



00  
21  
20  
19  
18

*la lune*  
*le soleil*

*le jugement*  
*le monde*  
*le mat*

# LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume XVIII

*La Lune*

## Sommaire

Présentation.....	2
Adoption .....	3
L'esprit de la Lame .....	4
Histoire.....	6
Organisation .....	12
Initiation.....	19
Pratiques.....	23
Demeures Philosophales .....	27
Figures .....	29
Relations.....	31
La Face Cachée.....	33
Révélations .....	36

## Crédits

*Rédaction*

DAVID CHEMOUIL

*Couverture*

FRANCK ACHARD

*Maquette*

SIR HILL JOHNBACK

*Collection dirigée par*

STÉPHANE ADAMIAK

A Xavier Spinat, qui a retrouvé le chapitre perdu du Contrat Social. Merci à toute l'équipe de MultiSim, du Père-Lachaise au Quartier Latin. Bravo à Stéphane Adamiak qui y aura cru, avec raison finalement. Semra'ya, benim küçük bugeonum.

**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 Lune

*la dix-huitième quête, ou la quête des simulacres imparfaits*

**L**a dix-huitième lame des atouts du tarot est particulièrement difficile à décrypter, tant elle est riche en symboles obscurs. Cependant, les spécialistes s'accordent pour la diviser en quatre parties majeures.

Tout en bas de la carte, on observe un crabe ou une écrevisse, qu'on présente généralement en Astrologie comme le signe zodiacal du Cancer. Le Cancer symbolise au premier abord un danger obscur, certainement le risque lié à l'exploration des voies de cet Arcane. Pourtant, ce n'est sûrement pas là la véritable signification qu'il faut lui porter, mais plutôt celle du *khaïba* que tout Nephilim peut développer en son sein, telle une tumeur. Par ailleurs, vu la place que prend le crabe sur cette représentation, on peut légitimement se demander si sa présence, loin d'être rejetée, n'est pas souhaitée.

A l'opposé du crabe se trouve une lune à visage féminin, dardant des rayons à l'aspect solaires vers le sol. Des gouttes montent vers elle, défiant toutes les lois de la gravité. Ces gouttes, au nombre de dix-huit, symbolisent à l'évidence le *Ka*, la sagesse, l'avancement sur la voie de l'Agartha. Quant au visage serein observable à la surface de la Lune, on peut voir que ses yeux semblent absents et inhumains, pour tout dire : divins. Les faisceaux lumineux font croire que la nuit est illuminée, comme si une éclipse solaire avait lieu. Étonnamment, il semble bien que cette alliance de symboles évoque la Lune Noire. Cette interprétation est certainement erronée, cet Arcane n'ayant a priori rien à voir avec celui de la Mort. Certains interprètes ont émis l'idée que l'éclipse évoque plutôt "l'arbre qui cache la forêt", c'est-à-dire l'Arcane de la Lune précédant et annonçant celui du Soleil (Arcane XIX).

Entre le crabe et la Lune figurent deux animaux cousins, un chien et un loup, semblant hurler à la lune. À côté de chaque animal se trouve une tour massive évoquant les murailles gardant les entrées des Enfers. S'agit-il ici d'une quelconque allusion au mythique Cerbère ? Généralement, on estime que chaque animal, avec sa tour, évoque un règne : le chien, animal domestiqué par excellence, représenterait le règne humain, tandis que le loup, archétype de l'animal sauvage, symboliserait le règne animal, voire celui de la Nature tout entière. Les deux animaux sont séparés par un fleuve serpentant vers la droite, vers le loup. L'Arcane de la Lune se place donc visiblement en porte-à-faux vis-à-vis des autres Arcanes "spécialisés" dans la domination de simulacres humains.

Cependant, ce qui semble être un fleuve n'en est peut-être pas un. Il pourrait très bien s'agir d'une route, désignant de manière ésotérique le Sentier d'Or, et allant non pas vers le loup, mais vers l'horizon, le royaume d'Agartha. Ce symbole semble bien confirmer que pour l'Arcane de la Lune, la maîtrise des animaux est la voie royale vers l'illumination.

## Lexique

**Assemblée** : aussi nommée le Conseil des Quatre, il s'agit en fait de l'organe dirigeant l'Arcane. Elle est composée de la Déesse et de ses quatre conseillers, qui ne sont autres que les dirigeants des quatre Véneries.

**Avatar** : Agarthien. Chaque Avatar possède une zoomorphose unique se rapprochant d'un animal mythique. Ainsi le Cerbère, Avatar dirigeant la Curée, possède-t-il réellement trois gueules.

**Compagnie** : autre nom pour Vénérie.

**Déesse** : nom donné à la dirigeante de l'Arcane. La Déesse actuelle est Keridwen.

**Dévoreur** : c'est ainsi qu'est généralement désigné le Dragon, ennemi éternel de l'Arcane.

**Enragé** : on surnomme ainsi un Zoomorphe passant (volontairement ?) en Ombre pour laisser ressortir les traits de sauvagerie de sa Sœur de Sang.

**Sœur de Sang** : simulacre animal.

**Harde** : grand rassemblement de tout l'Arcane. Il n'y a eu que trois Hardes dans toute l'histoire de l'Arcane.

**Intuition** : nom donné aux instincts primordiaux que possédaient les Humains jusqu'à la fin du règne d'Arthur, et qui leur permettaient de vivre en harmonie avec la Nature.

**Meute** : autre nom pour Vénérie.

**Ollamh** : dirigeant d'une Vénérie.

**Ramure** : attribut dû à une zoomorphose. Contrairement aux Nephilim, les Zoomorphes peuvent utiliser leurs traits zoomorphiques, par exemple les griffes ou les crocs pour un Lupus.

**Sagesse** : c'est ainsi que l'on nomme la hiérarchie fondée sur l'ancienneté dans l'Arcane.

**Sidh** : l'Autre Monde (cf. le supplément Les Arthuriades).

**Vénérie** : nom donné aux grandes formations composant l'Arcane. On emploie aussi les termes "Meute" ou "Compagnie".

**Zoomorphe** : c'est par ce nom que se désignent les Nephilim incarnés dans des animaux. A ne pas confondre avec "zoomorphe" qui désigne le métamorphe associé à chaque humeur.

# Histoire

## Fondements



L'Arcane de la Lune fait remonter ses origines à l'Involution Angélique. A cette époque, les Kaïm se regroupaient souvent par affinités. En particulier, un certain nombre de Kaïm vit en la Terre une Déesse, Ka-Ïa (qu'on pourrait traduire par "Mère de la Vie"). Ce nom s'est transmis jusqu'à nous, puisque l'on parle encore aujourd'hui de Gaïa.

Les adorateurs de Ka-Ïa formèrent bientôt un culte organisé, qui stipulait qu'il fallait vivre en accord avec la Nature. Progressivement, le dogme se développa pour donner naissance à une véritable religion. Sa liturgie, fondée sur l'adoration des forces de la Nature et sur la transmission orale de la Tradition, en fit une religion païenne.

Cependant, un schisme apparut bientôt entre ceux qui souhaitaient suivre la voie d'une Nature pure et structurée, et ceux qui ne voyaient dans la Nature que prédation et sauvagerie. Rapidement, ce qui n'était au départ qu'une divergence d'opinion devint cause de haine, et provoqua la scission de l'église.

## Le Dévoreur

Tout aurait pu en rester là si les adeptes d'une Nature brutale n'avaient fusionné pour former un des plus dangereux Dra-Kaons, Béhémoth. Ce dernier instaura alors un règne de terreur, décimant de nombreux Kaïm et souillant la Terre.

En conséquence, l'autre branche du Culte de la Déesse s'allia et fonda une Ar-Ka-Na destinée à abattre le tyran. On se souvient de cette Arche de Ka sous le nom des Custodiens de la Terre-Mère. Rejoignant la grande alliance des Ar-Ka-Nas, ils combattirent Béhémoth et le vainquirent, après de lourdes pertes.

Néanmoins, le Dra-Kaon ne mourut pas : considérablement affaibli, il parvint à fuir l'Atlantide, sans que les Custodiens pussent le rattraper. Dés lors, l'Ar-Ka-Na décréta qu'elle n'aurait de cesse de défaire son ennemi. Le nom de Béhémoth, devenu tabou suite à ses actions, fut remplacé par celui de Dragon ou, plus généralement, Dévoreur.

## Eden

Durant ces événements, l'Ar-Ka-Na des Danseurs de la Roue Solaire lancèrent le Sentier d'Or, qui consistait à éveiller le Ka-Soleil des Humains, afin de pouvoir le manipuler. Les expérimentations débutèrent et firent rapidement évoluer les Humains.

Cependant, le Sentier d'Or se trouvait en désaccord profond avec le dogme des Custodiens : manipuler une branche de la Nature se révélait être une hérésie. Les Custodiens tentèrent de mettre les autres Kaïm en garde, sentant confusément les risques de telles pratiques, mais ces derniers ne les écoutèrent pas. C'est pourquoi les

Custodiens décidèrent de quitter l'Atlantide, afin de s'établir en des lieux purs.

Leur voyage les mena jusqu'en Mésopotamie, en une terre vierge particulièrement fertile. Ils décidèrent donc de s'y installer et de développer leur propre projet, consistant à élever un véritable paradis, où Kaïm et animaux (les Humains faisant partie des animaux) vivraient en harmonie.

Le pari fut gagné : au bout de quelques années, les Custodiens eurent la joie de voir s'épanouir la tribu de l'Homme (adam en hébreu) et de la Femme (h'ava en hébreu). Ces derniers dominaient Eden, formant bien sûr le haut de l'échelle des espèces, mais ne prenaient que les vies dont ils avaient besoin, tout comme les animaux présents. Les Kaïm se mêlaient à leur création, savourant le bonheur d'avoir eu raison dans leurs croyances.

### ***La fin d'un rêve***

Cependant, l'Atlantide vivait ses derniers instants. Prométhée avait commencé son enseignement auprès des Humains, les faisant prendre conscience de leur situation d'esclaves dans un paradis qui n'était pas le leur. Clandestinement, les premiers Mystères apparurent, se préparant à la rébellion.

L'occasion leur en fut donnée lors du Grand Cataclysme : le funeste météorite d'Orichalque s'abattit sur l'Atlantide, faisant rapidement sombrer le continent. Les premiers Mystes eurent néanmoins le temps de forger des Epées Noires et de se lancer à la poursuite de leurs anciens maîtres. Ces derniers, affaiblis par la propagation de l'Orichalque sur Terre, passèrent du statut d'êtres-Ka à celui de Nephilim.

Le royaume d'Eden survécut à tous ces événements et continua son existence harmonieuse. Jusqu'au jour fatal où des Humains attaquèrent, armés d'Orichalque. Les Custodiens, de même que les autres habitants d'Eden, furent décimés, à l'exception d'une petite dizaine qui parvint à s'enfuir. Ces derniers, qui étaient restés Kaïm jusqu'alors, s'incarnèrent dans les derniers animaux vivants d'Eden.

### ***Le temps des pactes***

Durant les siècles troubles qui suivirent, les Custodiens survivants restèrent ensemble, contrairement à beaucoup d'autres Nephilim, qui faisaient preuve d'ostracisme. Peu à peu, les Custodiens acquirent la pleine maîtrise de leur nouvelle forme et décidèrent d'adopter le nom de Zoomorphes, laissant celui de Custodiens pour les martyrs de leur cause.

Enfin, après plusieurs milliers d'années d'errance, les premières alliances entre Humains et Nephilim se mirent en place, et la situation générale s'améliora. Les Zoomorphes participèrent à certains pactes, notamment phéniciens, dans lesquels ils furent adorés comme des Dieux de la Nature. Toujours, ils suivirent l'enseignement de leur ancien culte, tentant d'enseigner aux Humains l'adoration de la Déesse. C'est à ce moment qu'ils décidèrent de ne plus s'incarner que dans des femelles, laissant la force brute des mâles représenter le Dévoreur. De nombreuses images de la Déesse furent priées à cette époque, notamment Ishtar en Phénicie.



