

Initiation



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

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

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

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

• *les phalanges hypapistes*

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

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

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

- **les phalanges nihilistes**

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

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

- **les phalanges de l'ostracon**

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

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

- **les phalanges de la nouvelle sapience**

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

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

- **la phalange de caïn**

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

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

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

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

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