissances. Ils n'acceptèrent pas leur statut de Déchus, eux les Fils de l'Éther, les Enfants du Monde, Êtres de pure magie, détenteurs de la Sapience infinie, réduits à une existence misérable emprisonnés dans le corps de leurs propres ennemis.

Le début des Guerres Élémentaires renforça cette sensation d'abandon. Voir leurs Frères se rabaisser au niveau des humains en s'entre-tuant pour le contrôle de quelques Plexus ou sanctuaires illusoire, les remplit de tristesse et d'amertume. Les quelques Gardiens de la Sapience Infinie, survivants de l'Âge d'Or, s'évertuèrent alors à convaincre leurs Frères que l'avenir n'était pas dans des luttes fratricides, mais dans la non-agression mutuelle, et que leur seul et véritable ennemi se dissimulait au sein des sociétés secrètes, parmi les humains qui se servaient de leurs dissensions pour asseoir leur domination et piller les héritages Atlantes sauvés à la hâte du Déluge.

• *le grand compromis et l'avènement d'akhénaton*

Épuisés et anéantis par deux millénaires d'une lutte acharnée pour leur survie et la sauvegarde de leur patrimoine, ce qui restait des Gardiens de la Sapience Infinie s'opposa farouchement au Grand Compromis. Ils ne pouvaient capituler face aux humains qui régnaient désormais en maîtres sur la Terre. Ils furent nommés les Déchus. Profondément diminués depuis la Chute de l'Atlantide, ils se remémoraient les années de l'Âge d'Or. Mélancoliques et rancuniers, ils restèrent à l'écart des humains, mettant en garde leurs Frères des dangers d'un nouveau pacte. Les blessures de l'orichalque étaient toujours béantes. Dépités et désespérés, les Déchus quittèrent leurs Frères à tout jamais, les laissant à leurs folies et à leurs chimères.

De sa seizième quête, Akhénaton ramena la Lame de la Maison-Dieu. Il partit ensuite à la recherche de ses Frères exilés. Il leur demanda humblement pardon et les remercia des sacrifices qu'ils avaient faits dans l'espoir de sauver leurs Frères. Il remit la Lame à l'un des rares survivants de l'Âge d'Or, rescapé de toutes les guerres, un puissant Nephilim du Feu nommé Dracka. Celui-ci fut touché par la bonté et la sagesse d'Akhénaton. Il accepta la lame et devint l'Archonte de la Tour Foudroyée. Il organisa la Maison-Dieu à la manière d'une véritable machine de guerre et entama une traque systématique des secrets ésotériques tombés aux mains des humains.

Alexandre le grand

En 356 avant l'Incident Jésus naquit celui qui restera dans la mémoire des hommes comme l'un des plus grands Héros de tous les temps, Alexandre, fils de Philippe II, roi de Macédoine. Alexandre fut élevé par les prêtres des cultes polythéistes contrôlés par

l'Arcane du Pape. L'élève dépassa vite toutes les espérances de ses maîtres. Véritable plexus solaire, il décida de se servir de sa formidable puissance pour conquérir le monde. Commença alors l'une des plus grandes conquêtes de l'histoire de l'humanité. Les pouvoirs d'Alexandre rendirent ses armées quasiment invincibles. Mais cette puissance le rongea et le détruisit. Son Ka-Soleil, surdéveloppé, brûla son âme et le fit sombrer dans la folie. La peur s'empara du jeune conquérant qui se retourna contre ses anciens précepteurs, l'Arcane du Pape. Ils devinrent l'objet d'une traque sans pitié qui n'assouvit pas la rage et la colère d'Alexandre. Le jeune monarque eût besoin de contrôler son Ka-Soleil car celui-ci le détruisait peu à peu. Rongé par ce feu intérieur, Alexandre s'attaqua à l'Égypte et détruisit Thèbes, sanctuaire du Pape. Après la destruction de leur sanctuaire, les Adoptés du Pape entrèrent secrètement en contact avec les Arcanes de la Maison-Dieu et de l'Empereur afin de mettre un terme aux folies d'Alexandre. Cette alliance entre les trois Arcanes, connue sous le nom de Diadoques, avait pour but, avec l'aide des Perses de Darius III, de stopper l'avancée des armées d'Alexandre et de l'assassiner. Malheureusement, les cités Perses tombèrent les unes après les autres, et Darius fut assassiné par l'un de ses Satrapes, membre des Mystères. Par le biais d'un fin stratagème, les Diadoques arrivèrent à faire croire à Alexandre qu'il trouverait son salut en passant les Portes de l'Agartha situées par delà l'Indus, sur les rives de l'Océan Extérieur. À bout de force, ses armées refusèrent d'aller plus loin. Il fut obligé de faire demi-tour. Il fut assassiné par la Maison-Dieu le 10 juin - 323 et sa dépouille disparut cachée et conservée à l'écart des yeux indiscrets. La "mission" de la Maison-Dieu ne s'arrêtait pas là. Elle fit disparaître toutes les traces de l'existence d'Alexandre. Commença alors un travail minutieux de destruction des monuments représentant le jeune roi. Les Adoptés de la Maison-Dieu détruisirent les ouvrages écrits par les nombreux chroniqueurs d'Alexandre et des historiens contemporains tels qu'Aristobule et Ptolémée. Ils tentèrent également de récupérer les ouvrages ésotériques accumulés par le souverain sur le Soleil et ses champs magiques, ouvrages qui, pour la plupart, avaient été dérobés et cachés quelque part en Égypte.

• *l'incendie d'alexandrie*

À la mort d'Alexandre, l'Arcane XVI se mit en quête des documents ésotériques que possédait le défunt conquérant. Ce n'est que deux cent cinquante ans plus tard qu'une Phalange de l'Ostrakon retrouva leur trace. Ils étaient conservés dans la bibliothèque d'Alexandrie, perdus au milieu des quatre ou cinq cent mille rouleaux et volumes que contenait l'édifice.

Ces ouvrages avaient été récupérés par l'un des généraux d'Alexandre, Ptolémée. Ce Macédonien devint roi d'Égypte en 304 avant l'Incident Jésus. Il fit d'Alexandrie, ville royale, un lieu d'érudition, où il construisit le Mouseion, dont les vastes locaux abritèrent des amphithéâtres, des laboratoires, des observatoires, un zoo et surtout une immense bibliothèque. Le poste de bibliothécaire était d'une importance capitale car son titulaire était le fonctionnaire principal du Mouseion. Dès lors, il devint vital pour l'Archonte de la Tour Foudroyée de prendre le contrôle du Mouseion et, par ce biais, de la Bibliothèque. Ce n'était pas chose aisée car l'influence de Rome en Égypte était très importante. Le contrôle du Mouseion n'intéressait pas que l'Archonte de la Tour Foudroyée. Les Mystères, infiltrés dans les plus hautes sphères du pouvoir romain, avaient également des vues sur les trésors d'Alexandrie.

L'Archonte de la Tour Foudroyée se trouva face à deux adversaires de choix, Jules César et Pompée.

Caius Julius Caesar, de retour de Gaule, cherchait, avec l'aide des Mystères, à prendre le pouvoir à Rome. Cnaeus Pompeius Magnus, soutenu par les Templiers, s'était réfugié en Égypte après l'entrée fracassante des légions de César dans Rome.

L'Archonte de la Tour Foudroyée se trouvait ainsi confronté à deux puissants Impératores romains. Il décida de commencer par éliminer Pompée. Thyba, un Pyrim Maître de la Foudre d'une Phalange Nihiliste, fut choisi pour accomplir cette mission. À cette époque, le simulacre de Thyba était Achilles, le tout-puissant général de Ptolémée XIII. Thyba assassina Pompée alors que celui-ci descendait de son navire. Il ne lui restait plus qu'à éliminer César.

Thyba, avec l'aide d'un autre Nephilim de l'Arcane XVI, l'eunuque Pothinus, décida d'éliminer César lors d'un festin donné en son honneur par la reine Cléopâtre. Ils comptaient profiter de la confusion et de l'excitation de l'orgie pour liquider le Romain. Mais le barbier de César, esclave fidèle, était inquiet. Il subodorait que cette fête était organisée pour endormir la méfiance de son maître. Il se glissa dans les couloirs et arriva par hasard derrière la porte qui cachait Achilles et Pothinus. Il courut prévenir César. Le romain fit cerner l'aile du palais royal et chercha à surprendre les deux conspirateurs. Pothinus fut tué tandis qu' Achilles réussissait à s'enfuir. Dès qu'il fut dehors, Achilles fit éclater une insurrection contre César, pris au piège dans le palais avec des troupes peu nombreuses. Cet événement se produisit le 06 janvier de l'an 47 avant l'Incident Jésus.

Assiégé dans le palais, César donna l'ordre à ses hommes qu'ils enflamment les navires de la flotte égyptienne, prêts à l'attaque, avec des flambeaux enduits de poix. Le feu ne tarda pas à éclater. Tandis que les premiers navires, enveloppés par les flammes, commençaient à couler, le feu se répandit au-delà des bateaux. Les maisons les plus proches de l'eau prirent feu elles aussi. Le vent favorisait le désastre, les flammes courraient au-dessus des toits. Achilles sentit que la victoire lui échappait. En désespoir de cause, il décida, pour éviter que la Bibliothèque ne tombe aux mains des Romains, d'y mettre le feu. Après tout, l'Archonte de la Tour Foudroyée n'avait-il pas dit lors d'un accès de colère : "Si je ne peux avoir ces livres, personne d'autre ne les aura. Ils brûleront tous et les humains avec !". Achilles quitta discrètement le lieu du combat et se dirigea vers la Bibliothèque. Après s'être débarrassé des quelques témoins gênants, il déclencha des incendies en plusieurs endroits de la Bibliothèque. En quelques heures, la plus grande bibliothèque de l'Antiquité devint un énorme tas de ruines fumantes. Les actions d'éclat de la Maison-Dieu ne devaient pas en rester là.