## **La naissance de l’Arcane**

Une certaine période de stabilité se présenta, laissant du répit aux Zoomorphes. Cependant, ceux-ci n’étaient pas satisfaits, souffrant de ne pouvoir développer un véritable culte à leur Déesse. D’autant plus que, inexorablement, l’ordre de l’Épée développait son influence sur tout le bassin méditerranéen. Heureusement, l’espoir allait naître en Egypte : le pharaon Akhenaton se lança dans sa quête.

Lors de sa dix-huitième quête, Akhenaton porta son regard vers l’Orient, sentant confusément qu’une révélation lui serait faite en ces lieux. Peut-être cela avait-il à voir avec la prochaine quête du Soleil (dix-neuvième arcane) ? Quittant le royaume sacré d’Egypte pour un temps, le Pharaon rejoignit les cimes enneigées de l’Himalaya. Il y rencontra Lixian, un être mi-homme mi-animal, et vraisemblablement sur le point d’atteindre l’Agartha. Akhenaton comprit que cet être représentait une voie possible pour un certain nombre des siens.

Revenant en Egypte, le Pharaon élaborait les thèses de l’Arcane, et lui grava une Lame. Puis, il proposa à Bast, Zoomorphe Felis, de prendre la direction du jeune Arcane de la Lune. Bast était alors adorée par un petit groupe d’Humains, au nez et à la barbe du clergé d’Amon-Râ. Elle accepta, sentant que c’était là une chance de propager le dogme du culte de la Déesse. Ainsi devint-elle la première Princesse de l’Arcane.

Cependant, les ennemis d’Akhenaton veillaient. Akhetaton, la cité du Pharaon, fut assiégée. Le Fils d’Aton, dans un dernier effort, organisa la fuite des Princes et la mise en lieu sûr des Lames. Rendant invisibles ses protégés Nephilim et Roms, il assura la fin de sa quête.

Bast tenta alors d’établir son culte dans le delta du Nil. Malheureusement, celui-ci se trouva plongé dans la guerre qui vit se soulever Tubalcaan et ses suivants. Interprétant l’ordre du Bâton comme une image du Dévoreur, Bast voulut protéger la Lune : elle envoya ses fidèles reconstruire l’Arcane en Grèce, et décida d’éliminer elle-même Tubalcaan. Pour ce faire, elle commit le péché de tuer sa Sœur de Sang par un suicide pour incarner un Lupus.. Prenant alors le nom de Chien de Sirius, elle attaqua le maître du Temple. Ce dernier, trop puissant, la vainquit. Avant de périr cependant, le Chien de Sirius prononça une malédiction envers Tubalcaan, qui affaiblit celui-ci suffisamment pour qu’il soit battu par ses autres adversaires. Aujourd’hui encore, l’Arcane n’a pas oublié le sacrifice de Bast.

## **Grandeur et décadence**

Arrivé en Grèce, l’Arcane élit une nouvelle Princesse : Diane. Celle-ci décida de développer le côté “mondain” de l’Arcane, en élevant de nombreux temples à sa personne ainsi qu’à d’autres figures féminines du panthéon grec assimilables à la Déesse. Ce faisant, l’Arcane se heurta aux Mystères grecs, ce qui déboucha sur des guerres occultes chroniques.

Par ailleurs, Diane décida d’élargir l’influence de la Lune en envoyant un groupe de missionnaires vers la Brittonie. Ce groupe avait pour objectif de lancer de nouveaux cultes païens en ces lieux, ou tout au moins d’en exploiter des préexistants.

Les siècles passant, l’Arcane en vint à oublier ses buts et à sombrer dans la facilité, jouissant du confort de la civilisation grecque. Le passage à la suprématie latine ne changea pas l’ordre des choses, bien au contraire. Les Adoptés de la Lune finirent même pas perdre toute humilité, n’honorant plus la Déesse pour ses bienfaits. Pour tout dire, Diane se révélait une assez mauvaise Princesse, et beaucoup en vinrent à souhaiter sa destitution.

### ***Les missionnaires en Brittonie***

Revenons quelques siècles en arrière : à cette époque, deux siècles environ après Jésus-Christ, la Brittonie suivait encore fortement des préceptes païens. Les missionnaires, dirigés par Keridwen, découvrirent une contrée mêlant la religion druidique et un culte de la Nature soutenu par les Prêtresses d’Avallon. Keridwen parvint à rencontrer Merlin et Nimüe et s’entendit avec eux sur la possibilité d’exploiter le culte de la Nature suivant les préceptes de la Déesse. En effet, l’Arcane de la Force tenait déjà les rênes de la religion druidique, tandis que Nimüe et ses compagnes incarnaient une autorité spirituelle majeure en Brittonie. L’accord scellé par Keridwen, Merlin et Nimüe précisait que l’Arcane de la Lune prendrait la direction d’un Culte de la Déesse en direction des populations. Le peuple étant très réceptif à l’idée de Terre-Mère, Keridwen parvint à développer le Culte de façon importante. Bien entendu, les Zoomorphes, non initiés aux mystères de la Brittonie, ne se rendirent pas compte de la présence du Dragon en ces terres. Il faut dire que Keridwen et ses suivants ne se mêlaient pas à la civilisation, mais officiaient plutôt en pleine nature, visant néanmoins les populations “civilisées” plutôt que les Pictes aux mœurs étranges.

Par ailleurs, la Brittonie intéressa énormément Keridwen en raison de l’existence du Sidh, qu’elle découvrit très vite après son arrivée. Le Sidh se révélait être une porte sur le Temps Sacré, un sanctuaire akashique majeur. Accompagnée d’autres Avatars, elle rencontra les habitants de l’Autre Monde et se lia avec eux. Bientôt, le Sidh devint aussi la demeure des Avatars de l’Arcane.

### ***La chute de l’Empire Romain***

Ce qui devait arriver arriva : l’incident Jésus eut lieu, puis le Christianisme se développa progressivement dans tout l’Empire, laissant le paganisme décliner progressivement. Néanmoins, aux alentours de l’an 300, des messagers venant des terres brittoniques arrivèrent, annonçant les résultats de la mission d’évangélisation en ces contrées. Voyant ce qu’était devenu l’Arcane, ils enjoignirent les Adoptés à les rejoindre en Brittonie, où un pacte païen unissait encore Zoomorphes, Nephilim (notamment l’Arcane de la Force) et Humains. Sentant le vent tourner dans l’Empire, l’Arcane quitta la Méditerranée pour rejoindre la Brittonie.

En l’an 337, l’Empereur Constantin se convertit au Christianisme, signifiant par là-même l’arrêt de mort du paganisme dans l’Empire. Heureusement, l’isolement de la Brittonie, allié à l’action de l’Arcane, permit d’éviter le délaissement du Culte. Pourtant, les années passant, l’instabilité augmenta dans l’île.

En 393, le Culte du Dragon se révéla au grand jour, soutenant Vortigern dans sa quête mégalomane. Réalisant que le Dévoreur vivait en ces lieux, l’Arcane subit un grand

choc de conscience, et s'allia à Merlin dans son projet pour offrir un grand roi à la Brittonie, et défaire le Culte du Dragon. Diane, se rendant compte de toutes ses erreurs, décida de se destituer, après avoir prononcé le Glam Dicinn contre Vortigern. Celui-ci mourut quelques heures plus tard dans sa citadelle, abandonné à sa folie. Nous sommes alors en l'an 400, Keridwen est élue nouvelle Princesse de l'Arcane.

### **Frères ennemis**

L'Arcane est bien plus proche du Dévoreur qu'il ne veut bien admettre. Après tout, les deux ennemis descendent des adorateurs de Ka-İa : certains choisirent la voie du Dra-Kaon et d'autres rejoignirent les Custodiens de la Terre-Mère qui donnèrent eux-même naissance à l'Arcane actuel. Cette origine commune est ressentie par l'Arcane comme une tâche à effacer.

### **Schisme**

Bien que le Dévoreur n'ait personnellement jamais établi de dogme bien défini (sûrement est-il trop instable pour en être capable), l'Arcane lui attribue, ainsi qu'à ses séides, certaines thèses. Ainsi, tout ce qui touche à la corruption de la Nature, ou à la pollution par exemple, est considéré comme une expression de l'influence néfaste du Dévoreur. Ceci explique les réactions épidermiques des Zoomorphes face à certains actes. C'est aussi pour cette raison que l'Arcane emploie parfois les termes de "voie du Dragon" ou "voie de la Déesse", pour désigner l'un des deux courants dogmatiques.

### **Le règne de Keridwen**

Keridwen sentait bien que la Lune risquait de connaître une phase sombre de son histoire dans les années à venir, et que celle-ci pourrait durer longtemps. Elle décida alors de réorganiser complètement l'Arcane, s'inspirant de son expérience celtique. C'est ainsi que la Princesse en vient à être confondue avec la Terre-Mère, agissant comme sa représentante. Ceci explique que la dirigeante de l'Arcane soit souvent appelée elle-même la Déesse, la confusion étant volontaire. La structure actuelle de l'Arcane, en Compagnies et en degrés de Sagesse, date donc de cette époque. Les divers rituels, tels que le Cetal ou le Coelbren, élaborés par Keridwen à son arrivée dans les terres brittoniques, furent intégrés aux rituels initiatiques.

Par ailleurs, l'Unicorne (ainsi nomme-t-on Keridwen dont l'Avatar est la Licorne) scella une alliance avec Merlin, dans le but de détruire une fois pour toutes le Dévoreur. L'assassinat de Nimüe par Morgane et sa clique précipita les choses : autant l'ancienne Dame du Lac avait l'amitié du Culte de la Déesse, autant les trois Prêtresses félonnes étaient haïes.

Jusqu'en 450, assisté de la Force, l'Arcane affronta le Culte du Dragon, tentant principalement de préserver le Sidh. Malheureusement, un jour funeste de 450, l'Unicorne se trouva confrontée à Mordred qui l'attaqua, armé d'une lance étrange. Frappée de plein fouet, Keridwen se vit terrassée par son ennemi et périt.

### **Heures médiévales**

Privé de Keridwen, l'Arcane avait perdu. Rassemblant leurs affaires, la plupart des Adoptés quitta la Brittonie. Seule la sagesse du Conseil des Quatre le sauva alors de la dissolution. En revanche, aucune nouvelle Princesse ne fut élue, suite à l'opposition incompréhensible de la Compagnie des Veneurs.

Par la suite, l'Arcane, grâce à l'organisation mise en place par Keridwen, parvint à survivre, puis à regagner courage. Cependant, la christianisation générale en Europe l'obligea à oublier sa liturgie religieuse, tout en conservant sa doctrine d'intégration dans la Nature. Se mêlant à des caravanes de Roms, les Zoomorphes sont à l'origine des nombreuses légendes d'animaux savants se produisant dans des spectacles. Parallèlement, l'Arcane s'attaqua à ses ennemis séculaires, principalement le Temple, dont le développement l'inquiétait.

L'Arcane n'avait pourtant pas oublié le Dévoreur. Mais l'équipe envoyée en Brittonie pour préparer une offensive n'en trouva plus trace. Il faut dire que le Dragon avait été défait par Galaad.

C'est une ère de doute longue de plus de mille ans que vécut alors l'Arcane, ne sachant pas quel pourrait être son avenir, et se demandant ce qui adviendrait de l'enseignement de la Déesse. Pourtant, jusqu'à la fin du vingtième siècle, l'Arcane continua son œuvre, attendant l'Apocalypse.

### **Renaissance**

Le début du vingtième siècle vit le réveil de nombreux Nephilim, suite aux guerres occultes menées envers la Golden Dawn, probablement. Cet afflux d'éveillés permit à l'Arcane d'accueillir de nouveaux membres motivés, qui relancèrent les vellétés de l'Arcane.

A partir des années 1960, le dynamisme de la Lune s'accéléra : l'Apocalypse avait été prédite pour la fin du siècle, et l'Arcane était persuadé d'y tenir un rôle majeur. En effet, il a été dit que Tubalcaan, vieil adversaire, sortira de sa torpeur à l'aube de la Fin du Monde. Les Enfants de la Déesse ne comptent pas le laisser souiller la Terre-Mère.

