

## Demeures philosophales



e Pape n'entretient pas de « demeures philosophales » en tant que telles. Ses adoptés ont tendance à vivre dans une splendide isolation, entouré de leurs adorateurs humains. Lorsqu'ils reçoivent d'autres avatars, ils se montrent presque toujours courtois et respectueux du devoir d'hospitalité. Bien entendu, il y a des exceptions. La plupart des orphelins, ou des adoptés d'autres arcanes ne sont pas aussi bien traités, et se voient souvent intimer l'ordre de rester au large, sous peine de « sanctions ».

En cas de besoin, toutefois, l'arcane pourrait réunir des ressources importantes. Après tout, le Pape contrôle des dizaines de milliers de fidèles, répartis dans la totalité du monde occidental. Cela représente une énorme quantité de chair à canon, mais cela signifie aussi des contacts, de l'argent, des armes, des appartements discrets où loger des amis en cas de problème, des sympathisants prêts à assurer un passage discret à travers une frontière... Bref, un magnifique réseau d'influence, dont le seul point faible est le temps qu'il faut pour le mobiliser.

Depuis 1960, les Incarnations tiennent table ouverte dans leur domaine grec. Les avatars qui désirent leur rendre visite sont toujours les bienvenus, mais il n'existe pas de réunion formelle de tous les adoptés.

### Trois congrégations

#### LES FRÈRES DE L'APAISEMENT

- **Lieu** : Rouen.
- **Membres** : Soixante personnes, dont quarante femmes.
- **Prêtres** : Trois, Anne Sorel (22 ans, sans profession), Karim Beçir (26 ans, infirmier) et Louise-Marie Chandry (19 ans, étudiante).
- **Avatar** : Aavend'earella, elfe, incarnée dans le corps de Sophie Loisant (45 ans, sans profession). Elle a décidé d'utiliser l'archétype de la Guérisseuse, et se trouve encore sous les colonnes du temple. Autrement dit, elle n'en est qu'à sa première incarnation au sein du Pape, et possède un Ka et des pouvoirs équivalent à ceux d'un personnage-joueur.
- **Temple et cérémonies** : Sophie Loisant possède une maison dans la banlieue rouennaise. Sa cave a été convertie en un temple petit, mais fonctionnel. Pour les solstices et les équinoxes, des cérémonies spéciales sont célébrées devant la Roche aux Fées, un menhir situé à une trentaine de kilomètres au sud-ouest de Rouen.
- **Sacrifices** : Pour le moment, Aavend'earella se contente fort bien d'encens et de prières. Elle aime aussi que ses fidèles chantent ses louanges, et a composé plusieurs chants en son honneur, qu'elle ne se lasse pas d'écouter.

- **Relations avec l'avatar** : Aavend'earella se contente d'apparaître aux cérémonies. Sachant que son charisme seul ne suffirait pas à la rendre impressionnante, elle a recours à tout un jeu de lumière qui rehaussent ses traits elfiques. La plupart du temps, ses fidèles n'ont pas l'occasion de l'approcher à moins de trois mètres. En revanche, elle entretient des relations étroites avec ses prêtres, qui sont également ses amants et maîtresses. En dépit des tensions et des jalousies que cela occasionne, elle arrive à les faire travailler ensemble.

- **Doctrines** : Aavend'earella se fait passer pour une incarnation de la Déesse-Mère. Elle a massivement recours à des notions tirées de la psychologie (l'inconscient collectif, notamment) et a fait quelques emprunts généreux au new age (le pouvoir des pierres et des cristaux). Elle a saupoudré tout cela d'une bonne dose de mythologie celtique (puisée dans les livres. Sa première incarnation a eu lieu sous François Ier). Ses adeptes sont censés soigner, guérir et aider les malheureux. Tous sont très actifs dans les divers mouvements d'aide sociale de Haute-Normandie. Beaucoup travaillent dans les hôpitaux de la ville. Ils ne sont absolument pas conscients de l'existence d'autres « dieux », ni de l'ampleur du monde occulte.

- **Opérations** : Aavend'earella est sincèrement désireuse d'aider les humains. Elle a de grands pouvoirs de guérison, et fait de son mieux pour soulager les souffrances d'autrui. La plupart de temps, elle se contente d'agir par l'intermédiaire de ses fidèles mais, parfois, elle se déplace en personne (toujours sous un déguisement).