• *l'opération judas*

Tous les Nephilim connaissent la vérité à propos de l'Incident Jésus. Pourtant, bien peu savent réellement comment il y fut mis un terme. À ce sujet, le Grand Codex des Arcanes Majeurs reste volontairement flou : "Entouré de fidèles disciples, Jésus mena une brève et brillante existence, qui devait ouvrir des voies spirituelles inédites, pour être finalement trahi par les Nephilim et sacrifié par les Sociétés Secrètes".

Unanimement voté par une assemblée secrète réunissant les Nephilim les plus influents, l'Opération Judas prévoyait l'élimination de Jésus sans que la postérité puisse y discerner la trace des Nephilim. Cette tâche fut tout naturellement confiée à l'Arcane XVI. La Phalange de Caïn infiltra l'entourage de Jésus afin de mieux appréhender le personnage. L'Archonte de la Tour Foudroyée prit la décision de livrer Jésus aux Sociétés Secrètes pour leur faire porter le fardeau de son exécution. Son arrestation risquant de provoquer des troubles, il fallait se saisir discrètement de Jésus. Or, après s'être adressé aux fidèles, celui-ci disparaissait parmi les pèlerins venus à Jérusalem. Certains l'aidaient même à échapper aux agents du Temple lancés à sa poursuite. Judas savait jour après jour où Jésus décidait de chercher refuge. Il alla voir les Grands Prêtres et leur livra son refuge. Son forfait accompli, il se pendit. En accomplissant ces actes, Judas laissait son nom à la postérité en devenant le symbole de la pire des trahisons. Pourtant, tout en Judas est mystère : sa personne, ses motivations et surtout les circonstances de sa mort. En réalité, Judas n'était autre que le simulacre d'une puissante Chimère, Adopté de la Maison-Dieu et Maître de la Foudre. C'est elle qui organisa la trahison de Judas et provoqua son suicide. Ainsi, elle brouillait définitivement les pistes permettant de remonter jusqu'à l'Arcane XVI et mettait un terme à la dérive du Projet Jésus. Cette Chimère se nomme Iscariote, c'est elle qui a laissé à Judas son surnom. À ce jour, l'Opération Judas reste l'une des plus belles réussites de la Phalange de Caïn. La Maison-Dieu quant à elle poursuivit, dans le plus grand secret, son incroyable travail de préservation des savoirs Nephilim jusqu'en janvier 1208.

• *la croisade albigeoise*

Mille Cathares s'étaient réfugiés dans le château de Montségur, vaste forteresse sur un piton rocheux dans le comté de Foix. Montségur résista près d'un an, du 13 mai 1243 au 14 mars 1244. Les deux cents hommes et femmes qui y étaient restés, et qui refusèrent d'abjurer le catharisme, furent brûlés le 16 mars 1244. Cet épisode militaire local marque la fin de la résistance armée des Cathares. Il marque surtout la ruine de la tentative de cohabitation entre humains et Nephilim menée par l'Arcane du Bateleur et baptisée Occitanie.

L'Archonte de la Tour Foudroyée ne pouvait tolérer qu'une telle initiative puisse réussir. Devant l'impuissance des Sociétés secrètes, la Maison-Dieu décida de prendre les opérations en main, mais nul ne devait soupçonner son rôle, ni même sa participation. La lutte entreprise par l'Église contre ces hérétiques, avec des moyens traditionnels ou pacifiques, ne connut que des déboires jusqu'au début du xiii^e siècle. La papauté décida de concentrer son effort sur le principal seigneur de la région, appelé à diriger la répression de l'hérésie. Devant la carence du roi Philippe-Auguste, suzerain de ces terres, occupé alors à combattre les Anglais et leurs alliés dans le Nord et l'Ouest, le pape mit ses espoirs en Raimond VI, comte de Toulouse et suzerain légitime de cette partie du royaume en l'absence du roi de France. Mais celui-ci refusa d'adhérer à une ligue contre les hérétiques. C'est ce moment que l'Arcane XVI choisit pour frapper. Le 15 janvier 1208, après une vaine entrevue avec Raimond VI, le légat pontifical Pierre de Costelnau, envoyé par la papauté en émissaire secret, fut assassiné près d'Arles par un personnage qui fut identifié comme étant un écuyer du comte. Il s'agissait en réalité d'un Adopté de la Maison-Dieu,

membre d'une Phalange Hypapiste, qui prit soin d'endosser la tunique d'un écuyer de Raimond VI avant d'aller éliminer Pierre de Costelnau devant des témoins ébahis. La papauté tenait enfin son casus belli et put, dès lors, déchaîner un flot de fureur dévastatrice. Le 10 mars 1208, les vellétés pontificales se changèrent en appel à la croisade : Innocent III excommunia le comte, délia ses vassaux de leur serment de fidélité et offrit ces domaines à qui voudrait partir en croisade. Cet épisode marqua le début de la tragique croisade albigeoise qui s'acheva en 1244 avec la chute de la forteresse de Montségur. L'Occitanie écrasée, l'Arcane XVI pouvait reprendre son rôle de gardien des secrets Nephilim.

• *la chute du temple*

Dans le même temps, l'influence politique et financière du Temple ne cessait de s'étendre sous le couvert exotérique d'un ordre monastico-militaire dévoué à la protection des pèlerins en route vers la Terre Sainte. Infiltrant les structures étatiques et religieuses du monde occidental, ils atteignirent une puissance inégalée et se jouèrent de la plupart des attaques portées par les Nephilim. Ces derniers comprirent qu'ils devaient prendre leurs ennemis à leur propre piège et décidèrent de faire appel à l'Arcane XVI.

L'Archonte de la Tour Foudroyée choisit d'abattre la façade d'honorabilité qui servait de couverture aux expériences occultes des Templiers. Une Phalange Nihiliste noyauta le conseil privé du roi de France et dirigea ses actes. Guillaume de Nogaret fut ainsi le simulacre d'un Faërim et pu appliquer une politique résolument pro-Nephilim. Influencé par Guillaume de Nogaret, Philippe le Bel mit en place une vaste machination destinée à démanteler la structure du Temple. Le vendredi 13 octobre 1307, à l'aube, tous les Templiers de France furent arrêtés et jetés en prison. Les Phalangistes de l'Arcane XVI infiltrés prirent aussitôt possession de la Tour du Temple où se trouvaient le trésor et les livres de compte. Les cent quarante Templiers de Paris subirent les pires tortures de la part des inquisiteurs dominicains, savamment influencés par des membres de l'Arcane XVI. Ceux-ci usèrent de tous les moyens en leur pouvoir. Cent trente-sept Templiers avouèrent des ignominies incroyables. De son côté, le pape Clément V, faible et lâche, circonvenu par Philippe le Bel, fit lire à l'ouverture de la deuxième session du Concile de Vienne, le 03 avril 1312, la bulle *Vox clamantis* qui portait la suppression par provision du Temple en attendant le jugement définitif d'un prochain concile. Celui-ci ne devait jamais se réunir. Il fut décidé qu'en attendant la réunion d'une assemblée, tous ceux qui porteraient le costume et continueraient de se faire appeler Templiers seraient excommuniés et pourchassés. Le soir du 18 mars 1314, le maître Jacques de Molay et le commandeur de Normandie furent brûlés vifs dans l'île aux Juifs.

Le Temple ne mourut pas pour autant. Tous les Templiers français qui furent arrêtés, torturés et brûlés appartenaient à des obédiences écrans, destinées à protéger les activités des véritables initiés. Effaré par cette découverte, l'Archonte de la Tour Foudroyée alarma aussitôt ses Frères. Mais ceux-ci, accaparés par leurs problèmes, perdirent de vue les Templiers, permettant à leurs ennemis, sévèrement ébranlés, de panser leurs plaies. Depuis, la Maison-Dieu maintient une surveillance constante de certains sites où seraient entreposés de nombreux homoncules. L'Archonte de la

Tour Foudroyée garda une profonde rancœur à l'égard de nombre de ses Frères qu'il jugea lâches et timorés. Il entama, à titre personnel, une véritable vendetta à l'encontre des templiers parisiens.

• *les souvenirs d'italie*

Les Adoptés de la Maison-Dieu furent particulièrement actifs durant la Renaissance Italienne, le Paradis Machiavélique. Le Grand Codex note à ce sujet qu'ils "contribuèrent au classement des milliers de sorts dispersés à travers l'Europe entière". Les agissements de l'Arcane XVI furent en réalité bien plus importants. Les Phalanges accomplirent des opérations spectaculaires et réussirent à amasser de considérables trésors ésotériques. L'opération la plus spectaculaire fut menée par une Phalange Nihiliste qui réussit à subtiliser et à remplacer toutes les œuvres d'art au contenu ésotérique acheminées par Charles VIII depuis l'Italie.

En avril 1495, avant de rentrer dans son royaume, le roi de France, Charles VIII, chargea de souvenirs deux convois. Le premier prit la mer. Il transportait des battants de la porte de bronze sculptée du Château-Neuf, œuvre du Français Guillaume Le Moine, une statue de bronze du roi Alphonse et le grand vitrail de l'église de l'Annunziata. L'autre convoi prit la route. Il chemina de Naples à Lyon, puis de Lyon à Amboise. Son but et son chargement avaient été repérés depuis son point de départ par Iscariote, Adopté de l'Arcane XVI. Le convoi transportait une collection d'ouvrages rédigés en énochéen : les mille cent quarante volumes de la Bibliothèque des Rois aragonais. Profitant de la halte du convoi à Amboise, Iscariote, accompagné par une bande de monte-en-l'air, déroba les précieux manuscrits. Il les remplaça par des duplicatas, payés une fortune à Naples, qui sont exposés aujourd'hui dans une galerie d'un grand musée international. Les originaux ont été quant à eux soigneusement indexés par les Protecteurs de la Sapience. L'Archonte de la Tour Foudroyée considère qu'il s'agit là d'une des plus belles prises de la Maison-Dieu.