Aujourd'hui, l'Arcane se sent prêt à réenchanter la Terre, et à terrasser ses ennemis.

# Organisation

## Structure générale



Depuis l'avènement de Keridwen, l'Arcane n'a guère évolué dans sa structure générale. Celle-ci est double : il existe d'un côté une hiérarchie générale qui sert surtout à donner une position claire à chacun dans l'Arcane, et l'on trouve d'un autre côté une séparation en quatre formations distinctes aux buts et devoirs différents. Avant sa chute, l'Arcane tout entier était dirigé par la Déesse assistée des Ollamhs, dirigeant chacun une Vénérie. Depuis la mort de l'Unicorne, personne n'a revendiqué le trône et l'Arcane continue de

fonctionner, uniquement dirigé par les quatre Ollamhs. Bizarrement, il n'y a jamais eu de conflit entre eux et ils ont toujours pris leurs décisions d'une unique voix.

L'influence conjointe du paganisme celtique et de certaines traditions médiévales se fait sans cesse sentir au sein de l'Arcane, et il n'est pas une pratique qui ne soit la réminiscence de quelque rite d'une de ces époques considérées comme idéales par la Lune.

Ainsi les relations entre Adoptés sont-elles extrêmement codifiées. Il ne faudrait pourtant pas croire que l'Arcane est tout entier tourné vers le passé. Bien au contraire, les projets fleurissent, principalement au sein de la Vénérie des Compagnons, et parfois des Patriarches. De plus, l'Arcane poursuit le rêve de la Caravane, une gigantesque meute d'animaux regroupant aussi tous les Zoomorphes et parcourant le Monde le long des lignes-ley. Les Arcanes Majeurs au courant de l'existence de ce projet sont très intrigués et se demandent quels peuvent être les buts réels d'une telle entreprise. Certains ont émis l'hypothèse qu'il s'agirait ainsi de rétablir une maille de Ka autour de la Terre afin d'influer sur l'inconscient collectif des Humains et les faire retourner vers plus de "naturalité".

## La Sagesse

La hiérarchie générale est habituellement appelée Sagesse car elle se fonde principalement sur le degré d'initiation des Zoomorphes. Cependant, cette organisation n'est véritablement utilisée que durant les Hardes, où elle permet d'établir des règles de préséance. Elle ne donne en revanche aucune autre prérogative et n'est plus appliquée que pour son côté traditionnel.

## Les Véneries

Les Véneries (aussi appelées Meutes ou Compagnies) sont au nombre de quatre et représentent chacune une des grandes tendances idéologiques de l'Arcane. Elles sont constituées de la Curée, des Compagnons, des Patriarches et des Veneurs.

**Les degrés de Sagesse sont les suivants**

1	Fialshai
2	Ansruth
3	Cli
4	Cana
5	Dos
6	Macfuirmidh
7	Fochlocc

Les Meutes constituent la véritable structuration de l’Arcane. A part lors du Conseil des Quatre, elles ne se rencontrent que très rarement et n’ont finalement que peu de relations. Chacune poursuit ses buts un peu indépendamment des autres. On le comprend aisément quand on sait que ces objectifs sont parfois contradictoires, ou tout au moins incompatibles avec les idées d’autres Compagnies. Il s’agit sûrement là d’une faiblesse de l’Arcane qui devra être résolue d’une manière ou d’une autre avant l’arrivée de l’Apocalypse. C’est du moins l’opinion de nombreux Fialshais, qui se lassent des agissements de certains groupes.

### **La Curée**

Comme son nom l’indique, cette Compagnie est en quelque sorte le bras armé de l’Arcane et s’oppose à ses ennemis, principalement les Templiers et les Mystes. Ces derniers pratiquent en effet parfois des rituels jugés révoltants par la Lune.

Il ne faudrait pas croire que la Curée, constituée d’animaux, ne représente que peu de danger pour ses ennemis. En effet, la majeure partie de ses membres est *Lupus* ou *Felis*, et présente des Ramures particulièrement développées.

L’organisation de la Curée est à la fois calquée sur le modèle animal dominant/dominé et sur la hiérarchie militaire. Les rituels de soumission entre les Prédateurs sont très fréquents et parfois très violents. Cela ne semble cependant pas en gêner les membres qui se prêtent avec délice au réveil de leurs instincts animaux. Il n’est pas rare que certains Zoomorphes de la Curée passent en Ombre plus ou moins volontairement pour laisser ressortir plus encore la sauvagerie de leur Sœur de Sang. On dit alors qu’ils sont Enragés. Il ne fait généralement pas bon se retrouver face à un Enragé...

La Curée, comme toutes les Véneries, comporte quatre degrés, organisés ici de façon pyramidale. La Compagnie est dirigée de “main” de fer par le Cerbère, un Avatar qui n’hésite pas à participer aux actions qu’il décide. C’est un combattant redoutable, probablement le meilleur de tout l’Arcane, qui peut faire des ravages dans les camps ennemis. L’Arcane essaie toutefois de le retenir : il constitue en effet une de ses pièces maîtresses pour l’Apocalypse à venir, il est donc important qu’il ne soit pas découvert par les Arcanes Mineurs avant l’heure du combat.

Le Cerbère est assisté par quatre Chiens de Guerre qui veillent à l'organisation des expéditions et à l'entraînement des troupes, constituées des Fauves. Les récents admis sont appelés Molosses. Il est avéré qu'un des Chiens de Guerre, Alro, a été très actif au dix-huitième siècle sous le nom de Bête du Gévaudan. Il se serait en fait attaqué à une résurgence de l'ordre du Temple dans l'ancienne commanderie de la Couvertoirade.

Malgré son activité intense, cette Compagnie reste l'organe de combat de l'Arcane et ne poursuit, contrairement aux autres Véneries, aucune recherche. Pour cette raison, et aussi à cause de son agressivité, elle est assez peu respectée des autres Compagnies, qui voient en elle une certaine similitude avec les actions du Dévoreur. Pourtant, nombreux sont ceux qui rappellent que c'est bien la Curée qui a sauvé l'Arcane à la chute de l'Unicorne.

### **Les Compagnons**

Les Compagnons forment probablement la Vénerie la plus moderniste de l'Arcane. Ce sont en quelque sorte les scientifiques de la Lune, et les projets qu'ils suivent sont pour certains très surprenants. L'organisation de cette Meute est collégiale : trois grandes directions de recherches sont étudiées au sein de trois Axes dirigés et supervisés par un chef appelé le Noyau.

Etonnamment, on ne possède aucun renseignement sur le Noyau. Personne ne semble l'avoir vu, et même les autres membres du Conseil des Quatre n'en ont jamais parlé. Le bruit court que ce serait un Zoomorphe marin très ancien connu comme le Dauphin d'Arion.

Cette Compagnie est assez controversée au sein de l'Arcane, et de plus en plus de Fialshais demandent à ce que le Conseil des Quatre remette de l'ordre chez les Compagnons. Il est vrai que ceux-ci semblent parfois avoir oublié les doctrines de la Lune, et se rapprochent dangereusement du Dévoreur. On murmure dans les rangs de l'Arcane qu'une mise au point pourrait avoir lieu très prochainement. Pourtant, on dit aussi que cette Vénerie bénéficierait du soutien d'Adoptés très hauts placés, et que ses Axes serviraient en fait quelque projet secret de l'Arcane. Ceci explique peut-être qu'il n'y ait eu encore aucun limogeage.

### **L'AXE DES ABSCISSES**

Les Compagnons sont donc divisés en trois Axes. L'Axe des Abscisses explore la voie du Réveil : ses membres collaborent avec le Bateleur pour tenter de faciliter l'éveil d'Humains. Ils deviennent les compagnons quotidiens de ces Humains pour les baigner continûment dans une atmosphère magique qui devrait, espèrent-ils, faire resurgir en eux l'Intuition. Il est avéré que certains ont déjà réussi, et que des couples Eveillé – Zoomorphe indéfectibles se sont formés, progressant communément vers l'Illumination. Ces couples se mettent généralement à parcourir le Monde, mi-vagabonds mi-saltimbanques, vivant de tours et de numéros qu'ils effectuent pour la plus grande joie de tous. Cette pratique rappelant celle des bateleurs des temps passés fait-elle partie de la Caravane ?

## L'AXE DES ORDONNÉES

L'Axe des Ordonnées est la source d'un grand espoir au sein de l'Arcane, en explorant la voie de la Matrice : ses membres espèrent en effet offrir un refuge à l'Arcane au sein des océans. Ce projet cherche principalement à développer une communication verbale avec les dauphins et autres cétacés. Une légende ne dit-elle pas que les dauphins seraient des atlantes ayant été obligés de se métamorphoser lors de la destruction de leur continent ? L'Arcane n'accorde aucune foi à ce mythe mais voit bien en l'océan un des espaces d'avenir pour le Monde. Un espace qu'il faut conquérir afin d'éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Quoi qu'il en soit, de nombreux membres de cet Axe se sont incarnés dans des cétacés et parcourent les mers, tentant d'établir un véritable échange avec les dauphins. Les résultats sont tout à fait prometteurs, et nombreux sont ceux qui prétendent que les élèves animaux ont eux aussi des secrets à enseigner à leurs maîtres. En fait, l'Axe des Ordonnées est vu au sein de l'Arcane comme un groupe de doux rêveurs, aux buts inoffensifs, mais sûrement inutiles aussi.

## L'AXE DES CÔTES

C'est principalement l'Axe des Côtes qui constitue la cause des récriminations envers la Vénérie des Compagnons. Cet Axe suit la voie du Renouveau, qui vise à instaurer un nouveau règne animal. Si les buts restent louables aux yeux de l'Arcane, les moyens mis en œuvre beaucoup moins. En effet, allié au Chariot, cet Axe tente de procéder à de multiples "améliorations" d'animaux. Ces modifications passent par l'utilisation de techniques eugénistes et/ou cybernétiques. Le but est principalement de créer des animaux plus forts, plus robustes et pouvant vivre plus longtemps. Peu d'expériences ont été menées à bout jusqu'à présent, mais les résultats obtenus horrifient les autres Adoptés de l'Arcane. On a ainsi pu voir des chiens modifiés génétiquement et biomécaniquement : sécrétant plus d'adrénaline, possédant des os plus durs et des muscles maillés, ils ravalent le rottweiler au rang d'aimable chien de compagnie. Les membres de l'Axe des Côtes ne se rendent visiblement pas compte qu'ils dévient de plus en plus de la voie de la Déesse, et se rapprochent progressivement du Dévoreur. Nombreux sont ceux, au sein de l'Arcane, qui attendent le limogeage de ce groupe. Pourtant, les Côtes n'ont toujours pas été inquiétées, ce qui laisse penser qu'ils bénéficient d'une protection haut placée au sein de l'Arcane. Qui a donc intérêt à les protéger ? Qui serait prêt à compromettre ainsi l'idéal de pureté de l'Arcane ? Et surtout : pourquoi ?

## *Les Patriarches*

Les Patriarches représentent la Vénérie la plus traditionnelle de l'Arcane, la continuation presque directe de l'Ar-Ka-Na des Custodiens de la Terre-Mère. Leur credo est simple et consiste en la protection des animaux et Zoomorphes. Cette Meute n'a donc connu presque aucune évolution depuis la fondation de l'Arcane.

Comme de coutume, les Patriarches sont organisés en trois groupes accompagnés d'un dirigeant. La structure est collégiale mais se fonde en même temps sur le degré de Sagesse dans l'Arcane. Le meneur de cette Compagnie est d'ailleurs appelé le Sage.

Le groupe essaie par ailleurs de réhabiliter l'Humain au sein de l'Arcane. L'Humain vu comme un animal comme les autres, bien entendu. Il n'est nulle question d'effectuer un jugement de valeur entre les divers enfants de la Terre-Mère. Simplement, force est de



reconnaître que, dans une société humaine, il est plus simple de poursuivre les buts que s'est fixé l'Arcane en étant incarné dans un Humain. Les autres Adoptés de la Lune admirent beaucoup les Patriarches car ceux-ci, pour mener à bien leurs objectifs, restreignent volontairement leurs Ramures, ce qui les handicape forcément pour leur évolution vers l'Agartha. Cependant, les Patriarches ne désespèrent pas d'atteindre l'Illumination de cette façon. Ils sont persuadés que leur sacrifice sera reconnu par la Déesse.