Le menhir de la Roche aux Fées est situé sur un puissant nœud d'énergies magiques, qu'Aavend'earella étudie à ses moments perdus. Pour l'heure, elle n'a pas réussi à l'utiliser, mais cela finira par venir...

#### LE RIRE DANS LA NUIT

- **Lieu** : Région parisienne.

- **Membres** : Cent trente, répartis en deux cultes autonomes, qui ne se connaissent pas. Ils comptent respectivement quatre-vingt douze et trente-huit fidèles. La branche principale croit vénérer « un démon rieur », l'autre est persuadé d'être au service d'un antique esprit chtonien. Toutes deux partagent le même nom, mais pas grand-chose de plus.

- **Prêtres** : Cinq par branche. Le plus influent se nomme Maurice Hervieil. Il appartient à la branche la plus nombreuse, est âgé de cinquante ans, et enseigne les mathématiques au lycée Pablo-Neruda, dans une ville de la petite couronne. Il a converti une bonne partie des enseignants, et suffisamment de membres du personnel technique pour avoir accès aux bâtiments à toute heure du jour et de la nuit.

- **Avatar** : Nar'el est un satyre, qui a déjà passé deux existences en compagnie de l'arcane. Il est suffisamment respecté pour pouvoir prétendre qu'il se trouve dans le pro-naos, même s'il est loin de remplir toutes les conditions. Nar'el est capricieux, parfois cruel, mais dans l'ensemble, il aime trop les humains pour leur faire grand mal. Il a adopté l'archétype du menteur, qui correspond à sa nature profonde.

- **Temple et cérémonies** : La première branche, la moins formelle des deux, se contente du sous-sol du lycée Pablo-Neruda. Elle tient une réunion plénière chaque

mois. La seconde, plus sérieuse, se réunit quatre fois par an dans la cave voûtée d'une ferme en ruine, en Seine-et-Marne. Dans les deux cas, les « cérémonies » ont tendance à mettre en scène une ou plusieurs parodies des autorités établies. Le premier culte se contente de sketches satiriques. Le second se livre à des représentations plus sinistres, y compris des messes noires.

- **Sacrifices** : Nar'el n'exige rien de la branche principale, sinon des histoires divertissantes. En revanche, il insiste pour que les membres de la seconde lui sacrifient régulièrement de petits animaux, si possible de manière horrible et salissante (il aime le regard de dégoût qui passe dans les yeux du prêtre lorsqu'il massacre une malheureuse petite chèvre à coup de merlin).

- **Relations avec l'avatar** : Nar'el se sent pour l'heure beaucoup plus proche de la branche principale que l'autre (qu'il a mis sur pied au cours de sa précédente incarnation, au début du siècle, et qui a patiemment attendu son retour pendant quatre-vingts ans). Pour ses fidèles ordinaires, c'est une figure lointaine et distante, qui n'apparaît qu'aux cérémonies. En revanche, il passe énormément de temps avec Hervieil, et envisage d'en faire un véritable initié. Hervieil est un homme de valeur, qui serait un excellent serviteur.

- **Doctrines** : Les deux branches du culte partagent à peu près la même philosophie : doutez. Refusez de vous contenter des vérités établies. Ne perdez jamais le sourire. Profitez de la vie autant que possible. N'utilisez jamais votre force contre autrui. Ces idées sont interprétées différemment, toutefois. Autant l'incarnation moderne du Rire dans la nuit refuse de prendre quoi que ce soit au sérieux, autant son prédécesseur est parfois plus rigide d'esprit.

- **Opérations** : Nar'el a décidé d'ouvrir l'esprit de la prochaine génération d'humains. Pour l'instant, il est obligé de se contenter du lycée Pablo-Neruda, mais c'est une base d'opération qui en vaut une autre. Les nombreux professeurs qui appartiennent au culte ont pour mission d'apprendre à leurs élèves à douter des valeurs de la société humaine. Dans l'ensemble, ils y parviennent fort bien... L'autre branche du culte est beaucoup plus passive. Elle se contente de réunions plus ou moins sacrilèges et, parfois, d'orgies, mais son impact sur la société humaine est négligeable.