• *la saint-barthélémy*

"Peu de gens savent ce qui déclencha réellement les massacres de la Saint-Barthélémy. Nul ne sait pourquoi le roi Charles IX ordonna le massacre de trois mille Protestants innocents de tout crime ; ni pourquoi des hommes égorgèrent sans distinction hommes, femmes, enfants et vieillards durant cette nuit de folies. Moi, Soline, Maître de la Foudre de la troisième Phalange Hypapiste de la Maison-Dieu, je le sais... J'en suis l'instigateur.

À cette époque, ma Phalange et moi étions sur la piste du Grand maître de la Loge Parfaite du Bâton. Cette obédience templière avait survécu aux purges de 1307. Elle était encore en possession d'un puissant homoncule renfermant l'essence d'un Kaïm membre des Gardiens de la Sapience Infinie. L'Archonte de la Tour Foudroyée mit un point d'honneur à le récupérer et à éliminer le Grand maître. Nos recherches nous menèrent à Paris.

En ce début du mois d'août 1572, Paris était remplie de Huguenots venus assister au mariage d'Henri de Navarre avec Marguerite de Valois ou venus s'engager dans l'armée de l'amiral Coligny, chef suprême protestant. Poursuivant nos investigations, nous apprîmes

que le Grand maître se cachait quelque part dans Paris, chez des amis Huguenots. La piste s'arrêtait là.

Quelle ne fut pas ma surprise de voir débarquer le lendemain, dans l'appartement que j'occupais, l'Archonte de la Tour Foudroyée en personne. Je lui fis mon rapport. Il fut pris d'un de ses accès de colère légendaire. Je me souviendrai de ses mots le restant de mon existence : "Si l'on ne peut le retrouver au milieu de cette meute de Huguenots, qu'ils périssent tous, jusqu'au dernier. Je ne veux qu'aucun de ses maudits bâtards n'en réchappent. Vous m'entendez bien, aucun !" Ma mission consistait désormais à orchestrer le massacre des Huguenots. Les Parisiens se chargeraient des basses œuvres. En effet, les auberges étaient remplies de jeunes seigneurs armés jusqu'aux dents qui se mesuraient du regard avec leurs adversaires catholiques ; pour un mot, la rixe était prête d'éclater. Les Parisiens étaient indignés. Comme la majorité des Français, ils étaient catholiques. Depuis dix ans, ils subissaient la guerre des "hérétiques", imposée à la France par les hommes en noir venus de Genève. Pourquoi accueillir cette "racaille huguenote" alors qu'hier elle était encore condamnée au bûcher pour hérésie ?

La première étape consista à éliminer Coligny. Le roi Charles IX ne se séparait plus de lui. Coligny était devenu son conseiller et son ami. Une fois Coligny mort, les Huguenots se sentiraient attaqués par trahison et chercheraient à se venger, faisant ainsi monter la pression dans une marmite prête à exploser. Il fallait faire accuser le duc de Guise, le pire ennemi des protestants et l'assassin du père du roi de Navarre.

Nous décidâmes d'éliminer Coligny le matin du vendredi 22 août, alors qu'il revenait du Conseil royal. L'attentat de la rue Béthisy échoua. Coligny ne fut que gravement blessé. Ses hommes retrouvèrent, dans un appartement appartenant à un ancien précepteur des Guise, une arquebuse marquée des armes de la Maison de Guise. La nouvelle se répandit dans toute la ville comme une traînée de poudre. Les bourgeois prirent les armes, les commerçants fermèrent boutique. On s'attendait au pire. Les Huguenots demandèrent une enquête si le roi ne voulait pas qu'ils se fassent justice eux-mêmes. À la cour, le clan du duc de Guise et celui de Catherine de Médicis se renvoyaient la balle, s'accusant mutuellement de la responsabilité de l'attentat. Il me fallait maintenant m'introduire auprès de Catherine de Médicis. Je changeais donc de simulacre. De valets en femmes de chambre, j'intégrais le simulacre de l'astrologue italien favori de la reine-mère. J'eus peu de mal à la convaincre que les Protestants cherchaient, par un plan machiavélique, à tuer le roi et prendre le pouvoir. Elle n'eut elle-même aucun mal à convaincre le roi. On dressa alors la liste des condamnés. Henri de Guise fut contacté pour achever Coligny. Les milices populaires, entre les mains de Guise, se chargeraient d'éliminer les autres Huguenots stationnés dans Paris.

La nuit du 24 août, nuit de la Saint-Barthélémy, marqua le début de trois jours d'ivresse sanguinaire. La fureur populaire fut aveugle ; le crime devint extermination ; les Parisiens purifièrent leur ville de la "race maudite".

Ma mission était accomplie. Je quittais alors Paris à la hâte."

• les années noires

Cette période restera comme la plus grande des tragédies qu'ait vécu l'humanité. Cette tourmente n'épargna pas le monde occulte. Peu d'humains et de Nephilim connaissent la guerre sans merci que livrèrent les Phalanges de la Maison-Dieu aux nazis et à leurs acolytes durant cette époque troublée.

1933, Hitler et ses séides du parti nazi prennent le pouvoir en Allemagne. L'entourage d'Hitler abritait à cette époque de nombreux adeptes des sociétés secrètes et en particulier des Templiers de l'ordre du nouveau Temple et des membres d'une obscure confrérie appelée la Fraternité de Thulé. Pour eux, l'utilisation de la magie était un moyen d'arriver à la domination totale. La machination ourdie par ces cerveaux dérangés avait pour but le contrôle et l'utilisation de ressources magiques d'une rare puissance.

La Maison-Dieu surveilla de très près les agissements de l'ordre du nouveau Temple et la Fraternité de Thulé. C'est en juillet 1937 que le Somatophylaque en poste en Afrique, qui occupait à cette époque le simulacre du directeur du musée d'égyptologie du Caire, découvrit ce que les nazis préparaient dans le plus grand secret. Sous le couvert de vulgaires fouilles archéologiques sur le site de Gizeh, le Dr Adolf Lang, Grand maître de l'ordre du nouveau Temple, et le baron Von Sebottendorf de la Fraternité de Thulé, étaient à la recherche de l'Arche d'Alliance des Hébreux¹. Cette relique était censée renfermer la onzième Sephirah, la Sephirah interdite, Daath. Lang et Von Sebottendorf comptaient invoquer et maîtriser les fantastiques pouvoirs de Daath. Cette découverte inquiéta l'Archonte de la Tour Foudroyée qui décida de faire tout ce qui était en son pouvoir pour mettre un terme aux agissements des deux Allemands. Il dépêcha en Égypte le Djinn Arkel et les première et deuxième Phalanges Hypapiste. Ils avaient pour mission de récupérer l'Arche d'Alliance, détruire les installations des Templiers et des Frères de Thulé et surtout éliminer Lang et von Sebottendorf. Après s'être infiltrés dans l'équipe chargée des fouilles, les Phalangistes menèrent leur propre enquête. Trois mois plus tard, ils avaient réussi à localiser l'endroit où était entreposée l'Arche d'Alliance. Ils essayèrent de la faire sortir discrètement de Gizeh. Le plan mis au point par Arkel se passait jusqu'ici sans anicroche. Mais les Phalangistes ne savaient pas que leurs agissements étaient surveillés par les séides de Lang qui avait découvert leur manège. Après un affrontement d'une rare violence les Phalangistes furent mis en déroute et les nazis récupérèrent l'Arche. Arkel et les Phalangistes survivants se lancèrent à sa poursuite. Leurs investigations les conduisirent sur un îlot volcanique au milieu de la Méditerranée. Adolf Lang et von Sebottendorf s'étaient réfugiés sur l'îlot pour étudier l'Arche. Arkel choisit le jour de la cérémonie d'ouverture de l'Arche pour attaquer et s'en emparer. Arkel n'avait pas envisagé ce qui allait se passer. Au moment de l'ouverture de l'Arche, l'Apocalypse se déchaîna. Daath avait été contactée, elle vomissait des horreurs innommables. Les humains présents dans la caverne se liquéfiaient dans d'atroces souffrances. Les Phalangistes kabbalistes réussirent à maîtriser les créatures de cauchemar sorties de nulle part lors d'un combat magique titanesque.

Malgré la victoire finale, nombreux furent les compagnons kabbalistes à souffrir de graves séquelles des suites de la confrontation avec les horreurs vomies par Daath.

Cet épisode marque le début d'une lutte sans merci entre la Maison-Dieu et les nazis. Celle-ci prendra fin avec la capitulation en 1945.

Nous ne mentionnerons ici qu'un dernier point qui nous semble important. Cette période est la seule dans toute l'histoire de la Maison-Dieu où l'Archonte de la Tour Foudroyée en appela à ses Phalanges pour sauver des vies humaines. Janvier 1942,

1. À ce sujet, la Maison-Dieu n'a toujours pas découvert comment le cinéaste américain Steven Spielberg a réussi à si bien se documenter sur la Conspiration de Daath. En effet, son film *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, parle, d'une façon rocambolesque, mais néanmoins relativement proche de la réalité, de cette épisode. Il semblerait que le personnage principal du film, le Dr Junior "Indiana" Jones, est quelques points communs avec le simulacre qu'occupait à l'époque le Maître de la Foudre Arkel de la deuxième Phalange Hypapiste de la Maison-Dieu chargé de combattre la Conspiration de Daath.

conférence de Wannsee, les nazis décident la solution finale, c'est-à-dire l'extermination systématique des Juifs et des Tsiganes. L'Archonte de la Tour Foudroyée ne toléra pas que l'on s'en prenne aux fidèles et dévoués serviteurs d'Akhénaton. Les Phalangistes permirent à des milliers de Tsiganes d'échapper aux camps de la mort nazis. Cinq cent mille d'entre eux périrent néanmoins dans les chambres à gaz d'Auschwitz et Treblinka.

• *de nos jours*

L'opération la plus spectaculaire menée par l'Arcane XVI en cette fin de millénaire est incontestablement celle qui fut baptisée L'héritage perdu de Rudolf Noureev.