### LES HÔTES

Le rôle des Hôtes est d'accueillir tous les Enfants de la Déesse (à savoir les animaux et les Zoomorphes) qui en ont besoin. Ils ont donc constitués de nombreux refuges. Ceux-ci se trouvent généralement au domicile des Hôtes (n'oublions pas que les Patriarches s'incarnent dans des humains). Nombreux aussi sont ceux qui gèrent un refuge de l'Association Protectrice des Animaux. Les Hôtes travaillent en collaboration très étroite avec les Hospitaliers. Le groupe subit fréquemment les attaques d'Arcanes Mineurs, du fait de son exposition importante.

Les Hôtes sont aussi à l'origine du classement en zone protégées de certains espaces, en particulier l'île de Calicaro, au sud des Açores, classée par la Société des Nations-Unies et administrée par les Hôtes. Elle constitue un bastion important de l'Arcane.

### LES HOSPITALIERS

Les Hospitaliers travaillent généralement avec les Hôtes : leur rôle consiste à soigner animaux et Zoomorphes, laissant leur propre santé de côté. Les Adoptés de la Lune appellent généralement ce groupe "la petite Tempérance". Il arrive d'ailleurs que les Hospitaliers soient en conflit avec la vraie Tempérance, qu'ils trouvent envahissante et trop désireuse de bien faire. En particulier, les actions écologistes de la Tempérance déplaisent aux Hospitaliers qui estiment le "terrain" réservé.

### LES RÉFUGIÉS

Les Réfugiés forment certainement le groupe le plus dynamique des Patriarches, surtout depuis une dizaine d'années. Ses centres d'intérêt sont assez proches de ceux de l'Axe des Abscisses (de la Vénérerie des Compagnons), mais leurs méthodes sont radicalement différentes. Le réveil de l'Intuition chez les Humains les intéresse, mais ils ne croient pas qu'elle puisse apparaître chez des êtres ayant subi l'influence néfaste de la "civilisation". C'est pourquoi ils ont pu, sous couvert d'instituts psychiatriques, se procurer des enfants sauvages, dont ils espèrent qu'ils seront réceptifs à une incarnation un peu particulière. Les Zoomorphes prenant possession de tels Humains passent volontairement dans une semi-Ombre, dans laquelle ils laissent son libre-arbitre au Simulacre, tout en conversant avec lui. Les résultats sont très prometteurs : de véritables êtres symbiotiques naissent de ces alliances et leur évolution initiatique est très rapide. Certains seraient en passe d'atteindre l'Agartha. Ce projet n'ayant débuté que depuis le début des années 1970, le Sage est particulièrement satisfait et envisage de généraliser ces expériences en procédant à l'enlèvement de nourrissons qui seraient alors élevés par des Zoomorphes sur l'île de Calicaro.

## LE SAGE

Le Sage est une figure très respectée, non seulement parmi les Patriarches, mais aussi tous les Adoptés de la Lune. Il se trouve en effet qu'il est le plus ancien Zoomorphe connu, plus vieux même que l'Arcane. A dire vrai, il s'agit de Lixian, l'initié que rencontra Akhenaton dans les contreforts de l'Himalaya. C'est maintenant un Avatar, bien que sa zoomorphose soit difficilement identifiable (un être mi-homme mi-singe). On prétend que c'est la figure d'une ancienne créature des mythes taoïstes.

Du fait de son ancienneté, et malgré la structure collégiale de la Vénérie des Patriarches, les décisions du Sages ne sont jamais remises en questions et sont appliquées au plus vite. Après plusieurs millénaires, l'enthousiasme et le dynamisme de Lixian sont toujours présents : il s'implique pleinement dans les projets de l'Arcane, et est même à l'origine de certains. Curieusement, bien qu'Avatar, sa présence dans le Sidh est très rare. Quand on s'en étonne auprès de lui, il répond généralement d'un air malicieux qu'il était à la cour du Roi du Monde, mais qu'il lui est aisé de rejoindre rapidement l'Autre Monde quand sa présence est attendue. Nul n'a su déchiffrer le sens de ces paroles pour le moins obscures...

## LES VENEURS

Les Veneurs forment la Compagnie la plus influente de tout l'Arcane. Spécialisés dans les relations avec l'extérieur, leur rôle s'étend de celui de diplomate à celui d'espion. Leur fort investissement dans les missions qui leur ont été fixées leur fait parfois prendre des risques très importants. Par leur activité même, ils se doivent de rester au fait de toutes les évolutions du monde occulte. Admirés, ils sont aussi craints en raison de l'atmosphère de conspiration qui émane d'eux.

Grâce à leur connaissance du monde occulte, et leur habitude des sphères du pouvoir, ils ont acquis une certaine aisance à gouverner qui fait qu'ils sont plus ou moins considérés comme les vrais dirigeants de l'Arcane, en dépit de l'existence du Conseil des Quatre.

Comme les autres Compagnies, les Veneurs sont divisés en trois groupes, dirigés par un Ollamh appelé le Veneur. Cependant, il n'est ici nulle question d'une organisation collégiale ou hiérarchique. Le Veneur dirige, et les subordonnés obéissent. Cette pratique semble satisfaire les Veneurs, et fonctionne en tout cas parfaitement.

## LES DRAPEAUX BLANCS

Les Drapeaux Blancs sont particulièrement respectés dans l'Arcane, et cela se comprend tout à fait, lorsque l'on sait que leur rôle est d'aller au devant des Arcanes Mineurs. Il s'agit en fait de contrer les méfaits des ennemis humains des Zoomorphes.

Cet objectif se traduit de deux manières. En premier lieu, les Drapeaux Blancs tentent de libérer certains animaux de l'influence néfaste des Arcanes Mineurs, en particulier des ordres du Bâton et de l'Épée. En effet, ceux-ci dressent des animaux, des chiens tout particulièrement, à repérer et attaquer des Nephilim. Cette situation est intolérable pour l'Arcane qui y voit une déviation de la Nature. Les Drapeaux Blancs approchent donc ces animaux, et tentent de faire ressortir leurs instincts animaux pour annihiler l'influence néfaste de leurs maîtres. Ce but peut paraître anecdotique mais illustre parfaitement le travail de fourmi que doit parfois effectuer l'Arcane.

Cependant, la mission principale des Drapeaux Blancs consiste à infiltrer les rangs des Arcanes Mineurs, notamment en devenant les animaux de compagnie de certains haut-placés. Dans cette position, ils peuvent espionner leur ennemis à loisir. Parfois aussi, quand la situation l'exige, ils font appel à la Curée pour "nettoyer" une base ennemie avant qu'elle n'applique quelque plan monstrueux. Enfin, les capacités magiques de ces Zoomorphes leur permettent aussi d'influencer les Humains dont ils sont les animaux de compagnie. En particulier, il semble bien que le chat du dirigeant de l'Ordre des Chevaliers du Christ soit un Adopté de la Lune.

### LES DIPLOMATES

Les Diplomates sont chargés des relations officielles et officieuses avec les autres Arcanes Majeurs. En fait, les échanges officiels ont peu de succès, vu la piètre estime dont jouit la Lune auprès de la plupart des autres Arcanes. Et ceux auprès de qui ils disposent d'une certaine écoute souffrent d'une tendance marquée au paternalisme. Ainsi, la Tempérance, qui regarde les Zoomorphes d'un œil compassé, s'attire le mépris de la Lune.

Si le côté officiel a peu de succès, c'est loin d'être le cas sur le plan de l'espionnage. En particulier, certains Adoptés acceptent de s'incarner dans des Humains et de ne pas se faire poser le Stellaire de l'Arcane, afin de pouvoir se faire "adopter" par d'autres Arcanes. Cette pratique vise en particulier des Arcanes comme le Soleil, la Maison-Dieu, la Force ou la Justice, qui n'ont jamais témoigné d'une affection sans borne pour les Zoomorphes.

### LES MENTORS

Les Mentors sont souvent considérés comme un cercle d'influence constitué de sages réfléchissant au devenir de l'Arcane et conseillant le Veneur. En fait, il s'agit bien de leur rôle, bien qu'ils se chargent aussi de trouver de nouvelles recrues pour l'Arcane dans son entier, et de les former. Tout nouvel Adopté de la Lune est suivi par un Mentor jusqu'à ce qu'il passe du statut de Fochlocc à celui de Macfuirmidh. Les Mentors appartiennent généralement à des Caravanes de Bohémiens et sillonnent le Monde, cherchant inlassablement de nouveaux Nephilim à adopter. Il semble bien que se mêler aux Bohémiens soit aussi en rapport avec le projet de la Caravane. Connaissant les liens pluri-millénaires de la Lune et des Bohémiens, il ne serait pas étonnant que ces derniers participent au projet de l'Arcane.

### LE VENEUR

On sait peu de choses sur le Veneur, si ce n'est que ses décisions au sein des Veneurs sont toujours exécutées sans appel. Par ailleurs, il semble certain que le Veneur appartient à la Caravane d'Esméralda. Cette association reste secrète, car la Compagnie craint que certains Arcanes Majeurs ne s'intéressent trop à la Lune, s'ils l'apprenaient. Cela dit, personne ne sait ce que peut bien couvrir cette collaboration avec Esméralda.

## Initiation



'intégration d'un nouveau membre est un moment fort, et passe par de nombreux rituels de purification et de fusion dans la Nature. Généralement, l'Adopté a été contacté par un Mentor de la Compagnie des Veneurs et celui-ci le suivra pendant ses débuts et organisera son initiation.

La plupart du vocabulaire employé par l'Arcane est empruntée aux liturgies druidiques du temps d'Arthur, aussi ne faut-il pas s'étonner de la profusion de mots d'origine celtique.

### SAGESSE

#### *Fochlocc* (" *apprenti*")

Entrer dans l'Arcane n'est pas chose si facile : il est demandé au postulant d'avoir fait preuve de son attachement à l'œuvre de la Déesse. Il n'est pas simple de quantifier un tel sentiment, aussi ce point est-il laissé à l'appréciation du Mentor. Plus difficile encore, l'âme du postulant se doit d'être un "reflet du Monde". Concrètement, le nouvel Adopté doit au moins avoir vingt points de Ka, et surtout un point de Khaïba. Cette dernière condition reflète l'analogie faite entre le Dragon qui souille la Déesse et le Khaïba qui pervertit le Nephilim : chacun doit être à l'image de la Déesse. Cependant, on ne demande pas explicitement au nouveau membre de présenter un trait de Khaïba : la vérification est faite à son insu, et décide de son intégration effective ou non à l'Arcane.

Une fois ces vérifications effectuées, le postulant peut être Adopté : au cours d'une longue cérémonie, on lui enseigne les thèses et le fonctionnement de la Lune. Il doit ensuite incarner un Animal avec qui il aura partagé sa vie pendant le dernier mois lunaire (cette phase passe généralement par le suicide du Simulacre humain). Puis il est oint d'une eau lustrale, dans un simulacre de baptême. Par ailleurs, bien que le sexe "psychologique" du Nephilim soit indéterminé, il ne peut incarner que des animaux femelles : il s'agit là d'une règle primordiale de l'Arcane. De même, il est formellement interdit d'incarner une laie, le sanglier rappelant le Twrch Trwith. Une fois ces conditions remplis et ces rituels effectués, l'Adopté est au premier degré de Sagesse : c'est un Fochlocc.

**Conditions : 20 points de Ka / 1 point de Khaïba**

#### *Macfuirmidh* (" *fils d'apprentissage*")

Il s'écoule généralement quelques mois lunaires avant que le Fochlocc ne soit considéré comme autonome. Quand ce moment arrive, une seconde cérémonie a lieu, qui scelle véritablement son entrée au sein de l'Arcane. Il est alors nommé "Macfuirmidh" : on attend de lui qu'il connaisse tous les rituels de la Lune.

