

Figures

Le Monarque du Meilleur des Mondes

Prince de l'Arcane VIII, la Justice

Peu de témoignages à propos de ce Nephilim, Prince de l'Arcane depuis sa création, sinon un récit direct fait par le philosophe Leibniz dans *La Théodicée*. A la fin de sa démonstration qui fait de notre univers « le meilleur des mondes possibles », l'auteur raconte sa conversation avec un mystérieux personnage qui le conduit au sommet d'une pyramide qui représente un parcours initiatique. Au terme de ce parcours, le guide ouvre une fenêtre mystique sur le monde, qui est vu avec les yeux de l'initié, et évoque alors le Monarque du Meilleur des Mondes.

A la suite de ce texte, les interprétations se sont multipliées quant à l'existence d'un domaine sacré et réservé au Prince de la Justice, où celui-ci mettrait en pratique ses conceptions d'une société idéale. D'autres pensent qu'il s'agit de la nouvelle terre des Adeptes alchimistes, ce qui expliquerait la protection occulte dont bénéficie le Lion vert.

Le Monarque se manifeste très rarement en public, sinon lors d'Ordalies exceptionnelles où il intervient lorsque le cours des débats s'éloigne trop de son opinion. Ce n'est alors qu'une forme lumineuse et ample dont la parole s'élève, grave et déclamatoire.

Le Chien-jaune-qui-parle

Ce Nephilim se signale d'abord comme l'ennemi juré du Lion vert, qu'il n'a pas pu faire comparaître. Ceux qui connaissent un tant soit peu le parcours du mystérieux Lion vert (supplément « L'Alchimie ») savent que ce personnage redouté a participé à de nombreux mouvements humains, en tant que leader occulte, tels que des révolutions, des guerres, des explorations décisives etc. Il a de cette manière voulu se plonger dans les relations sociales et éprouver la violence des sentiments humains sur une grande échelle. Ce faisant, il a plusieurs fois enfreint la loi de la Balance cosmique, se comportant comme un aventurier, avec tout ce que ce terme peut comporter de péjoratif, un baroudeur sans foi ni loi ne reconnaissant aucune autre autorité que la sienne.

Le Chien-jaune-qui-parle, dès qu'il a été nommé Doyen par le Prince de l'Arcane, s'est lancé dans une véritable chasse au Lion vert. Il a enquêté durant des siècles sur ses traces, a interrogé ou a fait mener à peu près tous les êtres qui ont côtoyé le suspect, et a même tenté de devenir un Adepté de l'Alchimie dans le seul but de rencontrer le Lion vert, mais cette approche a été déjouée par les autres membres du Glorieux Alliage. Au total, cette mission est clairement devenue quelque chose d'obsessionnel et, tout en certifiant la ténacité de l'Échevin et les moyens dont dispose l'Arcane VIII, elle finit par inquiéter les autres Arcanes.

Le Chien-jaune-qui-parle est bien entendu un surnom, que l'intéressé doit à son

apparence. Il est revêtu d'une armure de plaques d'or qui le recouvre entièrement, et sans laquelle on ne l'a jamais vu. L'armure est surmontée d'un heaume fermé adoptant la forme d'une tête de chien, avec un museau et de petites oreilles droites. Cette excentricité n'est qu'un trait étonnant de plus dans le portrait de ce Nephilim hors normes.

Face à lui, les partisans du Lion vert demandent comment un Nephilim aussi éclairé et respecté, et que beaucoup disent au seuil de l'Agartha sinon déjà Agarthien, pourrait avoir failli à l'équilibre du monde, alors qu'il devrait au contraire être reconnu comme l'un des artisans de l'harmonie magique universelle. Le débat reste donc vigoureux, sans compter que le Lion vert est toujours introuvable et ne manifeste pas le moindre souci de se disculper.

LE CHIEN-JAUNE-QUI-PARLE

Sphinx, Échevin Doyen de l'Œil intérieur,
Initié du Trône inquisitoire

KA 48 • TERRE 48 • LUNE 29 • FEU 39 • EAU 10 • AIR 19

MÉTAMORPHOSE : YEUX FÉLINS 16 ;

MAINS GRIFFUES 10 ; PELAGE BLOND 13 ;

ODEUR DE FAUVE 3 ; VOIX RONNANTE 6

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 70 %, SCEAUX 90 %, PENTACLES 20 %,

ŒUVRE AU NOIR 90 %, ŒUVRE AU BLANC 10 %

Simulacre : Ronan Kervinn

Spécialiste d'histoire antique

Sexe : Masculin • Âge : 44 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 12

INTELLIGENCE 16 • CHARISME 14

Niveau Social : 11 • Opportunité : 33 %

Éducation : 15 • Culture XXI^{ème} siècle : 45 %

Proches : 4 (célibataire, domicile très isolé)

Compétences : Mêlée 30 %, S'informer 60 %, Découvrir
60 %, Corruption 70 %, Arcane VIII 80 %, Droit 50 %, Politique
40 %, Histoire 40 %, Histoire invisible 50 %, Alchimie 60 %, Hébreu, Latin, Français, Russe 40 %