Né de parents misérables, dans un wagon de troisième classe filant vers Vladivostok, Rudolf Noureev, le prince des danseurs, est mort à Paris comme un satrape entouré d'opulence et de trésors glanés aux quatre coins du monde. Ses nombreuses demeures, d'où toute modernité semblait bannie, étaient remplies jusqu'à la démesure de tableaux de maîtres, de dessins, de gravures, de peintures japonaises ou chinoises et d'une rare collection de nus masculins qui traduisait son goût du corps viril. Le prince de la danse avait également garni ses maisons de clavecins délicats, d'organums ou de pianofortes, de couches pour fumeurs d'opium, de meubles en bois de Carélie, de bronzes, d'icônes et de tapis somptueux. Au sein de cet amas hétéroclite d'œuvres d'art se trouvaient des objets ésotériques de grande valeur et des puissants focus ayant pour la plupart déjà appartenu à des Nephilim. L'Archonte de la Tour Foudroyée décida de les récupérer en tirant profit de la situation qui se présenta. À Paris, au printemps de l'année 1992, alors que Noureev était déjà très affaibli par la maladie, un Adopté de l'Arcane XVI, subtilement introduit dans son entourage, lui fit comprendre qu'il était temps de prendre les dispositions qu'impose l'annonce de la mort. Noureev s'exécuta.

Il réactiva une fondation créée vingt ans auparavant, gérée à Zurich mais sise au Liechtenstein ; il en créa une autre aux États-Unis, sous l'égide d'un avocat de Chicago. À celle de Zurich devaient revenir ses biens d'Europe et des Antilles et les droits de ses ballets. À la fondation américaine, il légua ce qu'il possédait à New York et en Virginie. Ces deux organismes, institués ses légataires universels, avaient pour charge de respecter les dons faits aux parents et aux amis. Il n'en fut rien. Totale­ment sous le contrôle de la Maison-Dieu, ces deux fondations vendirent les trésors de Noureev au cours d'enchères fracassantes à New York puis à Londres. Le principal acquéreur fut l'Archonte de la Tour Foudroyée en personne qui réussit à se procurer tous les objets ésotériques convoités avant que la famille du danseur, furieuse de se voir dépossédée d'un important magot, ne porte plainte et que toutes les possessions de Noureev ne soient mises sous séquestre.

Une fois de plus, la mission de l'Arcane XVI fut menée à terme sans que personne ne puisse soupçonner sa participation à l'affaire. La presse justifia la conduite des deux fondations en invoquant un affolement dû peut-être aux difficultés d'une succession attaquée par la propre famille du danseur.

La collection de nus masculins de Noureev orne aujourd'hui les appartements particuliers de l'Archonte de la Tour Foudroyée et c'est sous le regard désincarné de ces sculptures que le maître des lieux prend ses décisions.

Organisation



La Maison-Dieu est devenue le meilleur rempart que les Nephilim pouvaient souhaiter pour se protéger des humains trop curieux. Cet Arcane s'appuie sur une organisation très compartimentée que même les Adoptés n'appréhendent pas. Seul l'Archonte de la Tour Foudroyée connaît la structure réelle de l'Arcane qu'il dirige d'une main de fer. Son organisation est fondée sur trois piliers fondamentaux, indépendants les uns par rapport aux autres, mais pourtant indéfectivement liés dans une grande entreprise occulte.

• LA TOUR FOUDROYÉE

La Tour Foudroyée est l'organe décisionnel de l'Arcane.

— L'Archonte de la Tour Foudroyée

Au sein de la Tour Foudroyée, l'Archonte de la Tour Foudroyée prend toutes les décisions. À ce jour, il demeure la seule autorité à connaître tenants et aboutissants de tous les projets de la Maison-Dieu.

— Les Somatophylaxes

L'Archonte de la Tour Foudroyée est conseillé par un aréopage de huit Somatophylaxes répartis à la surface du globe dans huit grandes villes : New York (États-Unis), Bogota (Colombie), Tegucigalpa (Honduras), Tokyo (Japon), Paris (France), Jérusalem (Israël), Yaoundé (Cameroun) et Camberra (Australie). Véritables éminences grises, les Somatophylaxes assurent le maintien et la cohésion de l'Arcane. Ils ont mis en place, dans leur zone d'influence respective, des réseaux de renseignement très efficaces qui permettent de repérer toutes formes d'activités suspectes. Ils ne rendent des comptes qu'à l'Archonte de la Tour Foudroyée avec lequel ils sont en contact constant par le biais des Bématistes.

— Les Bématistes

Les Bématistes ne constituent pas à proprement parler un organe de la Maison-Dieu. Ils forment plutôt un corps d'intendants dont la mission principale consiste à collecter les informations issues des services de renseignement des Somatophylaxes afin de les remettre directement à l'Archonte de la Tour Foudroyée. Les Bématistes ont ainsi développé de savantes techniques de "boîtes aux lettres" occultes et autres codes secrets indéchiffrables par d'autres qu'eux et leur Prince. Il est à noter que les Bématistes s'occupent également de l'acheminement des objets ésotériques dérobés ou des Phalanges envoyées en Queste. Ils sont dévoués corps et âme à l'Archonte de la Tour Foudroyée auquel ils ont prêté le Serment de la Proskynèse.

• LA TOUR CRÉNELÉE

La Tour Crénelée est chargée de dissimuler et de protéger les trésors ésotériques enlevés aux humains. À cet effet, elle a créé un endroit complètement hermétique où elle entrepasse de fantastiques savoirs occultes. Cet endroit, appelé Couvent-Dieu, sert également de centre d'entraînement pour les Adoptés de l'Éclair.

Les Adoptés de la Tour Crénelée sont divisés en deux groupes distincts aux tâches diverses mais précises :

— Les Protecteurs de la Sapience

Les Protecteurs de la Sapience sont chargés de stocker et de répertorier les objets ésotériques qui sont entre les mains de la Maison-Dieu.

— Les Architémages

À l'origine, les Architémages se consacrèrent à l'édification, puis à l'agrandissement du Couvent-Dieu du Prado. Ils bardèrent la construction de sorts protecteurs. Nombre de créatures de Kabbale furent invoquées pour assurer sa protection. Pas un jour ne passa sans qu'une nouvelle pierre ne soit ajoutée à l'édifice. Aujourd'hui, l'édification du Prado achevée, les Architémages sont à la recherche d'un site propice à l'érection d'un second Couvent-Dieu destiné à voir entreposés les nouveaux trésors amassés par l'Arcane XVI (cf. le chapitre Intrigues).

• L'ÉCLAIR

L'Éclair est l'organe exécutant de la Maison-Dieu. Astreints à des entraînements poussés et draconiens, les Adoptés sont organisés en Phalanges spécialisées chargées de mener à bien une Queste définie par l'Archonte de la Tour Foudroyée.

— Les Phalanges

Les Phalanges sont des petits groupes hétéroclites composés de deux à cinq Nephilim passés maîtres dans des domaines aussi variés que la Confrontation, les Techniques, la Discrétion ou la Tradition.

— Les Maîtres de la Foudre

Chaque Phalange est placée sous l'autorité d'un Maître de la Foudre qui a pour mission de coordonner les activités des Adoptés placés sous sa férule. Sa mission accomplie, il a pour tâche de faire un bilan précis qu'il remet à l'Archonte de la Tour Foudroyée par l'intermédiaire des Bématistes. Il est important de noter que certaines Phalanges peuvent se spécialiser dans l'accomplissement d'une seule Queste.

Initiation



L'Archonte de la Tour Foudroyée est le seul maître de l'Arcane. C'est pourquoi, au sein de la Maison-Dieu, il n'y a pas d'initiation à proprement parler. En effet, si les garanties présentées s'avèrent insuffisantes, le Prince de l'Arcane se contente de manipuler un ou plusieurs Nephilim à leur insu afin que ceux-ci opèrent, en sous-main, pour le compte de la Maison-Dieu. L'un des derniers cas de manipulation de Nephilim par la Maison-Dieu est l'opération Cathédrale Souterraine, menée de façon remarquable par le Djinn Arkel. Ceci étant dit, pour des raisons de commodités, nous continuerons à employer le terme d'Adoptés tout en gardant présent à l'esprit qu'un Nephilim devient réellement Adopté à partir du moment où il accède au rang de Maître de la Foudre. La Maison-Dieu présente ainsi la particularité d'être à la fois l'Arcane le moins pourvu en troupes, tout en demeurant l'Arcane le plus complet quant à ses effectifs grâce à une subtile politique de manipulation.

Pour devenir Adopté de la Maison-Dieu, une seule méthode prévaut : accomplir au moins une action d'éclat sur le plan ésotérique comme détruire une commanderie du Temple ou dérober un puissant artefact aux mains d'humains incrédules. À partir de ce moment, un Bématiste, après avoir reçu l'aval de l'Archonte de la Tour Foudroyée, entreprend une minutieuse enquête de façon discrète sur le futur candidat. Son passé est soigneusement analysé, tandis que ses motivations sont décortiquées et soupesées. Il ne doit jamais avoir eu de rapports, autres qu'agressifs, avec les sociétés secrètes humaines. Enfin, et pour finir, il doit considérer les humains comme un vulgaire troupeau destiné à être mené à l'abattoir pour la plus grande gloire des Nephilim. Un important dossier est constitué par les Bématistes et finalement soumis à l'approbation de l'Archonte de la Tour Foudroyée. Le Nephilim, dont la candidature est retenue, est dès lors affecté à une tâche particulière au sein de l'Éclair, ou, plus rarement, au sein de la Tour Crénelée, en fonction de ses qualités et de ses motivations intrinsèques.

Un Joueur désireux d'incarner un Nephilim membre de l'Arcane XVI ne pourra prétendre qu'à une incorporation au sein d'une Phalange de l'Éclair, en fonction des compétences et des aspirations de son Nephilim. Il pourra gravir les échelons et aspirer au grade de Maître de la Foudre. Les personnages joueurs ne peuvent être membres de la Tour Foudroyée ou de la Tour Crénelée. En effet, les Adoptés membres de ces deux organes consacrent tout leur temps à l'Arcane.

Il existe plusieurs types de Phalanges au sein de l'Éclair, toutes spécialisées dans un domaine de compétences bien précis. Toutes les Phalanges ont à leur tête un Maître de la Foudre.