**Conditions : Connaissance de la Lune : 20 %**

### **Dos (“ jeune arbre”)**

Une année lunaire environ après son entrée dans l’Arcane, le jeune Adopté est apte à faire un choix : il peut décider quelle Vénérie il souhaite rejoindre. En théorie, il a le droit d’intégrer n’importe quelle Compagnie, mais il arrive (rarement) que cette requête lui soit refusée ; en particulier par la Curée et les Veneurs qui ont des obligations précises.

**Conditions : parfois pour rentrer dans la Curée ou les Veneurs.**

### **Cana (“ chanteur”)**

Il faut de nombreuses années (voire décennies) avant d’atteindre le grade de Cana, qui signifie allégoriquement que l’Adopté a maintenant droit au chapitre, c’est-à-dire que sa voix est représentative lors d’un quelconque vote pendant une Harde. Sachant qu’il n’y a eu que trois Hardes depuis la formation de l’Arcane, on comprendra que ce grade est plus honorifique qu’autre chose. Devenir Cana est néanmoins une étape importante pour un Adopté puisqu’il est alors considéré comme ayant atteint un âge “adulte” (selon les critères de l’Arcane).

**Conditions : 30 points de Ka – Connaissance de la Lune : 40 % / Basse Magie et Sceaux : 90 %.**

### **Cli (“ pilier”)**

Arrivé à ce stade de son initiation, l’Adopté est devenu une valeur sûre pour l’Arcane, qui peut compter sur ses services en toute occasion. Il est par ailleurs encouragé à développer ses talents magiques, notamment la Kabbale, afin d’accélérer sa progression vers l’Agartha et d’offrir ainsi un soutien plus fort à l’Arcane le moment venu. Cependant, il ne doit pas se tourner vers la voie de Pachad, pour son analogie avec le Dévoreur. De même, Aresh est assez mal considéré, mais reste accepté, principalement par la Curée qui y voit un formidable terrain d’entraînement.

**Conditions : 40 points de Ka / Connaissance de la Lune : 60 % / 90 % en Pentacles.**

### **Ansruth (“ noble flot”)**

Atteindre le grade d’Ansruth prend généralement plusieurs décennies, voire quelques siècles. Le Zoomorphe a développé sa Sapience à un haut niveau, et il lui est fait part de la plupart des secrets de l’Arcane (c’est-à-dire le chapitre “La Face Cachée” exceptée la section “Révélation”). Dans cet ordre d’idée, il quitte généralement sa Vénérie pour rejoindre un Harpail. Il est enjoint à intensifier ses efforts pour pouvoir rejoindre le Sidh et préparer l’Apocalypse. Il doit aussi tenter d’établir des liens durables avec les créatures de Kabbale qu’il rencontre dans ses voyages, car l’Arcane voit en elles des alliées possibles.

**Conditions : 60 points de Ka / Connaissance de la Lune : 80 % / 60 % en Clés.**

## **Fialshai (“ noble sagesse”)**

Devenu Fialshai, l'Adopté apprend les tous derniers secrets de l'Arcane (cf. la section “Révélation” du chapitre “la Face Cachée”). A ce stade, le Fialshai devient généralement Agarthien : il se choisit alors un Avatar et rejoint le Sidh pour y rencontrer tous ses pairs. Il n'y a à l'heure actuelle pas plus d'une trentaine de Fialshais dans l'Arcane.

Conditions : Agarthien / Connaissance de la Lune : 100 %

## **ZOOMORPHOSES**

### **Classifications**

Contrairement aux Nephilim, chez qui la métamorphose ne dépend que de leur nature même, les zoomorphoses dépendent de l'animal incarné par le Zoomorphe. Aussi ceux-ci choisissent-ils l'espèce de leur Simulacre animal avec attention. L'Arcane a pris la décision de classer les différentes zoomorphoses possibles en fonction des différentes espèces. Seuls les mammifères ou les grands oiseaux sont choisis, car eux-seuls disposent d'un Ka-Soleil suffisamment puissant pour établir une incarnation solide.

#### **Les classifications suivantes ont été choisies :**

- **Lupus** : chiens, loups, renards, coyotes, hyènes...
- **Felis** : chats, lynx, lions, tigres, pumas...
- **Avis** : aigles, faucons, condors...
- **Equus** : chevaux, zèbres...
- **Ketos** : dauphins, orques, rorquals...
- **Ursus** : ours, grizzlis...
- **Simius** : chimpanzés, gorilles...
- **Hominis** : Humains.

### **Ramures**

Contrairement aux Nephilim, dont les métamorphoses mettent du temps à s'exprimer, les Zoomorphes peuvent utiliser très tôt les transformations physiques (appelées “Ramures”) résultant de leurs zoomorphoses. Généralement, les Ramures consistent en des accroissements des possibilités physiques du Simulacre. Ainsi les Equus voient-ils leur vitesse augmenter avec leur zoomorphoses. Les Lupus et les Felis voient grandir et durcir leurs crocs et griffes, jusqu'à devenir très dangereux.

### **Techniquement parlant**

Il est impossible de décrire toutes les Ramures possibles, puisque celles-ci varient d'un Zoomorphe à l'autre. Cependant, on peut définir une règle simple permettant de déterminer le développement d'une Ramure. On considère qu'un point de Zoomorphose procure un point de POT pour la Ramure concernée, quelle que soit son utilité. Par ailleurs, pour une Ramure orientée vers le combat, les dommages infligeables sont augmentés de un point pour chaque tranche de 5 points de Zoomorphose dans cette Ramure.

**Exemple :** Kryv est un Zoomorphe incarné dans un aigle, dont les serres ont un dommage de base égal à 1. Il possède des serres particulièrement effilés (il a en effet investi 17 points dans cette Ramure). En situation de combat, son POT de gravité vaut donc 17 et il peut infliger 4 points de dégâts (17 divisé par 5, arrondi à l'inférieur, ajoutés au dommage de base que possède tout aigle). Kryv peut donc infliger de très sérieux dommages, s'il parvient à toucher son adversaire (notez bien que la Ramure n'influence absolument la compétence de combat elle-même, mais uniquement la possibilité de faire des dégâts plus ou moins importants).



# Pratiques

## SYMBOLES ET TABOUS

### La féminité



La féminité est le symbole absolu de la Déesse, la Terre-Mère, la Nature constructive, opposée à la force brute du Dévoreur, du Mâle. On comprendra donc aisément que l'Arcane cultive cette idée et voie l'incarnation dans un mâle comme impensable. Ceci explique que les Zoomorphes ne puissent choisir leurs Simulacres que parmi des animaux femelles. C'est pourquoi on parle de Sœurs de Sang.

### Le Twrch Trwith ("sanglier souverain")

Dans le même ordre d'idée, l'Arcane considère l'incarnation dans une laie comme tabou. En effet, le sanglier est vu comme une évocation du Twrch Trwith (prononcer "Torc Treith"), le Grand Cornu, que chassa Arthur, dans un rituel de virilité, afin d'obtenir Excalibur. Le Grand Cornu est lui-même assimilé au Dragon.

### Numérologie

Proche de la liturgie druidique, le culte de la Déesse considère les alliances de nombres comme particulièrement significative. En particulier, le nombre majeur de la Déesse est 28 : un mois lunaire dure en effet 28 jours, tout comme le cycle menstruel de la femme. On comprendra alors mieux que l'Arcane comporte quatre Véneries et sept grades de Sagesse ( $4 \times 7 = 28$ ), nombres eux-aussi magiques. De même, le 1 et le 8 de 18 permettent d'obtenir 7 (là encore) et 9 qui est le nombre cyclique de la réduction théosophique (dite "règle de neuf"). Ce genre de considération est prise très au sérieux par l'Arcane, qui prend ses décisions en fonction de nombreux impératifs numérologiques.

## FONCTIONNEMENT DE L'ARCANE

### Le Cetal ("incantation")

Jusqu'à l'avènement de Keridwen, les Zoomorphes étaient incapables d'employer la parole autrement qu'en utilisant la Sorcellerie. Malheureusement, le sort employé ne durait pas longtemps et n'était pas des plus simples à lancer. Cependant, Keridwen était une grande pratiquante des Arts Magiques et convainquit une créature de Kabbale de permettre à tous les Zoomorphes de parler constamment. Ainsi, à son entrée dans l'Arcane, tout nouvel Adopté se voit apposer le Cetal, une sorte de sceau de reconnaissance à l'attention de la créature de Kabbale, en même temps que le Stellaire de la Lune.

Pourtant, des questions demeurent sans réponses : quelle créature Keridwen a-t-elle contactée ? Quel prix a-t-elle promis de payer ? Et pourquoi le rituel du Cetal fonctionne-t-il encore alors que l'Unicorne a disparu ?



### **Le Coelbren (“ signe du bois”)**

Durant leur initiation, les Adoptés étudient aussi le Coelbren, un alphabet analogique et symbolique, qui leur permet de dessiner l'équivalent de pentacles kabbalistiques et procéder ainsi à leurs invocations. Le Coelbren est aussi utilisé pour laisser des messages cachés. Employé dans un milieu naturel (une forêt, un champ...), il est très difficile à déceler pour qui ne connaît pas cet alphabet. Il sert donc de langage secret à l'Arcane.

### **Techniquement parlant**

Le Coelbren peut-être développé comme une compétence de Traditions. Sa base est toujours égale au score du personnage en “Connaissance de la Lune”, auquel s'ajoutent les points développés par le personnage selon la méthode habituelle.

**Exemple :** *Kored est un jeune Ketos de grade Cana (soit 40 % en Connaissance de la Lune). Il a de plus développé 15 % dans sa compétence de Coelbren. Il possède en conséquence un score de 55 % en “Coelbren”.*

## **LA KABBALE**

De tous les Arts Magiques, c'est la Kabbale qui a les faveurs de l'Arcane, depuis le règne de Keridwen. C'était auparavant la Sorcellerie qui était privilégiée. Mais deux raisons majeures expliquent l'attrait de la Lune pour cet Art en particulier.

En premier lieu, la Kabbale est vue comme une ouverture sur le Sidh. En effet, à son établissement en Brittonie, Keridwen prit contact avec les Sidhes, et fut invitée en leur demeure, l'Autre Monde. Etant Agarthienne, elle put le parcourir à loisir et s'imprégner de sa magie. Surtout, elle fit une découverte primordiale : il existait des liens très forts entre le Sidh et le monde kabbalistique de Zakaï. Elle exhorta alors tous les Zoomorphes à se lancer dans l'étude de la Kabbale, qui était à l'évidence la voie royale vers l'Agartha vu par la Lune.

En second lieu, l'Arcane considère que les habitants des mondes de Kabbale sont en quelque sorte des images de leur idéal : des créatures magiques, toutes différentes les unes des autres, en intégration parfaite avec leur Monde. C'est pourquoi la Lune cultive les contacts avec les habitants de ces mondes et encourage les Adoptés à pratiquer la Kabbale. Aux Adoptés ensuite de faire l'analogie entre leur condition et celle des créatures qu'ils invoquent.

## **LES HARDES**

C'est ainsi que sont nommés les grands rassemblements de l'Arcane, au cours desquels tous les Adoptés se réunissent. Ces réunions ont généralement lieu à des moments majeurs de l'histoire de la Lune. Une vieille prophétie prétend que les Hardes marquent les différentes saisons que vit l'Arcane et que la dernière aura lieu en son Hiver. On dit d'ailleurs que cette prédiction a été lue sur la Lame de l'Arcane, ce qui explique qu'elle soit prise très au sérieux. Justement, il y a eu jusqu'à présent

trois Hardes, nommées selon les fêtes du calendrier celtique.

Ainsi Imbolc, la Harde du Printemps, a-t-elle eu lieu peu après la mort de Bast. Elle décida du véritable lancement de l’Arcane et de l’élection de Diane comme Princesse.

Beltaine, la Harde de l’Eté, marqua le nouveau départ de l’Arcane, plus dynamique que jamais, plein d’espoir en son avenir dans les terres brittoniques. C’est durant ce rassemblement que fut élue Keridwen.

