

Organisation



Depuis le début du siècle, le Pape est en pleine effervescence. Deux réorganisations successives l'ont amené au bord du chaos. Toutefois, petit à petit, un ordre émerge. L'arcane n'a pas, et n'aura jamais, une organisation aussi centralisée et hiérarchisée que l'Empereur, mais il possède aujourd'hui un embryon de gouvernement central.

Les archétypes

Un nouveau panthéon a été défini au cours du conclave de 1960. Il est composé d'archétypes, de figures impersonnelles personnifiant des aspects de la nature humaine. Tous ont été soigneusement pensés pour répondre au besoin de foi de leurs futurs fidèles, sans être trop marqués par une culture précise. Les Nephilim font confiance au temps et aux humains pour (re) donner un visage à ce qui n'est pour l'instant qu'une collection de masques neutres.

Pour l'heure, les archétypes sont au nombre de dix, tous associés à un élément, qui est généralement le Ka-Élément du Nephilim qui les a défini et qui les incarne au Panthéon.

PANTHÉON OU PANTHÉON ?

Dans tous ce qui suit, « panthéon » avec une minuscule désigne la construction intellectuelle fabriquée par les Nephilim ; quant à « Panthéon » avec une majuscule, c'est le nom du conseil dirigeant de l'arcane. Cette seule minuscule ambiguïté suffit à perturber considérablement les adversaires du Pape, notamment les mystes.

Les adoptés qui se sont coulés dans les archétypes ont commencé à les doter d'aspects, autrement dit de caractéristiques secondaires, concepts familiers aux humains ou vestiges de figures dont la présence n'a pas été retenue lors de l'assemblée. La Vierge, par exemple, est souvent associée à la Guérisseuse, plus rarement à la Chasseresse.

Pour l'heure, les archétypes reconnus par l'arcane sont les suivants.

- **L'Homme de lumière** est jeune, beau et sage, mais il est voué à mourir pour sauver le monde. C'est une figure qui déplaît à beaucoup d'adoptés, qui lui trouvent de fortes connotations chrétienne. Elle est toutefois présente dans beaucoup d'autres cultures (Balder chez les Scandinaves, notamment) et ne manque jamais de fidèles.

Aspects courants : le guerrier, le destin, le sacrifice de soi, l'au-delà.

Élément associé : l'Air.

• **La Chasseresse** personifie la féminité triomphante, la jeunesse, l'agressivité, et a généralement d'importantes connotations sexuelles. Elle rencontre un gros succès dans le mouvement new age, qui est composé à 75 % de femmes.

Aspects courants : la guerrière, la maîtresse des animaux, la séductrice.

Élément associé : l'Air.

• **La Guérisseuse** représente une féminité moins agressive, moins dangereuse, vouée à protéger, à faire croître, à réparer les blessures infligées aux hommes ou à la nature.

Aspects courants : la fertilité, l'enfance, les sentiments. Certains avatars traditionalistes continuent à en parler comme de la maîtresse des récoltes, même si cela ne fait plus vibrer aucune corde chez les humains.

Élément associé : la Terre.

• **Le Dévoreur** est une force aveugle, dont la fonction est de faire disparaître le monde et tout ce qui vit à sa surface. Cette destruction peut être lente et progressive, ou totale et instantanée (dans ce cas, elle doit invariablement se produire dans un futur proche). Il n'a rien à voir avec le bien ou le mal. Il est, tout simplement. Ses fidèles sont toujours nombreux, mais ils sont toujours très discrets.

Aspects courants : la nuit, la mort, le tueur, mais parfois aussi le renouveau après les épreuves.

Élément associé : la Terre.

• **Le Fou** est une figure complexe, dont le contenu dépend entièrement de l'avatar qui la choisit. Il peut incarner la transgression sociale (les bacchanales), le dépassement de soi (par le jeûne ou l'ingestion de substances hallucinogènes), ou encore une sagesse si ancienne et si redoutable qu'elle fait perdre la raison. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, ses fidèles ne sont généralement pas déments. Le Fou attire souvent des artistes, des poètes et des penseurs.

Aspects courants : la révélation, la lumière, la fête.

Élément associé : la Lune.

• **Le menteur** est un archétype très ancien, mais qui avance généralement masqué sous un autre nom. Qui irait s'associer avec un dieu dont les promesses sont fausses, par définition ? Le menteur n'est pourtant pas maléfique (pas toujours, du moins). Il remet le monde en question, et aide les siens à découvrir qu'au fond, la réalité matérielle n'a guère d'importance.

Aspects courants : celui qui doute, le farceur, le voleur divin (un rappel de Prométhée que beaucoup de Nephilim n'apprécient guère).

Élément associé : la Lune.