• *les phalanges hypapistes*

Les Phalanges Hypapistes sont spécialisées dans la lutte qui oppose la Maison-Dieu aux Arcanes Mineurs. Ponctuellement, ces Phalanges peuvent être chargées de procéder à l'élimination ou à la mise à l'écart d'humains trop curieux.

Conditions : une compétence de Confrontation et d'Adaptation à 70 % et avoir développé une compétence Arcane Mineur à 40 % ; il ne faut pas non plus présenter de trop grandes déficiences dans les compétences de Discrétion. Le critère de

sélection fondamental et incontournable est que le Nephilim doit avoir déjà éliminé physiquement des humains et avoir été amené à lutter contre les Arcanes Mineurs au cours de ses incarnations.

- **les phalanges nihilistes**

Les Phalanges Nihilistes se consacrent à la recherche et à la destruction des constructions ésotériques des humains.

Conditions : deux compétences de Confrontation et une compétence de Discrétion à 70 %.

- **les phalanges de l'ostracon**

Les Phalanges de l'Ostracon sont passées maîtresses dans l'art de la désinformation à propos de la culture Nephilim : falsifications d'incunables, vols de manuscrits et d'objets ésotériques ou encore raids sur des bureaux de presse pour éviter la divulgation d'informations sensibles sont ses spécialités.

Conditions : une compétence de Discrétion à 60 %, ainsi qu'une compétence de Savoir et de Techniques à 70 % ; de plus, le Nephilim doit exécuter une mission décidée par l'Archonte de la Tour Foudroyée sous l'égide d'un Maître de la Foudre.

- **les phalanges de la nouvelle sapience**

Les Phalanges de la Nouvelle Sapience achèvent de se mettre en place en cette fin de millénaire où le contrôle de l'information est synonyme de pouvoir. Des Nephilim soigneusement sélectionnés sont choisis pour devenir les maîtres du réseau Internet au profit de la Maison-Dieu. Toutes les informations occultes qui défilent sur ce réseau sont analysées et étudiées avant d'être soumises à l'attention de l'Archonte de la Tour Foudroyée qui décide du type d'action à mettre en place en fonction de l'importance des découvertes effectuées.

Conditions : les compétences Audiovisuel et Électronique à 80 % ; un minimum de 60 % en Informatique est également requis.

- **la phalange de caïn**

Tout ceci serait incomplet sans une note sur la Phalange la plus mystérieuse de l'Éclair. Elle développe une politique résolument opposée à l'Arcane du Bateleur qu'elle surveille de très près. Les membres de cette Phalange n'hésitent pas à éliminer des Nephilim¹ si la situation l'exige. Elle est composée d'un tout petit nombre de membres triés sur le volet. C'est une Phalange d'élite exclusivement composée de Maîtres de la Foudre haïssant Prométhée et ses fidèles.

Ses membres sont au nombre de cinq, un par Ka-élément : Iscariote est une Chimère vieille de plusieurs millénaires ; Jakar est un fougueux Phénix qui affronte les Arcanes Mineurs depuis plusieurs siècles ; Rark est un sage Sphinx passé maître dans l'art de la Magie élémentaire ; Cassandre est une Naiade qui voue une haine farouche aux humains depuis que ceux-ci ont pillé la magnifique cité de Troie que lui avait été dédiée le roi Priam ; enfin, Rolguabar est un Ange, la tête pensante de la Phalange.

N'importe quel membre d'une Phalange de l'Éclair peut prétendre au rang de Maître de la foudre après avoir accompli au moins deux Questes couronnées de succès.

Les effectifs de ces Phalanges sont extrêmement difficiles à évaluer en raison de la politique tortueuse de l'Archonte de la Tour Foudroyée ; un fait est cependant avéré, il y a actuellement plus de seize Maîtres de la Foudre en activité.

1. Les membres de la Phalange de Caïn sont tous armés d'un Couteau d'Ombre que l'Archonte de la Tour Foudroyée leur a remis. Ainsi, ils n'hésiteront pas à percer le pentacle d'un Nephilim hostile à leur rencontre.

Pratique



L'Archonte de la Tour Foudroyée prend toutes les décisions. Il serait pourtant rapidement dépassé par la situation s'il ne recevait l'appui inconditionnel des huit Somatophylaxes et s'il ne pouvait compter sur la loyauté indéfectible des Bématistes, soumis à son autorité par le Serment de la Proskynèse.

• *l'œuvre des somatophylaxes*

Nil Sapientae Odiosus Acumine Nimio

Sénèque

La Maison-Dieu est entièrement placée sous le contrôle du Comte de la Tour Foudroyée qui prend toutes les décisions et analyse toutes les situations. Nonobstant, il est aidé en cela par un aréopage composé de huit Somatophylaxes répartis à la surface du globe. Dès l'origine, les Somatophylaxes furent placés sur les huit points du globe où se concentraient les plus importants Nexus. En contact avec les champs magiques, ils purent ainsi percevoir leurs distorsions et y remédier. Ils construisirent d'immenses et magnifiques tours d'albâtre d'où ils pouvaient communiquer avec les forces occultes et donnèrent naissance au mythe de la tour d'ivoire. Cependant, les turpitudes de l'Histoire les obligèrent à s'adapter à leur environnement qu'ils ne pouvaient quitter sous peine de faillir à leur mission. Dès lors, ils choisirent de dissimuler leurs activités en se fondant dans la masse des humains. Ils cachèrent soigneusement leurs tours du Savoir et s'évertuèrent, au fil des siècles, à mener leur tâche à bien en occupant des simulacres ciblés en fonction de leur hiérarchie sociale et de leur activité professionnelle.

Ils collectent toutes les informations relatives aux Nephilim et à leur culture de par le monde, en exerçant un contrôle strict des champs magiques. Ils surveillent étroitement les principales sociétés occultes humaines et luttent avec acharnement contre les Arcanes Mineurs. Ils recherchent activement toutes traces de la Sapience Nephilim. Ils constituent d'importants Datateus, ou dossiers d'enquête, qui rassemblent toutes les informations collectées par leurs réseaux de renseignement. Ils déposent tous les mardi leurs Datateus en des endroits précis. Ils sont ensuite récupérés par les Bématistes qui les transmettent à l'Archonte de la Tour Foudroyée. Celui-ci décide alors de l'éventuelle mise en place d'une Queste.

• *les questes*

Les Questes ont pour objectif de mettre un terme à une préoccupation soulevée par un ou plusieurs des dogmes fondamentaux de l'Arcane : désinformer les humains, récupérer les artefacts, stases ou homoncules aux mains des humains, réduire au silence ceux qui s'intéressent de trop près aux secrets occultes des Nephilim et détruire les lieux ésotériques construits par les humains. Souvent, seul le Maître de la Foudre connaît la véritable Queste de la Phalange. Cette recherche demeure fondamentale pour les Adoptés et peut représenter une ou plusieurs vies ésotériques

complètes du Nephilim. À ce sujet, il arrive que des Adoptés quittent l’Arcane après avoir mené leur Queste à terme et se fassent initier aux folies de l’Arcane XX ou deviennent des membres du Pendu. Dans tous les cas de figure, un Adopté de l’Arcane XVI est virtuellement immortel puisque sa stase est religieusement gardée quelque part dans les sous-sols du Prado. Cela permet à la Maison-Dieu, le cas échéant, d’exercer une discrète pression sur ses Adoptés en leur rappelant le contrôle étroit effectué sur leur essence primordiale. Au demeurant, ce contrôle discret, mais au combien efficace, permet à l’Archonte de la Tour Foudroyée d’être absolument certain de la fidélité à toute épreuve des Phalangistes, tout comme le Serment de la Proskynèse lui permet d’être assuré de la loyauté indéfectible des Bématistes.

- ***un rouage essentiel : les bématistes***

Fanatiquement dévoués à l’Archonte de la Tour Foudroyée, les Bématistes servent d’agents de liaison entre le Prince de l’Arcane et ses Adoptés. Ils assument toutes les tâches d’intendance.

Leur première mission consiste à collecter les Datateus constitués par les Somatophylaques. Pour ce faire, les Bématistes mettent au point de véritables boîtes aux lettres occultes qu’il est impossible de détecter. Ainsi, le Somatophylaque de Paris a pour coutume de déposer son Datateus toujours au même endroit, à savoir sur la tombe du philosophe René Descartes, sise à la tour Saint-Jacques, au cœur de Paris. Ce lieu est protégé par une puissante créature de Kabbale, invoquée par le Bématiste chargé de collecter les informations parisiennes ; cette créature ramasse tous les mardi à minuit le Datateus afin de le remettre à son maître. Celui-ci remet ensuite les données entre les mains de l’Archonte de la Tour Foudroyée en personne par le biais d’un serveur électronique ultra-protégé.

Dans un deuxième temps, les Bématistes assurent l’acheminement des Phalanges et veillent à leur procurer tout l’équipement nécessaire : faux papiers, argent liquide, armes et approvisionnement divers. Ils effacent toutes traces de déplacement des Phalanges et ont appris à utiliser l’outil informatique dans ce sens.

Enfin, les Bématistes acheminent les trésors ésotériques enlevés aux humains ou aux Nephilim trop philanthropes. Ils sont passés maîtres dans le transfert occulte de ces objets et ont réussi à mettre sur pied d’efficaces réseaux de transport aux ramifications complexes. Ils jonglent entre les différents moyens de communication tout en gardant une nette préférence pour le chemin de fer. Ainsi, dans les soutes des wagons de marchandises, il n’est pas rare d’apercevoir une grosse caisse de bois cloutée, renfermant sûrement quelque trésor ésotérique fabuleux.

