

Figures

• Les Monarques Voilés



Contrairement à la plupart des Arcanes, l'Empereur ne tolère pas de vacance à son sommet. Le trône doit être occupé sans relâche. Lorsque le Monarque Voilé rentre dans sa stase, il est immédiatement remplacé par un Exulte élu par ses pairs.

Bien entendu, tôt ou tard, l'ancien Monarque finit par se réincarner. Il a rang d'Exulte, et siège au conseil de son remplaçant, mais n'a pas plus de droit au trône que n'importe quelle autre Exulte. Enfin, en théorie. Techniquement, l'actuel Monarque est le 41^e prince de l'Arcane. En réalité, cela signifie qu'il y a eu 41 successions... mais le

trône est toujours resté aux mains des mêmes Nephilim, une vingtaine en tout. Ce petit groupe s'entre-déchire à chaque fois que le trône se libère, mais fait preuve d'une cohésion remarquable lorsqu'il s'agit de barrer le passage à un "parvenu", autrement dit à un Exulte extérieur à eux.

Les autres Exultes ont parfaitement compris la manœuvre, mais ne s'y opposent pas. Pour commencer, comme tous les Nephilim, ils respectent l'ancienneté, et ces Exultes et ces anciens Monarques sont tous très âgés. En fait, la plupart sont proches de l'Agartha, et les "jeunes" Exultes se disent qu'il suffira de patienter un peu pour qu'ils disparaissent dans les Éthers. Et puis, les anciens sont passés maîtres dans l'art de manipuler les plus jeunes et de les dresser les uns contre les autres. Mieux vaut être parmi les proches d'un Monarque vénérable, quoique tyrannique, qu'être soi-même sur le trône, manipulé par une bande de vieux Nephilim qui ne vous laissent aucune liberté !

ASHURBAN, 41^e MONARQUE VOILÉ

C'est la troisième fois qu'Ashurban occupe ce poste. Il y a été porté pour la première fois dans les années 800, a connu une longue éclipse avant de le reprendre au XVIII^e siècle, et est remonté sur le trône en 1946. C'est un souverain de compromis, les Exultes n'ayant pas réussi à s'entendre sur un autre candidat.

Ashurban est un phénix, et sa métamorphose est très avancée. Il mène une existence très discrète, sortant rarement de sa résidence-bunker. Araignée au centre de sa toile, monarque sur son trône... quelle que soit la métaphore, Ashurban est avant tout un observateur, un expérimentateur. A sa façon, il aime les humains... comme les scientifiques finissent par s'attacher à leurs cobayes.

Ashurban est plus intéressé par la guerre contre les autres sociétés secrètes (où il se montre fort efficace) que par le nouveau Sentier d'Or. Il laisse cet aspect des affaires de l'Empereur à ses conseillers, et plus particulièrement à un groupe de quatre anciens Monarques, qui n'ont de comptes à rendre qu'à lui (et encore, ils ne lui

disent pas tout). L'autre souci d'Ashurban est le prestige. Il est profondément convaincu d'être à la tête de l'Arcane principal du tarot, et gaspille énormément de temps et d'énergie à en convaincre les autres Nephilim. Il a passé ces dix dernières années à la recherche d'une démonstration numérogique convaincante, capable de prouver que l'Arcane IV se trouve, en fait, en première position dans le tarot d'Akhénaton. Bien entendu, pour l'instant, il n'y est pas arrivé.

Ashurban n'en a pas conscience, mais il ne règne que grâce au bon vouloir de ses "conseillers". Ceux-ci commencent à murmurer que la mise en œuvre du grand plan exigera un Monarque plus énergique... Par conséquent, on peut s'attendre à ce que le trône de l'Arcane devienne bientôt vacant, une fois de plus.

• Deux Adoptés

FECH'ORBOS, EXULTE DE LA TÊTE COURONNÉE

Fech'orbos est une mandragore, et est relativement jeune pour occuper un poste aussi important (il a à peine plus de quatre siècles). Il vit à Londres, dans un petit hôtel particulier, non loin du Parlement. C'est un bon Exulte, très attentif à tout ce qui se passe dans sa province.

Il fait partie de la toute petite minorités d'Exultes qui protestent ouvertement contre la mainmise des anciens Monarques. Ceux-ci en sont parfaitement conscients, et songent sérieusement à en faire le prochain prince de l'Arcane, avant de l'inclure dans leurs rangs.

FECH'ORBOS

Exulte de la Tête couronnée

KA 40 • TERRE 40 • LUNE 32 • FEU 24 • EAU 16 • AIR 8

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX VÉGÉTAUX 8 ;

MAINS NOUEUSES 2 ; PEAU BLÈME 7 ;

ODEUR D'HUMUS 3 ; VOIX ROCAILLEUSE 5

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 40 %, SCEAUX 50 %

Simulacre : sir Winston H. Lowell

Dilettante

Sexe : Masculin • Âge : 55 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 14

INTELLIGENCE 16 • CHARISME 17

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 13 • Culture XXIème siècle : 39 %

Proches : 9

Compétences : Histoire 80 %, S'informer 80 %, Gestion 60 %, toutes les compétences du groupe Société entre 50 % et 90 %.

GARATIN, OPTIMATE

Garatin, un Sphinx, fait partie des qui surveillent l'économie française, et veille à ce qu'elle évolue dans des directions conformes aux intérêts de l'Arcane.

C'est un individu paisible, qui s'applique de son mieux à paraître incolore, et qui y parvient parfaitement. Il tient plus de l'analyste de la CIA que de l'agent secret à la James Bond. Toutefois, il serait dangereux de le sous-estimer. Il est d'une intelligence presque effrayante. La plupart des gens pensent deux ou trois coups à l'avance. Lui aurait plutôt une ou deux parties d'avance sur ses adversaires...

Il contrôle un réseau fort d'une trentaine de Nephilim et de plusieurs centaines de pions (dont la corporation Illumination Accumulatrice). Bien entendu, ses agents obéissent à un cloisonnement strict et ne se connaissent pas entre eux, mais lui connaît tout le monde... Ses supérieurs l'estiment, et n'hésiteront pas à lui envoyer des renforts, si jamais il en avait besoin.

GARATIN

Optimate

KA 30 • TERRE 30 • LUNE 18 • FEU 24 • EAU 6 • AIR 12

MÉTAMORPHOSE : YEUX DE CHAT 8 ;

MAINS GRIFFUES 2 ; PELAGE BLONDE 5 ;

ODEUR FAUVE 5 ; VOIX RONRONNANTE 9

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 50 %,

PENTACLES 20 %, SCEAUX 80 %, ŒUVRE AU NOIR 40 %

Simulacre : Jean-Marc Loiselet

Sans profession

Sexe : Masculin • Âge : 34 ans

FORCE 16 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 19 • CHARISME 14

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 13 • Culture XXIème siècle : 39 %

Proches : 9

Compétences : Littérature 50 %, Analogie 60 %, Cryptographie 40 %, Théologie 55 % toutes les compétences du groupe Savoir à environ 40 %, toutes celles du groupe Société entre 50 % et 60 %.