Lugnasad, la Harde de l’Automne, fut placée sous le signe du chagrin et de la débâcle. Keridwen venait de périr sous la lance noire de Mordred. Nul ne fut jugé apte à la remplacer et, contrairement à la tradition de l’Arcane, suite à un coup de force des Veneurs, on décida de ne pas élire de nouvelle Princesse. Beaucoup crièrent à l’infamie, mais le vote eut tout de même lieu. D’ailleurs, l’Arcane survécut finalement sans grande difficulté jusqu’à maintenant, malgré une certaine stagnation.

Samhain, la Harde de l’Hiver, annoncée comme celle de la fin des temps, n’a pas encore eu lieu, et tout le monde se demande ce qu’elle pourra bien décider. Une nouvelle Princesse sera-t-elle enfin élue ? Comment la Lune se positionnera-t-elle face à l’Apocalypse ?

### ***Le Glam Dicinn (“ malédiction suprême”)***

Comme dans la plupart des Arcanes, les Adoptés de la Lune ne savent pas exactement quel enseignement recèle la Lame qui leur a été confiée par Akhenaton. Cependant, il existe un pouvoir connu de la plupart des Nephilim, parfois comparé à l’Anathème de la Justice, alors qu’il s’agit plus d’une malédiction : le Glam Dicinn. Celui-ci est une imprécation figurant sur la Lame de l’Arcane et qu’une Princesse ne peut prononcer qu’une seule et même fois pendant son règne, après quoi les tentatives suivantes n’auront plus d’effet. Ce pouvoir est terrible puisque le visage de la créature visée se retrouve affublé de trois énormes furoncles empoisonnés qui provoquent l’affaiblissement, voire le décès, de la cible dans les heures qui suivent.

On sait que Bast prononça le Glam Dicinn à l’encontre de Tubalcaan au moment de décéder, sous les coups des assassins du Temple. Le résultat, joint à l’attaque du Chien de Sirius, entraîna la défaite du maître du Temple. Celui-ci sauva cependant une partie de ses pouvoirs en les investissant dans un monstre de sa création, le Baphomet. La Lune avait néanmoins gagné une bataille.

Diane utilisa elle aussi le Glam Dicinn, envers le traître Vortigern. Celui-ci avait livré la Brittonie à la furie des Saxons. Comme l’Arcane souhaitait faire son territoire de cette contrée, elle décida de la débarrasser de ce fou avide de pouvoir. Ce dernier mourut dans sa forteresse, loin de tous.

Cependant, en ce qui concerne Keridwen, on est certain qu’elle n’eut pas le temps de prononcer un quelconque Glam Dicinn avant sa mort. Les Adoptés, avec une certaine frustration, regrettent d’ailleurs qu’elle n’ait pas eu l’occasion de le faire. Beaucoup se demandent d’ailleurs s’il ne serait pas temps, à l’aube de l’Apocalypse, d’élire une nouvelle Princesse qui pourrait prononcer une sentence au moment décisif du combat final.

L'AGARTHA

**Avatars**

C'est ainsi que l'on nomme les Zoomorphes Agarthiens : arrivés à ce stade, ils choisissent un animal mythique auquel ils ressembleront. Une fois choisi, cette Avatar ne peut plus être pris par un autre Zoomorphe. Ainsi la Licorne est-elle l'Avatar de Keridwen et le Cerbère l'Avatar du Cerbère ! On murmure aussi que le Phoenix serait l'Avatar d'un Adopté très puissant...

**Le Feth Fiada**

La plupart du temps, les Avatars résident dans le Sidh mais il arrive qu'ils doivent s'aventurer dans le monde réel, où leur apparence devient dangereuse pour eux-mêmes. Heureusement, arrivés au stade de Fialshai, on leur enseigne le Feth Fiada ou Don d'Invisibilité, un sort d'illusion qui leur donne une apparence tout à fait humaine. C'est ainsi, notamment, que Keridwen l'Unicorne apparaissait aux Humains sous les traits de Keridwen la Déesse.



# Demeurs Philosophales

## Le refuge Saint-Germain



'est un refuge situé à quelques minutes de la station de métro Maubert-Mutualité dans le cinquième arrondissement, non loin des berges de la Seine. Il est tenu par un groupe de cinq Adoptés de la Lune, dont quatre appartiennent à la Vénérie des Patriarches (deux Hôtes et deux Hospitaliers) et un aux Drapeaux Blancs.

La façade employée est celle de l'antenne de quartier de l'Association Protectrice des Animaux. Il est donc aisé pour les Zoomorphes qui s'en occupent de pratiquer leur sacerdoce librement. Heureusement, celui-ci n'est nullement incompatible avec le but officiel de leur local.

Bien qu'elle ait l'air d'un intérêt matériel mineur, cette Demeure Philosophale répond entièrement aux objectifs que s'est fixés l'Arcane. En effet, un tel travail de fourmi est considéré comme tout à fait gratifiant : il fait partie des rôles et devoirs des serviteurs de la Déesse, dont les simples animaux sont aussi les enfants.

## Le Sidh

Contrairement à de nombreux Arcanes, la Lune reste en contact avec la majeure partie de ses membres qui a atteint l'Agartha. Ceux-ci, les Avatars, vivent généralement dans l'Autre Monde et viennent parfois dans le notre pour apporter leur soutien aux Adoptés qui en ont besoin. Beaucoup s'en étonnent d'ailleurs : comment se fait-il, en effet, que les Avatars ne soient pas en train de parcourir le Royaume d'Agartha ? Jusqu'à présent, nul n'a pu apporter une réponse à cette énigme, surtout pas les Avatars qui gardent le silence à ce sujet.

Quoi qu'il en soit, les Avatars sont bien là et fréquentent bien notre plan. Ils emploient tout de même, dans ces cas là, le Feth Fiada, ou Don d'Invisibilité, qui leur donne une apparence toute humaine.

Le Sidh est un lieu étrange, magique jusque dans le moindre recoin. Mais pas irréel pour autant. C'est un monde physique, matériel, tangible. Un endroit qui n'a jamais vieilli, peuplé d'une bonne cinquantaine d'Agarthiens (des Tuatha Dé Danann) et d'une trentaine d'Avatars.

Ici, c'est une fête médiévale continue que l'on observe depuis des siècles ; là, un château féerique aux dimensions dantesques. Et au milieu, tout un peuple de créatures magiques : des nains, des gnomes, des korriganes, et toutes sortes de créatures de Kabbale attirées par la dimension magique du lieu.

A l'écart se trouve une forêt aux dimensions démesurées, habitée d'animaux de toutes sortes. Elle est souvent parcourue par les Avatars qui aiment s'y ressourcer.

Pourtant, il existe une sorte de mélancolie, perceptible au bout de quelques jours.

L'Autre Monde meurt progressivement : oublié des Humains, ne figurant même plus dans leurs rêves, il se délite lentement. Et ses habitants ne peuvent se résoudre à le quitter.

Car l'espoir est là : l'écho tellurique du réenchantement de la Bretagne s'est propagé jusqu'en ces lieux. On sent bien que le Sidh peut revivre, et même rejoindre de nouveau le plan de la réalité. L'Arcane de la Lune travaille en ce sens, et surveille de très près l'évolution de la situation en Bretagne.

### **L'île de Calicaro**

L'île de Calicaro, à une centaine de kilomètres des Açores, représente un des plus grands espoirs de l'Arcane. Celui-ci espère en effet en faire une réserve pour les espèces en danger, animales comme végétales, et un refuge pour ses Zoomorphes.

Cet objectif est en bonne voie puisque l'île vient d'être déclarée "réserve naturelle" par la Société des Nations-Unies (SNU). Appartenant, sous couvert d'une société écran, à l'Arcane de la Lune, elle est en cours d'aménagement. Il semble que personne ne soit au courant de cette opération de l'Arcane, qui espère bien que cela ne changera pas.

Une dizaine de membres de la Lune, appartenant à toutes les Véneries, prépare actuellement le terrain pour une expérience secrète dont il ne savent pas grand-chose. Ils supposent juste qu'elle a pour but de lancer le projet Caravane. Seul un Zoomorphe, Telaro, qu'ils ne connaissaient pas auparavant, sait exactement de quoi il s'agit et dirige les opérations. Pour le moment, il semble que l'objectif immédiat soit de procéder à l'enchantement de l'île.

Parallèlement à ce projet, un Zoomorphe vient d'arriver avec trois nourrissons humains (deux femelles et un mâle) qu'il compte élever en enfants sauvages. Lyfrök, c'est son nom, est incarné dans une louve, et compte bien s'occuper des petits avec une extrême attention. Il est très heureux d'avoir été choisi pour cette mission, car il a toujours souhaité savoir ce que ressentait une mère pour ses petits. Cette attitude étrange pour un être-Ka faisait grincer des dents certains de ses compagnons de la Lune, mais lui sera certainement très utile en pareille occasion. C'est d'ailleurs pour cela qu'il a été désigné personnellement par le Sage...

# Figures

## Telaro



elaro est le Zoomorphe chargé de diriger l'aménagement de l'île de Calicaro. C'est un meneur né, qui sait exactement ce qu'on attend de lui, et ce qu'il attend lui-même des autres. Il intrigue néanmoins ses compagnons, qui ne l'avaient jamais vu et n'avaient même jamais entendu parler de lui. Il semble bien qu'il n'appartienne à aucune des Véneries.

Et pour cause, Telaro est un Sencha (cf. chapitre "la Face Cachée"). Bien qu'il laisse ses subordonnés croire qu'ils préparent le projet Caravane, il n'en est évidemment rien. Telaro supervise en fait la mise en place du projet Eden Céleste développé par les Senchas. Son travail consiste pour le moment à apposer des défenses magiques en certains points pivots de l'île pour que celle-ci soit prête à accepter et contenir un nexus.

A côté de cette mission, Telaro surveille les frontières maritimes de l'île : il craint en effet qu'un jour ou l'autre les Templiers ne repèrent les agissements de l'Arcane, auquel cas ils enverront certainement une patrouille. Telaro se tient prêt et possède avec lui un arsenal de guerre assez surprenant. Il a aussi passé un pacte avec Elohim Gibor : celui-ci, intéressé par le projet mené sur l'île de Calicaro, a décidé de lui accorder son soutien. Si sa présence se fait sentir, Telaro n'aura qu'à l'appeler. Cependant, Pechad ne se déplacera qu'une fois : Telaro a donc tout intérêt à l'invoquer en cas de besoin réel.

**TELARO**  
PYRIM LUPUS  
Ansruth de la Vénerie Sencha

**KA 70 • FEU 70 • AIR 56 • TERRE 42 • LUNE 28 • EAU 14**

Sciences occultes :  
Basse Magie 90 % • Haute Magie 50 % • Sceaux 90 %  
Pentacles 90 % • Clés 60 %

**SŒUR DE SANG :**  
Force 20 • Constitution 16 • Dextérité 12  
Intelligence 16 • Charisme 10

Compétences : Acrobatie 30 %, Athlétisme 80 %, Esquive 100 %, Morsure 70 %, Griffes 90 %, Nager 70 %, Géographie 50 %, Histoire 50 %, Mythes & Légendes 60 %, Sciences Naturelles 60 %, Découvrir 60 %, Orientation 70 %, Pister 90 %, Survie 70 %, Vigilance 60 %, Filature 50 %, Se Cacher 60 %, Analogie 70 %, Histoire Invisible 60 %, Kabbale 90 %, Culte de la Déesse 90 %, Religion druidique 60 %, Culte du Dragon 40 %, Selenim 40 %, Templiers 50 %, Celte 90 %, Vieux Français 60 %, Latin 60 %, Anglais 60 %, Français 90 %.

## Le Sage

Le Sage est le plus vieux Zoomorphe connu. Il a rencontré Akhenaton dans le massif himalayen où il méditait depuis quelques années déjà. Sur la proposition d'Akhenaton, Lixian vint en Europe pour soutenir l'Arcane à venir. Depuis cette époque, Lixian dirige la Vénerie des Patriarches et ne semble pas s'en lasser, puisqu'il intervient encore beaucoup dans les affaires de l'Arcane.

Etonnamment, le Sage ne suit pas complètement les options politiques de l'Arcane, en particulier sa position vis-à-vis des Humains, pour qui Lixian ressent un certain intérêt. Ceci explique le soutien qu'il prodigue aux Réfugiés, en qui il voit l'avenir de l'Arcane. Il estime en effet que les Humains forment l'échelon supérieur du règne animal et qu'ils constituent donc un réservoir de Simulacres important, à conditions qu'on les rapproche de la Terre-Mère.