- ***le serment de la proskynèse***

En expérimentant de nouvelles formules permettant, potentiellement, d’atteindre l’Agartha, Akhénaton découvrit fortuitement comment régénérer un pentacle Nephilim dévoré par le Khaïba. Par un procédé alchimique complexe, un Nephilim atteint du Khaïba et un Nephilim “pur” échangent quelques gouttes de fluide vital par le biais d’un prisme enchanté, baptisé la Proskynèse. Mais, de cette opération d’échange, résulte un lien de réciprocité indéfectible entre les participants. En réalité, le Nephilim “pur” crée un lien d’assujettissement vis-à-vis de son Frère atteint du Khaïba en l’obligeant à plier sa psyché à la sienne. De surcroît, l’opération doit être répétée régulièrement sous peine d’accélérer le processus de dégradation du pentacle

du Nephilim atteint du Khaïba. Effrayé par sa découverte et ses implications au niveau du libre-arbitre des Nephilim, Akhénaton ne révéla rien de sa découverte à ses Frères. Ce n'est que lors de la création de l'Arcane XVI qu'il remit à Dracka le terrible secret de la Proskynèse. Dans la grande tâche qui l'attendait, Dracka devrait pouvoir compter sur l'indéfectible loyauté de certains de ses compagnons. C'est dans cet esprit qu'Akhénaton confia à Dracka ce secret. Désormais, l'Archonte de la Tour Foudroyée pourrait contrôler le potentiel du Khaïba de n'importe quel Nephilim. Grâce à ce fabuleux don, il s'allégua les services de Nephilim dévorés par le Khaïba qu'il baptisa les Bématistes. Il leur fit prêter le Serment de la Proskynèse. Simple cérémonie d'apparat destinée à accentuer le côté solennel de la prestation de serment, l'Archonte de la Tour Foudroyée échange quelques gouttes de fluide vital avec le Nephilim choisi. Ils suivent un cérémonial très strict qui s'achève par la prestation d'un serment durant lequel le futur Bématiste jure fidélité et loyauté à l'Archonte de la Tour Foudroyée ; cette opération se répète ensuite à intervalle régulier, généralement tous les deux mois. Ainsi, aussi longtemps que la fidélité d'un Bématiste à son égard est irréprochable, Dracka s'engage à garantir la puissance du pentacle des Nephilim concernés ; en revanche, si d'aventure une trahison est commise, la réaction de l'Archonte de la Tour Foudroyée est impitoyable. À ce jour, il n'est nulle part fait mention de la trahison d'un Bématiste.

N.B. : Un article de J. Balsdon, intitulé *The Divinity of Alexander*, fait allusion à une Affaire de la Proskynèse. À ce jour, l'auteur n'ayant pu être joint, un de nos collaborateurs a fini par dénicher la revue contenant l'article chez un bouquiniste dont l'identité ne peut être divulguée. La proskynèse aurait été chez les Perses une coutume qui consistait à s'abaisser devant un supérieur qui relève le sujet par un baiser, scellant ainsi une sorte de contrat de fidélité et de protection. Alexandre le Grand aurait tenté d'étendre cet usage à ses sujets macédoniens, mais ceux-ci ne l'acceptèrent pas. Faut-il discerner là une action de la Maison-Dieu ?

• *les phalanges en action*

Les membres d'une Phalange ne doivent jamais renoncer à l'accomplissement de leur Queste, quel qu'en soit le prix. Tous les Nephilim de l'Arcane XVI suivent des entraînements très poussés en fonction de leurs caractéristiques initiales. Ces périodes peuvent s'avérer très longues. Le Nephilim peut apprendre ou développer les compétences de Confrontation, d'Adaptation, de Techniques ou de Discrétion en accord avec le Meneur et en vue de la Queste qu'il doit accomplir. Ces entraînements ont pour objectif de préparer le mental du Nephilim et le physique du simulacre à affronter n'importe quel type de situation dans les meilleures conditions. Le Meneur de jeu se référera au chapitre sur la progression par l'apprentissage et l'étude de la seconde édition des règles.

Aucun membre d'une Phalange n'est tombé entre les mains de ses ennemis, chaque Nephilim ayant pour ordre de "suicider" son simulacre en cas de capture par le biais de la traditionnelle pastille de cyanure. Si jamais la situation l'exige, les autres membres de la Phalange s'engagent à abattre leur Frère pour éviter sa capture.

• *le stellaire*

Il est à noter que le Stellaire de l'Arcane XVI est tout à fait particulier. En Vision-Ka, le Stellaire apparaît comme une dégénérescence lié au Khaïba. Il est très difficile, mais néanmoins possible, d'identifier un Adopté de la Maison-Dieu. En terme de règles, un Nephilim devra réussir un jet de Ka x1 pour démasquer un Phalangiste.

Demeure Philosophale

• le couvent-dieu du prado



L'Archonte de la Tour Foudroyée installa le cœur de sa future organisation sur un point du globe où les énergies magiques étaient les plus fortes et les plus palpables. Il érigea une immense tour d'ivoire, remplie de la Sapience Nephilim. Mais, tout comme ses fidèles Somatophylaxes, il fut confronté au problème de la recherche de la couverture parfaite. Les Architémages se mirent aussitôt à la tâche. Dracka désirait un grand et haut lieu où l'Arcane XVI pourrait trier et entreposer le fruit de ses Quêtes. Ils développèrent des projets

d'une audace folle, jusqu'à ce que l'édification d'un tel bâtiment puisse prendre place dans le projet d'un complexe destiné à l'étude des sciences élaboré en 1785 par Charles III. Ce projet était inspiré en réalité par l'Archonte de la Tour Foudroyée. Ce complexe est devenu aujourd'hui le musée national du Prado. Situé à Madrid, en Espagne, il sert de couverture au fabuleux Couvent-Dieu de la Maison-Dieu.

Le musée du Prado est un édifice néoclassique dont l'édification fut confiée à l'architecte Juan de Villanueva, simulacre d'un Architémage. Conçu comme Muséum et Cabinet d'histoire naturelle, il faisait partie d'un complexe dédié aux sciences dans le cadre d'une réforme urbanistique qui aboutit à l'ensemble de la Promenade del Prado, embelli de plusieurs fontaines monumentales comme celle d'Apollon. L'établissement, créé en 1819 comme Musée Royal de Peinture et de Sculpture par le roi Ferdinand VII, accueillit le fonds artistique des collections royales réunies par les rois d'Espagne. À la fin du XIX^e siècle, le musée, déjà nationalisé, s'enrichit du fonds du musée de la Trinidad qui comprenait des œuvres religieuses issues des expropriations menées à bien par l'Arcane XVI à la suite des ventes des biens ecclésiastiques. Depuis la création et la fusion des deux musées, des dons, des legs et des acquisitions ont permis au musée du Prado d'agrandir son fonds. Ses galeries renferment, entre autres, des œuvres de Goya, Rembrandt ou encore Picasso.

La façade publique du Prado permet une plus grande liberté dans les investigations menées par les Protecteurs de la Sapience. Ils disposent de vastes pièces en sous-sol dans lesquelles ils ont mis en place un vaste réseau d'information et de désinformation dont ils sont les uniques gardiens. Ils n'hésiteront pas à abattre tout être humain ou Nephilim tentant de s'introduire en ces lieux. L'acheminement et le stockage de nombreux objets ésotériques sont facilités par les opérations quotidiennes effectuées par les services officiels du musée.

Ce musée expose ponctuellement des œuvres "retouchées", destinées au grand public. Ces nouvelles versions ont pour but d'effacer toutes traces Nephilim de l'Histoire et de calmer les esprits quant à la disparition suspecte de certaines œuvres marquantes.

L'Archonte de la Tour Foudroyée, bien que dirigeant le musée du Prado, n'en assu-

me plus les fonctions de conservateur du fait de son métamorphe trop prononcé. Il passe la majeure partie de son temps dans ses appartements secrets situés dans les sous-sols du musée, sous-sols divisés en trois parties distinctes : les appartements et le bureau de Dracka, l'immense hermétique des Gardiens de la Sapience et la Châsse Purpurine, le centre d'entraînement des Phalanges de l'Éclair. En fonction de sa position au sein de l'Arcane, chaque membre de la Maison-Dieu possède une accréditation lui permettant d'avoir accès à un ou plusieurs de ces endroits. Seul l'Archonte possède l'accréditation totale.



Figures

- *dracka, archonte de la tour foudroyée*



racka, Archonte de la Tour Foudroyée, Prince de l'Arcane XVI depuis sa création, est un puissant Pyrim. À l'époque du Sentier d'Or, il était un membre influent des Gardiens de la Sapience Infinie. "Héros" de la guerre contre les Dra-Kaons, il était respecté et craint par ses Frères. Farouchement opposé au Sentier d'Or, il ne voyait dans ce projet que folie et décadence. Il devint rapidement le principal détracteur de Prométhée. Quand les premières armes d'orichalque firent leur apparition, Dracka avertit une dernière fois ses Frères

du danger que représentait le Sentier d'Or. Prométhée était un traître qu'il fallait arrêter. Personne ne l'écouta. Le glas des Nephilim avait sonné. Quand les premières révoltes humaines éclatèrent, certains Gardiens décidèrent de sacrifier leur Pentacle à la Lune Noire. Dracka hésita. Même s'il sentait que ses nouveaux frères, les Selenim, avaient raison et qu'ils pouvaient maintenant combattre efficacement les humains, il avait peur, peur de ce qui l'attendait, peur de la Lune Noire. Il ne se sacrifia pas. Encore aujourd'hui, dix mille ans après la Chute de l'Atlantide, il lui arrive encore d'y penser. Il a honte de ne pas avoir su trouver le courage de le faire au contraire de son frère, Lilith. Cette sensation de lâcheté ne fit qu'accroître sa haine pour les humains. À la tête de sa Phalange, il fit régner la terreur et la mort. Sa cruauté devint légendaire. Il voulait que les humains tremblent rien qu'en entendant son nom. Il devint synonyme de Mort.

Dracka ne connut qu'une seule fois l'enfer de la stase. Ce souvenir, resté à jamais gravé dans son esprit, finit de le remplir de haine pour les humains. Ils avaient fait de lui un Déchu. La mélancolie et la rancœur le transformèrent en un monstre ivre de sang et de haine. Il était bien décidé à débarrasser la surface de la Terre de cette race maudite, dut-il y passer l'éternité. Il ne laisserait pas les humains s'emparer du savoir et des connaissances de son peuple.