#### LA MAIN DE JUSTICE

- **Lieu** : Ile-de-France.

- **Membres** : Une soixantaine, tous issus des couches défavorisées de la population.

- **Prêtre** : Jean-Marc Mercier, un clochard âgé d'une quarantaine d'années. Mercier est un ancien de la Légion, un repris de justice avec un casier long comme le bras (vol à main armée, tentative de meurtre, et ainsi de suite). Il est petit et trapu, avec des yeux durs et des bras couverts de tatouages. Il a toujours au moins un rasoir dans sa poche, et souvent un pistolet.

- **Temple et cérémonies** : Itinérant, avec une prédilection marquée pour les terrains vagues et les zones industrielles désertes (elles le sont toutes, une fois la nuit venue). La plupart des cérémonies ont lieu sur les sites où une importante activité magique a eu lieu, mais l'événement peut remonter à plusieurs décennies. Il n'y a donc aucun

moyen de prédire leur prochain lieu de rassemblement. Il ne semble pas qu'il y ait une périodicité bien établie, même si la congrégation est plus active aux alentours de la nouvelle lune.

- **Avatar** : Sseness't est un serpent. Il est relativement jeune, mais se trouve déjà dans le pronaos, et a bien l'intention de ne pas s'y arrêter. Il se reconnaît dans l'archétype du Dévoreur, mais l'a combiné avec certains aspects du Justicier. Dans l'ensemble, il n'a guère de respect pour les humains (ni pour la vie humaine !), mais il fait de son mieux pour protéger ses fidèles. Ils représentent une ressource trop précieuse pour être gaspillée. Sseness't considère Mercier comme un humain considérerait un chien fidèle et remarquablement bien dressé.

- **Sacrifices** : Nombreux et réguliers. À sa manière, Sseness't est gourmand. Les fidèles sont censés lui offrir des objets de valeur et, de temps en temps, du sang. Depuis dix ans que la congrégation existe, elle a procédé à trois sacrifices humains.

- **Relations avec l'avatar** : Sseness't aime beaucoup jouer avec les humains, mais il n'a aucune envie de les garder trop près de lui. Son simulacre est une artiste peintre qui vit dans le VI<sup>e</sup> arrondissement et, en dehors des cérémonies les plus importantes, elle ne s'approche jamais des fidèles. En revanche, elle reçoit régulièrement la visite de Mercier.

- **Doctrines** : Interrogez Sseness't. Il vous dira qu'il veut le bien des humains. Il n'arrive pas à comprendre pourquoi certains croulent sous les richesses, et d'autres vivent dans la misère. Il a donc pris sur lui de mettre sur pied un système de redistribution des biens. Les fidèles sont censés voler aux riches. Comme ils sont tous pauvres, ils gardent ce qu'ils prennent (moins, bien sûr, les « dons » qu'ils lui font). Sseness't a enrobé cet aspect central de sa théologie de tout un verbiage apocalyptique (« le jour arrive où le monde sera changé, où les riches seront misérables et où vous, ô mes enfants, vous serez puissants et respectés »). Pour le reste, il improvise au jour le jour, prétendant parfois être un dieu, ou un démon, ou un extraterrestre, ou un fantôme vengeur. Certains de ses fidèles sont bien conscients du fait qu'il raconte n'importe quoi. Et après ? Depuis qu'ils l'ont rencontré, la vie est belle !

- **Opérations** : Par bien des côtés, cette congrégation évoque davantage un gang de voleurs qu'un groupe religieux. Le simulacre de Sseness't connaît énormément de gens riches et égoïstes, et a ses entrées un peu partout. Le Nephilim en profite pour faire le tri entre ceux qui méritent d'être dépouillés et les autres. Les premiers reçoivent généralement une visite du culte peu de temps après. De temps en temps, Sseness't tombe sur un individu authentiquement mauvais (un amateur de petits garçons, ou tout simplement un Templier). Dans ce cas, il ordonne à Mercier de l'enlever et de l'emmener à un certain endroit. C'est une sentence de mort. L'ancien légionnaire se charge du reste, y compris des détails du sacrifice. Dans ce domaine, il n'est jamais à court d'idées, dont certaines ont beaucoup amusé Sseness't.