Cependant, ce n'est pas dans cette opinion que réside réellement l'énigme du Sage. Selon ceux qui l'ont rencontré, son pentacle ne serait pas constitué comme celui d'un Nephilim, et il ne pratiquerait pas les trois Arts. Il semble en fait que le Sage soit un Shen, un "cousin" oriental des Nephilim. On dit en effet que les Shen incarnent des animaux depuis des millénaires, et pratiquent des Arts étranges. Ceci expliquerait aussi ses propos sibyllins quant à des voyages occasionnels chez le "Roi du Monde" qui réside, selon la Tradition, dans un Plan Subtil situé sous l'Himalaya.



# Relations

## Avec les Templiers



es relations de la Lune avec le Temple sont simples : l'Arcane souhaite l'élimination complète des séides de Tubalcaan, qui subit d'ailleurs le Glam Dicinn de Bast en son temps. Les affrontements sont assez fréquents, et meurtriers. En particulier, les Templiers attaquent souvent les Refuges tenus par des Hôtes et des Hospitaliers. En contrepartie, les expéditions punitives de la Curée sont nombreuses et violentes. Le Temple a ainsi retrouvé certains de ses locaux saccagés, et leurs habitants sauvagement massacrés.

L'Apocalypse approche à grands pas, et la Lune compte bien prendre le Temple pour cible principale. De son côté, l'ordre du Bâton ne sera probablement pas en reste : on peut donc s'attendre à des batailles majeures et destructrices.

## Avec les Mystes

De même qu'avec les Templiers, l'Arcane conçoit une hostilité importante envers l'Épée. Ceci pour trois raisons : tout d'abord, les Mystes, en particulier ceux du Midi, se sont fréquemment attaqués à des Zoomorphes pour pratiquer leurs sacrifices (notamment le Banquet des adeptes du Démembré), surtout au Moyen-Âge. La Lune en a conservé une rancœur plus que légitime. En second lieu, la liturgie des Mystères est fondée sur un processus destructif, du point de vue de l'Arcane en tout cas, et s'inscrit donc dans la lignée du Dévoreur. Enfin, la Lune n'a pas oublié que, dans ses débuts, l'Arcane dut subir les assauts des Mystères égyptiens et grecs.

## Avec les Synarques

Les sentiments de l'Arcane envers la Synarchie sont variables. D'un côté, celle-ci semble avoir certaines pratiques en désaccord avec le dogme du culte de la Terre-Mère. En particulier, on parle de manipulations génétiques, mais aussi sociologiques, qui tendraient plutôt vers la doctrine du Dévoreur. D'un autre côté, les buts de la Synarchie ont l'air noble, de prime abord en tout cas. Il semble que l'objectif du Denier soit de libérer le Monde... Mais de quoi ? Pas spécialement des Nephilim dirait-on. Ne sachant que penser, la Lune attend de voir le tournant que prendra la Synarchie au jour de l'Apocalypse.

## Avec les Rose + Croix

Contrairement à son attitude vis-à-vis des autres Arcanes Mineurs, la Lune entretient des rapports relativement réguliers avec l'ordre de la Coupe. Evidemment, l'Arcane reste méfiant, mais apprécie ces hommes qui tentent de développer au maximum leurs capacités, ce qui est tout à leur honneur. Néanmoins, la pratique courante du mensonge comme un Art refroidit l'Arcane qui regrette ce qu'il assimile à l'idéologie du Dévoreur.



### **Avec les autres Arcanes Majeurs**

La Lune entretient peu de relations avec les autres Arcanes Majeurs, sachant bien qu'il serait de toute façon difficile d'obtenir mieux. Les Diplomates de la Compagnie des Veneurs fréquentent certains Arcanes, qui sont habituellement surpris de voir des membres de la Lune incarnés dans des Humains.

Au sein des Compagnons, les Abscisses travaillent en commun avec le Bateleur tandis que les Côtes collaborent avec le Chariot. Néanmoins, ces associations sont plutôt mal vues par l'Arcane. En revanche, les relations avec la Papesse, l'Amoureux (surtout les Cours celtiques) sont bonnes. Il existe aussi quelques échanges de principe avec la Justice, mais ceux-ci sont tendus. Enfin, la Lune essaie de prendre contact avec le Monde, considérant que ses membres pourraient être intéressés par les Avatars et le Sidh.

Il existe aussi des Arcanes avec lesquels la Lune ne se sent pas d'atomes crochus, notamment l'Impératrice, l'Empereur et la Maison-Dieu. Elle n'apprécie pas non plus la Force depuis la disparition de Merlin. Enfin, contrairement aux bruits qui courent à ce sujet, elle déteste le Diable, non pas à cause des Khaïbas, qui sont surtout considérés comme des malades, mais en raison de son activité destructrice et autodestructrice, qui rappelle forcément le Dévoreur.

### **Avec les autres Zoomorphes**

Tous les Zoomorphes n'appartiennent pas à la Lune. Il en existe en effet quelques uns dont les buts ne sont pas les mêmes que ceux de l'Arcane, ou que l'idéologie de ce dernier rebute. Ainsi le célèbre Lion Vert, dont on n'est néanmoins pas sûr qu'il soit un Zoomorphe, n'appartient-il pas à la Lune.

De même, certains Zoomorphes suivent la voie du Dragon. Ces frères ennemis fréquentent pour certains les membres du Diable, avec qui ils se sentent des affinités. Ceci explique certaines légendes. Le lion du chevalier Yvain était, par exemple, membre du Culte du Dragon, tout comme son maître.



# La Face Cachée

## Les Avatars



u sein de l'Arcane, nombreux sont ceux qui s'étonnent du fait que les Avatars restent en contact avec la Lune et vivent dans le Sidh, au lieu de parcourir l'Agartha. En fait, les Avatars sont des Fialshais, donc des Agarthiens ayant décidé de faire don de leur sagesse à leurs frères Zoomorphes : refusant l'illumination finale, ils se sacrifient en restant dans notre Monde. Nul ne sait en quoi consiste le sacrifice effectué, toujours est-il que les Avatars ne pourront plus prétendre à l'Agartha. En revanche, leurs Ramures évoluent jusqu'à leur donner l'apparence unique d'animaux mythiques. Les quelques Adoptés au courant de cette situation sont purement et simplement sidérés par ce renoncement, qu'ils considèrent comme une marque très forte d'héroïsme.

## La Caravane

La Caravane est le projet occulte "officiellement" suivi par la Lune. Il est même connu de certains autres Arcanes Majeurs. Son objectif est le suivant : il s'agit de former une Caravane de Zoomorphes et d'animaux, et éventuellement de Roms, et de parcourir le Monde, le long des lignes-ley, pour réactiver la maille magique que celles-ci formaient dans le passé. Ce faisant, tous les champs magiques se développeraient de nouveau et mettraient fin au parasitage provoqué par l'Orichalque présent dans l'atmosphère.

Pourtant, la mise en place de ce projet est un leurre, une pièce que l'Arcane joue à l'égard de tous, même de la plupart de ses Adoptés. La Caravane est surtout un paravent servant à cacher trois projets véritablement en cours : Eden Céleste, Arche de Noé, et Retour aux Sources. L'avantage du "projet fantôme" (comme disent ceux qui sont au courant du fin mot de l'histoire) est qu'il permet d'expliquer la majorité des travaux effectués pour les vrais projets. Après tout, tout comme son astre symbolique, l'Arcane cache bien des secrets.

## Les Harpails

Cependant, le secret de l'Arcane ne s'arrête pas au projet fantôme et aux trois plans cachés. Ces derniers sont spécifiques à trois Véneries, elles-aussi occultes, les Harpails. Conscients d'œuvrer pour un objectif important, leurs membres ne se soucient plus de pouvoir, et se contentent d'obéir à leurs trois chefs. Ce sont ces chefs qui assurent la véritable direction de l'Arcane sous la forme d'un Trium Virat. Parmi les simples Adoptés de l'Arcane, seuls les dirigeants des différents Véneries sont au courant de cette situation et se prêtent au jeu du Conseil des Quatre, laissant croire qu'ils prennent eux-mêmes leurs décisions. Bien sûr, les Fialshais (dont les Avatars) sont aussi dans la confiance. Avant d'entrer dans les détails plus avant, il faut savoir

que cette hiérarchie occulte a été mise en place peu après la mort de l'Unicorne, sans qu'on sache réellement qui en est l'instigateur. Par ailleurs, la majeure partie des membres des Harpails sont des Ansruths, ainsi que quelques Fialshais encore intéressés par les affaires courantes de l'Arcane..

### ***Les Senchas***

Les Senchas sont les continuateurs des Kaïm ayant dirigé l'élaboration d'Eden, peu de temps avant le Déluge. Ils sont décidés à faire renaître ce pays d'harmonie dans le cadre du projet Eden Céleste. Celui-ci est en pleine élaboration sur l'île de Calicaro : l'enchantement de ce lieu paradisiaque, mené par le très estimé Ansruth Telaro, est en bonne voie. Le Harpail pense que le programme devrait arriver à terme d'ici une année. L'île sera alors mêlée à un Plan Subtil en liaison avec le royaume de Zakaï et le Sidh. Les protections que pose actuellement Telaro devraient assurer la sûreté du lieu, qui se retrouvera alors coupé du Monde par une barrière magique infranchissable. Parallèlement aux travaux de Telaro, d'autres Senchas explorent Zakaï pour négocier l'appui de puissantes créatures de Kabbale. Enfin, certains préparent le peuplement de l'île.

Le dirigeant des Senchas est Phoenix, un très ancien Zoomorphe qui date de l'époque hellénistique de l'Arcane. Conformément à la légende, Phoenix est véritablement un oiseau de feu. Il réside la plupart du temps dans le Sidh.

### ***Les Scelaiges***

Les Scelaiges forment certainement le Harpail le plus influent de l'Arcane, tout au moins d'un point de vue dogmatique. Le projet qu'ils mènent – Retour aux Sources – est double : ils souhaitent, d'un côté, modifier le dogme de l'Arcane, et, de l'autre, établir un contact avec les Zoomorphes asiatiques et africains dont ils connaissent l'existence.

La première partie de leur projet s'appuie secrètement sur le Mariage, est soutenue par les autres Harpails et pourrait bien être révélée à tout l'Arcane d'ici quelques mois. La thèse défendue par les Scelaiges est que la Déesse et le Dévoreur ne sont que les deux faces d'une même entité, Gaïa, et sont donc complémentaires. L'Arcane devrait donc prendre cette situation en compte et réintégrer la masculinité dans ses rangs. Les Scelaiges ont déjà franchi le pas puisque les animaux qu'ils incarnent sont tous des mâles. A n'en pas douter, la révélation de ce qu'il convient d'appeler une hérésie risque bien de provoquer un schisme. Les Scelaiges comptent sur les autres Harpails, qui les soutiennent, et surtout sur la mise à jour du Mariage pour changer les mentalités et conserver son unité à l'Arcane. Le chef du Harpail, le Roi-Cerf, a l'intention de profiter de la Harde d'Hiver pour faire part à tout l'Arcane de sa doctrine.

En revanche, bien entendu, la seconde partie du projet Retour aux Sources ne pose aucun problème à personne.

### **Les Dorsaides**

Tout comme les Scelaiges, les Dorsaides comptent révéler leur existence lors de Samhain. Gageons que, là encore, cette mise à jour risque de causer un choc à l'Arcane dans son entier, et plus encore aux autres Arcanes susceptibles de l'apprendre. Il faut dire que les Dorsaides ne sont pas des Zoomorphes comme les autres : ce sont des Selenim. La Harde d'Hiver promet d'être animée !