C'est Akhénaton qui tira Dracka de sa retraite. Il lui exposa ce qu'il avait ramené de sa seizième quête. Dracka fut saisi par la prestance et la sagesse du Pharaon. Un bref instant, il se sentit libéré de son fardeau. C'est avec respect pour l'œuvre d'Akhénaton qu'il accepta la seizième lame, la Maison-Dieu. Il jura à Akhénaton de ne jamais faillir dans sa tâche, même si cela devait signifier le sacrifice de son pentacle. Au fil des siècles, il mit en place une fantastique organisation aux rouages multiples et complexes, destinée, au bout du compte, comme l'écrivit si justement Platon, à le servir lui-même, par lui-même, avec lui-même, homogène et éternel. Il dirige son arcane d'une main de fer. Il ne tolère aucun échec, ni aucune défection. Quand un Nephilim entre à la Maison-Dieu, c'est pour l'éternité.

Il ne recherche pas l'Agartha. Il est convaincu que cette quête ne pourra s'achever qu'une fois le savoir Nephilim à l'abri des humains. Il est de toute façon très proche de l'Agartha, si proche qu'il n'a plus fait d'apparition en public depuis très long-

temps. Son métamorphe est trop visible. Actuellement, son simulacre est cloîtré dans une pièce sans fenêtres aux dimensions baroques, située quelque part dans les secrets du Prado.

Sa haine pour les humains ne s'est pas amoindrie avec les siècles. Il n'arrive pas à éprouver une once de pitié ou de compassion pour eux. Les blessures que lui ont laissé l'orichalque ne se sont pas refermées. En terme psychiatrique humain, Dracka peut être considéré comme un névrosé paranoïaque à tendance psychopathe. Dracka est peu recommandable et franchement peu fréquentable.

• *les huit somatophylaques*

Répartis à la surface du globe sur les huit Nexus les plus importants, les Somatophylaques ont mis en place des réseaux de renseignement discrets, mais terriblement efficaces. Au fil des siècles, ils ont réussi à parfaitement s'adapter à leur environnement. Ainsi, derrière la façade du World Trade Center, à New York, nul ne soupçonne la magnifique tour d'albâtre élevée par le Somatophylique Fagocytaphaë. Les Somatophylaques remplissent aujourd'hui leur tâche avec zèle, ardeur et assiduité. Grâce à des couvertures de premier ordre, ils masquent leurs réelles activités derrière une façade honorable et respectable. Afin d'éviter de créer des complications et de voir une Phalange Hypapiste lancée à nos trousses, nous nous contenterons simplement d'éclairer quelques points.

À New York, un Somatophylique occupe une place de première importance au sein du comité de rédaction du New York Herald Tribune. Il est ainsi au fait de toute l'actualité mondiale et peut déceler, grâce à une étude attentive des dépêches, la moindre information concernant les Nephilim et leur culture.

À Bogota, un Somatophylique a réussi à infiltrer un important cartel colombien en usurpant l'identité d'un des meilleurs agents de la D.E.A. Il est ainsi en liaison avec les meilleurs services secrets du monde. Il peut également compulsier à loisir les archives secrètes de la pègre colombienne qui contrôle de nombreuses activités à la surface du globe. De par sa position, il est également au courant d'une grande partie de l'information occulte en Amérique du Sud.

À Tokyo, un Somatophylique occupe le simulacre d'un des plus importants collectionneurs japonais d'art contemporain. Par ce biais, il se tient au courant de toutes les transactions d'objets ésotériques de par le monde. Il est en contact étroit avec le Somatophylique de Paris qui occupe le poste de commissaire-priseur à la Salle Drouot, couverture qui lui permet d'être en parfaite symbiose avec le milieu occulte européen.

À Camberra, un Somatophylique occupe une place importante au sein de l'ambassade britannique. Il a tout loisir pour se tenir au courant des événements ésotériques susceptibles d'arriver dans cette partie du globe.

À Yaoundé, un Somatophylique a choisi comme simulacre un ancien mercenaire allemand dont la fonction principale consiste à rester à l'écoute des informations occultes dispersées en Afrique.

À Jérusalem, un Somatophylique est membre du Mossad. Il est au courant d'informations de première main. De plus, il contrôle directement plusieurs autres membres

du service secret israélien auxquels il peut, à leur insu, faire jouer un rôle dans la préparation de Questes : remise de faux papiers, don d'argent, manipulation d'informations, etc.

Enfin, ce rapide panorama serait incomplet sans une note sur le plus mystérieux des huit Somatophylaxes. Installé à Copan, non loin de Tegucigalpa, au cœur de la jungle hondurienne, sur un site maya, Ocnantapen occupe toujours sa tour d'albâtre. Il reste en contact permanent avec les champs magiques dont il perçoit les fluctuations. Il reste la source de renseignements numéro un de l'Archonte de la Tour Foudroyée.

• **arkel, maître de la foudre de la première phalange hypapiste**

Arkel est un des plus vieux Adoptés de la Maison-Dieu. Sa spontanéité en situation difficile, son sens du devoir et de l'obéissance lui ont permis d'accéder au grade de Maître de la Foudre. Il voue une profonde haine pour les sociétés secrètes humaines, et particulièrement pour les Templiers. Son mépris et son dédain pour la race humaine en font un Phalangiste de premier ordre. Il est instinctif, violent et dénué de tout sentiment de pitié ou de compassion pour ses victimes. C'est un assassin froid et méticuleux.

KA 40 • FEU 40 • TERRE 32 • AIR 24 • LUNE 16 • EAU 08

MÉTAMORPHE : Djinn

Cheveux Flamboyants 3 • Mains griffues 7
Peau brûlante 6 • Odeur de brûlé 7 • Voix crépitante 09

SCIENCES OCCULTES : Basse Magie 90 % ; Haute Magie 70 % ;
Sceaux 85

SIMULACRE : PAUL FASENTIER
Légionnaire en retraite (15 ans de Légion)

Sexe : masculin • Age : 42 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 16
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 10

Ka-Soleil 10

Niveau sociale 12 • Opportunité 36 %
Éducation 9 • Culture xxe siècle 27 %

Proche 08

Compétences : Confrontation entre 65 et 80 %, Adaptation
entre 60 et 70 %, Mécanique 50 %, Premiers secours 70 %, Filature, Se cacher et Silencieux entre 40 et 50 %.



Relations

- *le genre humain*



a destinée de la race humaine n'intéresse pas les Adoptés de cet Arcane. Il pratique un ostracisme total envers les humains. Il n'interfère pas sur leurs décisions, sauf si celles-ci menacent l'existence des Nephilim. Il regarde même avec un plaisir et un cynisme non dissimulés les humains s'entre-déchirer et s'entre-tuer. Ils ne sont pas dignes d'intérêt, seul compte la préservation du patrimoine des Nephilim. Moins les humains en sauront sur l'existence des Nephilim, mieux ils se porteront.

- *les arcanes mineurs*

Les Adoptés de la Maison-Dieu luttent depuis l'aube des temps contre les sociétés secrètes humaines. La haine de ces groupes d'humains menace la survie des Nephilim. La Maison-Dieu tente de récupérer les stases, les homoncules et les artefacts tombés entre leurs mains depuis la Chute de l'Atlantide.

— **Les Mystères**

Les Mystères furent les premières sociétés secrètes humaines. Ils obtinrent de Prométhée les dons les plus précieux que les hommes puissent désirer pour mettre à bas le joug des Kaïm, c'est-à-dire les moyens pour attaquer, capturer, exploiter et détruire les Immortels.

Durant les Guerres Élémentaires, les Mystères et les Nephilim vécurent dans une sorte de promiscuité spirituelle et magique. Les Nephilim furent forcés de révéler aux Mystes l'étendue et l'origine de leurs facultés. C'est le souvenir de ces relations qui ennuie la Maison-Dieu car elle sait que les Mystères n'ont pas oublié les enseignements précieux qu'ils y ont puisés. Les Mystères n'hésitent pas à se servir des connaissances apprises auprès des Nephilim pour les attaquer sans aucun scrupule.

Les révélations de Prométhée sur la fabrication d'armes magiques représentent la pire des malédictions qui pèsent sur les Nephilim. Les Mystères furent, grâce à des objets et des rituels, leurs exterminateurs. Il n'en reste plus grand-chose, mais ce qui subsiste suffira à déclencher l'Apocalypse.

La possession des armes d'orichalque, des artefacts Atlantes et surtout des stases et homoncules Nephilim est l'objet d'une lutte à mort entre l'Épée et la Maison-Dieu depuis bientôt 3 500 ans. La déliquescence des Mystères depuis la guerre contre les Templiers, a rendu la mission de la Maison-Dieu extrêmement difficile. Les Mystes étant rentrés dans une quasi-clandestinité, certains membres de l'Éclair ont dédié leurs vies à traquer les Mystes et à récupérer ces objets.

Les Mystères vénèrent Prométhée, leur Libérateur. Ils ne se contentent pas de le

vénérer, ils espèrent bien le ramener à la surface pour régner sur le monde sous son autorité. L'idée même d'un projet aussi dément fait cauchemarder l'Archonte de la Tour Foudroyée. L'Arcane XVI fera tout ce qui est en son pouvoir pour éviter qu'une telle infamie ne se produise.

— Les Templiers

La lutte qui oppose la Maison-Dieu et l'Arcane du Bâton est épisodique, mais non moins mortelle. Les Templiers n'ont pas connu l'Atlantide et n'ont donc pas suivi les enseignements de Prométhée. Les intérêts des deux Arcanes divergent. Les Templiers cherchent plus à diriger le monde, qu'à initier les humains et éliminer complètement les Nephilim de la surface de la terre. Mais leur utilisation inconsidérée de l'orichalque et des champs magiques en font une menace qu'il faut néanmoins prendre très au sérieux.