• **Le Justicier** incarne les aspirations humaines à une société ordonnée. C'est une figure complexe, qui recouvre celle du Roi dans bien des domaines. Les Nephilim qui s'en emparent ont tendance à pousser leurs fidèles à se lancer dans des croisades contre tout ce qu'ils considèrent comme « injuste ». Généralement, ces « redresseurs de torts » ne s'attaquent qu'aux maux de la société humaine, mais on en a vu qui s'attaquaient au Temple...

Aspects courants : le guerrier, celui qui purifie, le bourreau, mais aussi la non-violence, la patience.

Élément associé : le Feu.

• **Le Roi** porte l'ensemble du monde sur ses épaules. Tant qu'il va bien, ses fidèles sujets prospèrent. Lorsqu'il va mal, le monde entre en décrépitude. Cet archétype, très ancien, s'exprime de manière très variée. Beaucoup d'adoptés tentent de lui donner un contenu plus adapté à l'ère moderne, d'autres préfèrent insister sur ses aspects archaïques, qui parlent encore à beaucoup d'humains.

Aspects courants : le guerrier, l'honneur, la mort rituelle suivie d'une renaissance, la sagesse, la prospérité.

Élément associé : Le Feu.

• **Le Marchand** ressemble beaucoup au menteur sur un point : ce sont les deux archétypes les plus « sociaux », ceux qui par nature s'intéressent à l'ensemble de la civilisation humaine. Les adoptés qui endossent ce costume cherchent généralement à séduire des fidèles riches, qui servent sans le savoir de source de financement pour l'ensemble de l'arcane.

Aspects courants : le diplomate, le voleur, le mouvement, le changement.

Élément associé : l'Eau.

• **Le Sage** a pour fonction de préparer les fidèles à leur initiation. Par définition, il sait tout, mais il est avare de ses secrets, et ne les révèle qu'à une poignée de gens. Il faut l'avoir suivi fidèlement pendant de longues années pour qu'il consente à transmettre des bribes de son savoir.

Aspects courants : la vieille femme, l'ascète, le scribe, le savant, l'immortel, celui qui fait passer des épreuves.

Élément associé : L'Eau.

Les avatars

Tous les adoptés de l'arcane sont destinés à devenir des avatars de l'un ou l'autre de ces archétypes. Chaque nouvel adopté est prié de choisir l'archétype qui lui convient, et d'en jouer le rôle au mieux de ses capacités.

Il est très important de se souvenir que la liste des archétypes n'a rien de rigide. Chaque adopté est encouragé à l'adapter à ses besoins et à sa nature profonde. Certains Nephilim combinent parfois deux archétypes, pour former quelque chose qui correspond mieux à leur personnalité. Il existe quelques Rois de Justice, qui incarnent les espoirs de l'humanité en un dieu noble et vigilant. Il existe des Sages Fous, qui révèlent des mystères mais encouragent les humains à se dépasser, parfois jusqu'à la démence (c'était la fonction du grand dieu Pan, autrefois). Quant à la combinaison menteur/dévoreur, ses rares représentants sont très proches du diable des chrétiens... Les aspects, qui ne sont pas formalisés, brouillent un peu plus les cartes.

Il est possible (et même recommandé !) de changer d'archétype à chaque nouvelle incarnation. De même, la classification par éléments n'est là qu'à titre indicatif. Par exemple, rien n'empêche un Nephilim de la Terre de devenir un avatar du Sage, si c'est un rôle dans lequel il se sent à l'aise.

Les anciens Panthéons

Lors de la première tentative de réorganisation, l'arcane avait choisi un système plus simple et plus familier, hérité de son passé historique. Chaque grande région d'Europe était chapeautée par un Panthéon, et les adoptés qui vivaient dans leur territoire devaient endosser le rôle d'un dieu régional. Les anciens dieux celtes étaient vénérés de la France à l'Irlande. En Allemagne et en Scandinavie, les divinités germaniques et scandinaves formaient un seul Panthéon querelleur et indiscipliné. L'Europe méditerranéenne était influencée par le Panthéon initial, celui des dieux gréco-romains.

En 1960, l'arcane a décidé de renoncer à ce système au profit des nouveaux archétypes, et en a profité pour instituer un Panthéon unique et centralisé. Cela n'a pas été sans déchirements. Nombre de Nephilim, qui jouaient leurs rôles divins depuis de nombreuses incarnations, ont tout simplement refusé d'abandonner leur ancien nom. Il en reste pour se considérer comme un avatar de Zeus ou de Loki, plutôt que comme l'image du Roi ou du Menteur. Ils forment une petite minorité, dont la population reste stable (les remises en stases sont compensées par la réincarnation régulière d'anciens peu disposés à changer de visage). Pour le moment, ses membres se sont contentés de protester contre « ces métamorphoses ridicules », mais faudrait assez peu de choses pour qu'ils quittent massivement l'arcane.