La direction de ce Harpail est assurée par Bisclavret, un Selenim datant de l'ère sumérienne dont l'Imago est un loup-garou terrifiant. Il soutient le projet Arche de Noé, dont les buts paraissent proches du plan Eden Céleste des Senchas. Là encore, le but est de sauvegarder les races animales. Les Dorsaides souhaitent utiliser une nef élémentaire pour les transporter vers la Lune. Ils espèrent aussi y créer un Royaume pour accueillir tous leurs protégés. Celui-ci s'alimenterait de façon parcimonieuse sur tous les porteurs de Ka-Soleil y demeurant. Bien que l'entreprise paraisse risquée, les chances de réussites sont plus importantes qu'on ne pourrait le croire : en effet, le Roi-Cerf s'est allié à Entée d'Orion (de la Roue de Fortune) qui a établi un Akasha sur la Lune. Il faut dire que le Roi-Cerf avait auparavant aidé Entée à libérer John Dee, perdu dans un Royaume Selenim (cf. le Codex Nephilim 10).



# Révélation

## Vérité cachée



Le mystère est pratique courante au sein de la Lune. Ainsi les "simples" membres des Harpails croient-ils que leurs trois dirigeants sont en fait les véritables chefs de l'Arcane. Il n'en est rien : eux-mêmes sont commandés par une Princesse. Contrairement à la croyance, l'Arcane a toujours été mené par une Princesse, même après la disparition de Keridwen. Il s'agit bien de la disparition d'ailleurs, puisque celle-ci n'est pas morte et que c'est toujours elle la Princesse ! Il s'agit là d'un des ultimes secrets de la Lune, et seuls les Fialshais sont au courant : l'Unicorne n'a pas péri...

## Le Mariage

Officiellement, Keridwen fut tuée par Mordred, grâce à une lance dont la pique était constituée d'un fragment de Lune Noire. En fait, le coup donné aurait pu être fatal à la Déesse, s'il n'avait été administré sur les terres du Dragon. Au lieu de périr, l'Unicorne se retrouva sur un Plan Subtil où demeurait l'âme du Dévoreur. Au lieu de se détruire mutuellement, les deux adversaires réalisèrent qu'ils étaient le reflet l'un de l'autre, deux visages de la Terre-Mère, comme le stipule d'ailleurs la thèse Scelaige. Les ennemis d'hier passèrent un pacte, fondé sur leur adoration commune de Gaïa.

L'Unicorne contacta alors secrètement le Conseil des Quatre pour le mettre au courant de sa survie et du pacte. Malheureusement, Keridwen se rendit compte qu'elle se trouvait liée au Dragon, probablement suite au coup de Mordred. Peut-être aurait-elle pu se défaire, mais le Dévoreur fut à ce moment terrassé par Galaad et dut fuir en Bretagne, entraînant l'Unicorne avec lui. Par la suite, le Dragon fut "cloué" à la Bretagne, emprisonnant par la même la Princesse de la Lune.

Cependant, cette dernière pouvait continuer à communiquer avec son Arcane et à le diriger, par l'intermédiaire du Conseil des Quatre, nouveau dirigeant officiel. En moins d'un siècle, elle élaborait une nouvelle hiérarchie en créant les Harpails et lança les divers projets, dont la Caravane.

Il y a quelques années, un nouvel événement est venu frapper Keridwen : le Dragon a été partiellement libéré par un groupe de jeunes Nephilim intrépides. Ce faisant, ils ont aussi permis à la Licorne de parcourir de nouveau la Terre, en restant néanmoins confinée à la sphère d'influence du Dévoreur, soit la Bretagne Enchantée. Ce qui explique probablement les rumeurs selon lesquelles elle aurait été aperçue par des touristes dans la forêt de Brocéliande.

Quoi qu'il en soit, sentant l'Apocalypse approcher, l'Unicorne s'est unie au Dragon, désirent lancer le projet Oursin Fossile. Cette union est connue sous le nom de Mariage parmi les initiés (uniquement des Fialshais).

## **L'Oursin Fossile**

L'Oursin Fossile est un symbole celtique très important désignant l'œuf Cosmique, et souvent appelé "œuf de serpent". Dans le cadre de l'Arcane, il s'agit du projet majeur, mis en place par Keridwen, qui vise à donner naissance au Nouveau Chien de Sirius, la Bête de l'Apocalypse. Le dogme chrétien l'évoque souvent sous le nom de Bête 666, et l'Arcane y voit une confirmation de son rôle dans l'Apocalypse, puisque  $6 + 6 + 6 = 18$ .

Seuls les sept Ollamhs sont au courant de ce plan et assistent l'Unicorne.

Suite au Mariage, donc, Keridwen s'est accouplée au Dragon et a récemment mis au monde un "enfant". Ce dernier grandit très vite et devrait atteindre l'âge adulte à temps pour l'Apocalypse, son rôle étant de détruire Tubalcaan. Grâce aux enseignements et à l'aide de Phoenix, de Bisclavret et du Roi-Cerf, le Chasseur (c'est son nom) apprend à maîtriser sa puissance et son instabilité croissantes. Par ailleurs, la Princesse utilise les travaux de l'Axe des Côtes pour améliorer les capacités de sa progéniture. Ceci explique la protection dont bénéficie cet Axe tant décrié. Curieusement, le pentacle du Chasseur est constitué des cinq Ka-éléments, mais aussi de Ka de Lune Noire. Ceci semble lui assurer une certaine immunité à l'Orichalque, ce qui laisse à penser qu'il constitue vraisemblablement la Némesis de Tubalcaan. Keridwen pense qu'il est le pendant zoomorphique du Kwisatz Haderach.

## **La Lame**

La Lame de l'Arcane est un artefact très puissant, dont le rôle était "d'illuminer la nuit", selon les propos d'Akhenaton (ce qui explique certainement l'éclipse sur la carte du tarot). Keridwen a conclu de cette parole que l'astre lunaire avait un rôle important à jouer vis-à-vis des Zoomorphes. La Déesse a donc confié la Lame à Bisclavret qui l'a envoyée sur la Lune. Elle permet d'ailleurs à ce dernier d'alimenter son Royaume. Il est pourtant certain que, lors de l'Apocalypse, la Lame aura une tâche plus importante à remplir que le simple soutien d'un Royaume Selenim. Mais laquelle ?

## **Avenir**

*Section absolument réservée au MJ.*

Voici, en quelques lignes, une idée de l'évolution de l'Arcane jusqu'au commencement de l'Apocalypse. Le MJ aura donc une idée précise des événements à venir, en ce qui concerne la Lune du moins.

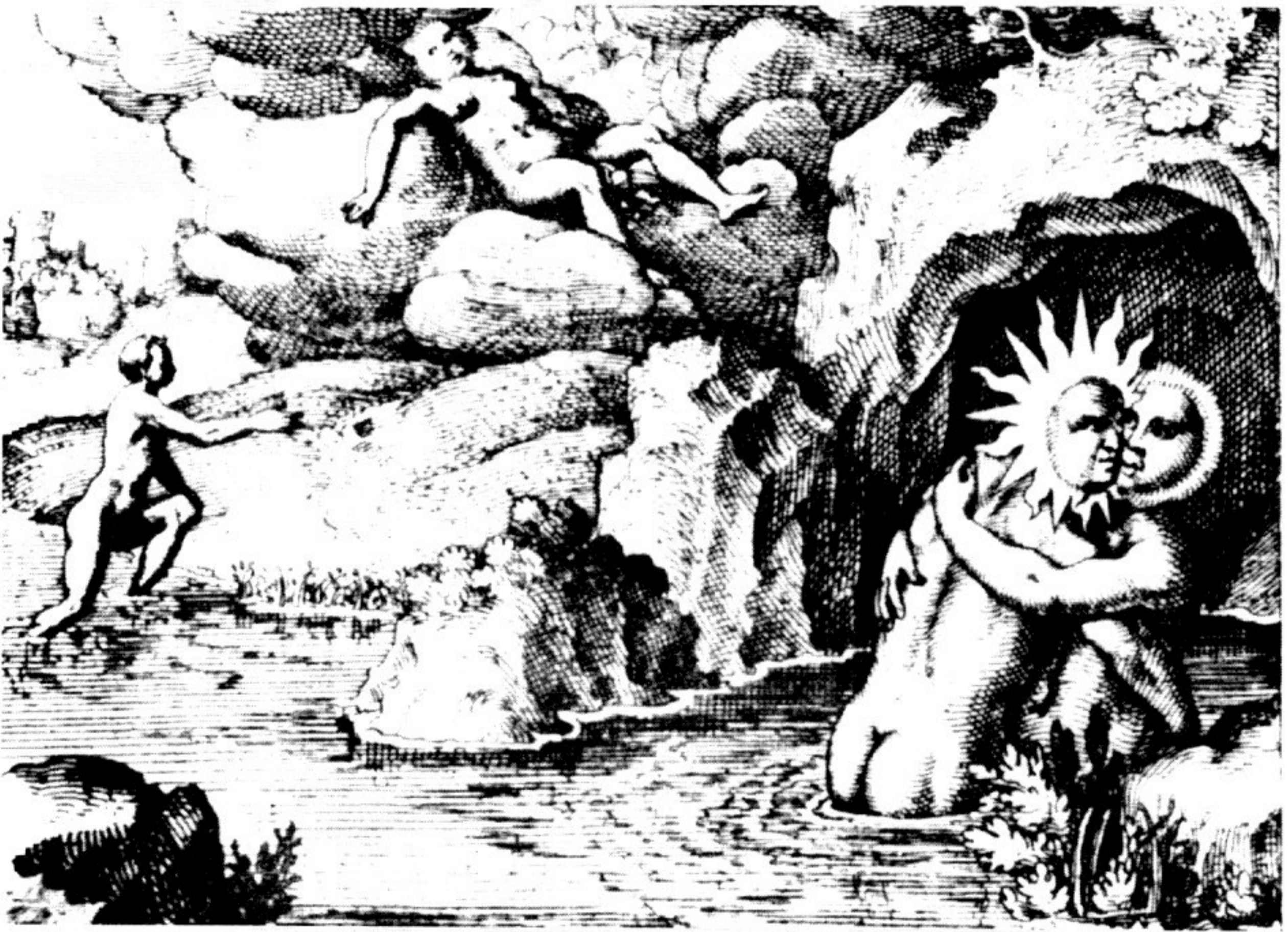
Samhain, la Harde d'Hiver, devrait avoir lieu dans moins d'un an. Tous les Zoomorphes seront rassemblés pour la dernière fois. La boucle sera bouclée : après l'Apocalypse, l'Arcane n'existera probablement plus, pas sous cette forme en tout cas. Il faut en effet comprendre que la Lune se voit un peu comme un Arcane-suicide, destiné à se sacrifier pour sauver la Terre-Mère.

Lors de ce rassemblement, les secrets de l'existence des Harpails, de la survie de l'Unicorne, et de l'alliance avec le Dragon seront révélés à tous. Keridwen craint

un schisme, mais pense que l'imminence de l'Apocalypse saura souder l'Arcane. Plus important, le Chasseur sera présenté aux Adoptés et recevra la bénédiction de la Déesse.

Quand sonneront les trompettes de l'Apocalypse, le Chasseur s'élancera à l'assaut de Tubalcaan, assisté par Keridwen qui lancera le Glam Dicinn contre le maître du Temple.

Quant à la Lame, elle n'aura aucun effet dans les premiers temps. Il semble en fait qu'elle ne doive jouer un rôle qu'après de nombreux bouleversements. Ce sujet sera abordé prochainement et de façon plus détaillée dans les livres de la gamme Nephilim traitant de l'Apocalypse



*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 XVIII: LA LUNE

**P**our la plupart des Nephilim, le sentier d'Or est la charnière de leur histoire et l'humanité douée du Ka-Soleil est son enjeu. Tous les complots et les remous obscurs du monde occulte trouvent leur source ici. Cependant, il est des Déchus qui ont compris que leur quête avait peut-être un autre sens. Les Adoptés de la Lune sont peu connus de leurs Frères. Leur choix de s'incarner dans des animaux les a laissé quelque peu en marge des grands moments occultes. Et pourtant, les Adoptés de l'Arcane XVIII sont les héritiers d'une riche tradition. Guidés par un rêve, ils n'en oeuvrent pas moins pour sauver ce qui peut l'être encore. Alors que l'Apocalypse devient réalité, marchez-vous à leurs côtés ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-87-X

PRIX : 35 F