L'Arcane XVI a suivi de très près la guerre qui opposa le Temple aux Mystes. Il en profita pour récupérer certains artefacts détenus par les Mystères avant que ceux-ci ne tombent entre les mains des Templiers. Cependant le Bâton est encore en possession d'un nombre non négligeable de stases et d'homoncules que la Maison-Dieu souhaite récupérer à tout prix. De plus, les récents agissements de la Milice du Christ inquiètent l'Archonte de la Tour Foudroyée (cf. le chapitre Intrigues).

— La Synarchie et les Roses + Croix

La Maison-Dieu ne s'intéresse que très partiellement aux activités de ces deux sociétés secrètes. Elles sont apparues beaucoup plus tardivement que l'Épée et le Bâton. L'Arcane XVI ne pense pas que la Coupe et les Deniers soient en possession de quelconques artefacts, focus, stases ou homoncules Nephilim.

• les autres arcanes majeurs

L'Arcane XVI surveille de très près les agissements de l'Arcane du Mat et surtout celui du Bateleur. Les Adoptés de la Maison-Dieu n'ont pas pardonné, et ne pardonneront sans doute jamais, aux Nephilim alliés de Prométhée d'avoir soldé la Sapience Nephilim et provoqué leur chute. Ils considèrent les Adoptés du Bateleur comme des traîtres doublés d'incapables extrêmement dangereux pour les autres Nephilim. Ils sont prêts à éliminer physiquement tout Adopté du Bateleur qui mettrait en danger la survie des Nephilim. L'Arcane XVI fait tout ce qui est en son pouvoir pour mettre un terme aux tentatives de reprise du Sentier d'Or à grande échelle.

Seuls les Arcanes de la Papesse, du Chariot et de la Justice ont l'estime de la Maison-Dieu. Il arrive fréquemment que certaines actions entreprises par la Maison-Dieu soient commanditées par l'Arcane de la Papesse. Les Arcanes du Mat et du Bateleur vont même jusqu'à dire que la Justice fit appel aux services de la Maison-Dieu pour éliminer certains Adoptés de leurs Arcanes devenus trop gênants. Ses accusations sans fondements n'ont jamais été prouvées et la Justice a toujours démenti de telles accusations.

La Maison-Dieu et le Chariot collaborent au Projet S, S pour simulacre, c'est-à-dire à l'optimisation des compétences des simulacres par les Nephilim. Les Adoptés de l'Arcane XVI entretiennent également des rapports amicaux avec l'Empereur et l'Impératrice, malgré leur incompréhension à saisir l'intérêt qu'ils peuvent trouver chez les humains.

Les méthodes peu orthodoxes de la Maison-Dieu ne font pas l'unanimité des autres Arcanes. Très peu d'entre-eux diront ouvertement avoir eu recours aux services des Phalanges de l'Éclair pour résoudre une situation de crise.

• les selenim

L'Arcane XVI entretient des rapports ambigus avec ses cousins maudits. Les Adoptés de la Maison-Dieu ont beaucoup de respect pour ces frères qui ont sacrifié leur pentacle lors des premières révoltes humaines. Mais la morbidité, les profanations, les exactions, le goût pour la mort et la destruction des adorateurs de Lilith, mettent mal à l'aise les Adoptés de la Maison-Dieu. Néanmoins, les sacrifices consentis par les Selenim par le passé font oublier toutes leurs exubérances.

Il existe une légende prétendant que Dracka avait un frère. Lorsque les humains perpétrèrent leurs premiers crimes, ce frère sacrifia son pentacle à la Lune Noire. Il tenta de convaincre Dracka de le suivre. Celui-ci refusa, il avait peur de ce qui l'attendait. Depuis la Chute de l'Atlantide, Dracka ne l'a plus revu. De plus, la légende dit que le frère du puissant Dracka n'est autre que Lilith, le premier et le plus grand de tous les Selenim.



Intrigues

Depuis sa création, la Maison-Dieu poursuit sans relâche sa mission initiale. L'Archonte de la Tour Foudroyée n'en reste pas moins assujetti à des passions personnelles auxquelles il consacre une grande partie de son énergie. Il n'hésite pas pour parvenir à ses fins à recourir à l'appui de sa formidable organisation.

- **la fin du millénaire**

Il serait fastidieux de décrire les opérations qui sont menées par la Maison-Dieu en cette fin de xxe siècle. Cette fin de millénaire est marquée par une recrudescence des activités des Arcanes Mineurs. Les Mystères prédisent que l'Apocalypse est proche. Le Temple, quant à lui, compte mettre son Grand Plan à exécution avant la fin du siècle. De nombreux Nephilim se réveillent dans leur stase après un long sommeil. L'Archonte de la Tour Foudroyée est donc face à une activité occulte intense qu'il s'est mis en tête de contrôler. Il est en contact permanent avec ses huit Somatophylaques. Les nouveaux moyens de communication rendent la tâche des Somatophylaques plus aisée. De nombreuses stases, focus et artefacts disparus depuis longtemps sont enfin localisés. Les missions confiées aux Phalanges sont de plus en plus nombreuses.

- **kang**

*Avec un cœur plein de fantaisies délirantes
Dont je suis le Capitaine,
Avec une lance de feu et un cheval d'air,
A travers l'immensité, je voyage.*

Chanson de Tom O'Bedlam

Obsédé par la figure mythique de Prométhée, l'Archonte de la Tour Foudroyée a décidé de le tuer de ses propres mains. Pour mener son projet à terme, il compte remonter le temps par le biais d'une merveilleuse machine qu'il a baptisée Kang.

Lorsque l'on a l'éternité devant soi, à l'impossible nul n'est tenu. Plein d'opiniâtreté, Dracka s'attela à la tâche avec une ardeur décuplée par la haine. Il réussit à surpasser nombre de difficultés grâce à son immense savoir occulte. Aujourd'hui, il ne manque que quelques éléments à sa machine à voyager dans le temps. Ses secrets de fabrication sont gravés sur les pages d'un puissant focus, le Codex de Léonard de Vinci. Au grand désespoir de Dracka, ces quelques pages ont récemment été acquises par Gilles Bates, le patron de Microserf. Après une longue et minutieuse enquête, la Maison-Dieu a découvert que Gilles Bates est un initié du Bâton ; c'est un membre extrêmement influent de la Milice du Christ et l'un des dirigeants de Int Staff. Part le biais de la société Microserf, Gilles Bates, et par la même le Temple, contrôle 90 % de l'informatique mondiale et les derniers déboires du numéro un de l'informatique au sujet du "contrôle" de l'Internet ont fini de convaincre l'Archonte de la Tour

Foudroyée du réel danger que représentait Gilles Bates. Dracka projette de mettre en place une Queste ayant pour objectif de récupérer les pages du Codex, en éliminant leur possesseur.

Une fois en possession du dernier chaînon, Dracka prendra lui-même les commandes de Kang, remontera le temps jusqu'à la naissance de Prométhée et l'abattra comme un chien. Il espère ainsi sauver ses Frères de la Déchéance. Personne, excepté Dracka, ne connaît l'existence du Projet Kang.

• *les États-unis*

Le continent américain, placé sous la tutelle de l'omnipotente Milice du Christ qui, par le biais de la Bianetica et de Int Staff, contrôle toutes les instances décisionnelles aux États-Unis, intéresse de plus en plus la Maison-Dieu.

Depuis le début des années 90, les Initiés de l'Arcane XVI préparent l'implantation d'un second Couvent-Dieu sur le territoire américain qui servirait à soulager le Couvent-Dieu du Prado et à emmagasiner les artefacts nouvellement acquis. Mais l'implantation de ce Couvent-Dieu n'est que l'une des facettes d'un gigantesque plan que l'Archonte de la Tour Foudroyée ourdit secrètement en collaboration avec l'Arcane de l'Empereur. Ce plan a pour but ultime de permettre à la Maison-Dieu et à l'Empereur de prendre le contrôle de l'échiquier ésotérique outre-Atlantique. Les enjeux sont simples : en agissant en synergie les deux Arcanes espèrent contrer la Milice du Christ et récupérer ainsi nombre d'artefacts et d'homoncules qui sont aux mains des templiers américains. De plus, en enquêtant sur les agissements d'un étrange Selenim haïtien et sur les implications de la Milice du Christ dans cette affaire, la Maison-Dieu a découvert que les templiers américains projetaient de réactiver les Galions Élémentaires. Ces immenses vaisseaux, propulsés par des homoncules et capables de voyager sur les champs magiques, furent construits entre le XIII^e et le XIV^e siècle afin de transporter les chevaliers du troisième degré après l'aboutissement du grand plan. Mais après la chute du Temple, ils furent cachés puis oubliés, pour être redécouverts au début du xxe siècle. Depuis cette découverte, la Maison-Dieu accélère les préliminaires de son implantation. En cette fin de millénaire, de nombreuses Phalanges, en particuliers les Phalanges de la Nouvelle Sapience, Hypapistes et Nihilistes, se voient attribuer nombres de Questes sur le territoire des États-Unis, tandis que les Architémages de la Tour Crénelée, épaulés et secondés par le Somatophylaque basé à New-York, commencent à édifier le nouveau Couvent-Dieu dans les entrailles du mont Rushmore, dans le Dakota du Sud.



▣ CODEX NEPHILIM N°16 ▣

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 XVI: **LA MAISON-DIEU**

Dispersés par la chute de l'Atlantide, pourchassés par les sociétés secrètes, les Nephilim ont traversé les âges en fugitifs. Dans les coulisses et les ombres de l'Histoire, les Déchus n'ont eu de cesse de glaner les fruits perdus de leur Age d'Or contestés par les humains. Tel un joyau brisé en des milliers de morceaux, leur héritage a été pillé par une humanité profane, prompte à utiliser ces trésors comme autant d'armes.

Gardiens du temple perdu, protecteurs de la Sapience, les Adoptés de la Maison Dieu parcourent le monde en phalanges volontiers fanatiques au fil de quêtes fiévreuses et vengeresses pour réclamer leur dû.

Fers de lance de la guerre de l'ombre, la Maison Dieu combat pied à pied sur tous les fronts. Osez-vous prêter serment et rejoindre sa croisade ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-78-0

PRIX : 35 F

