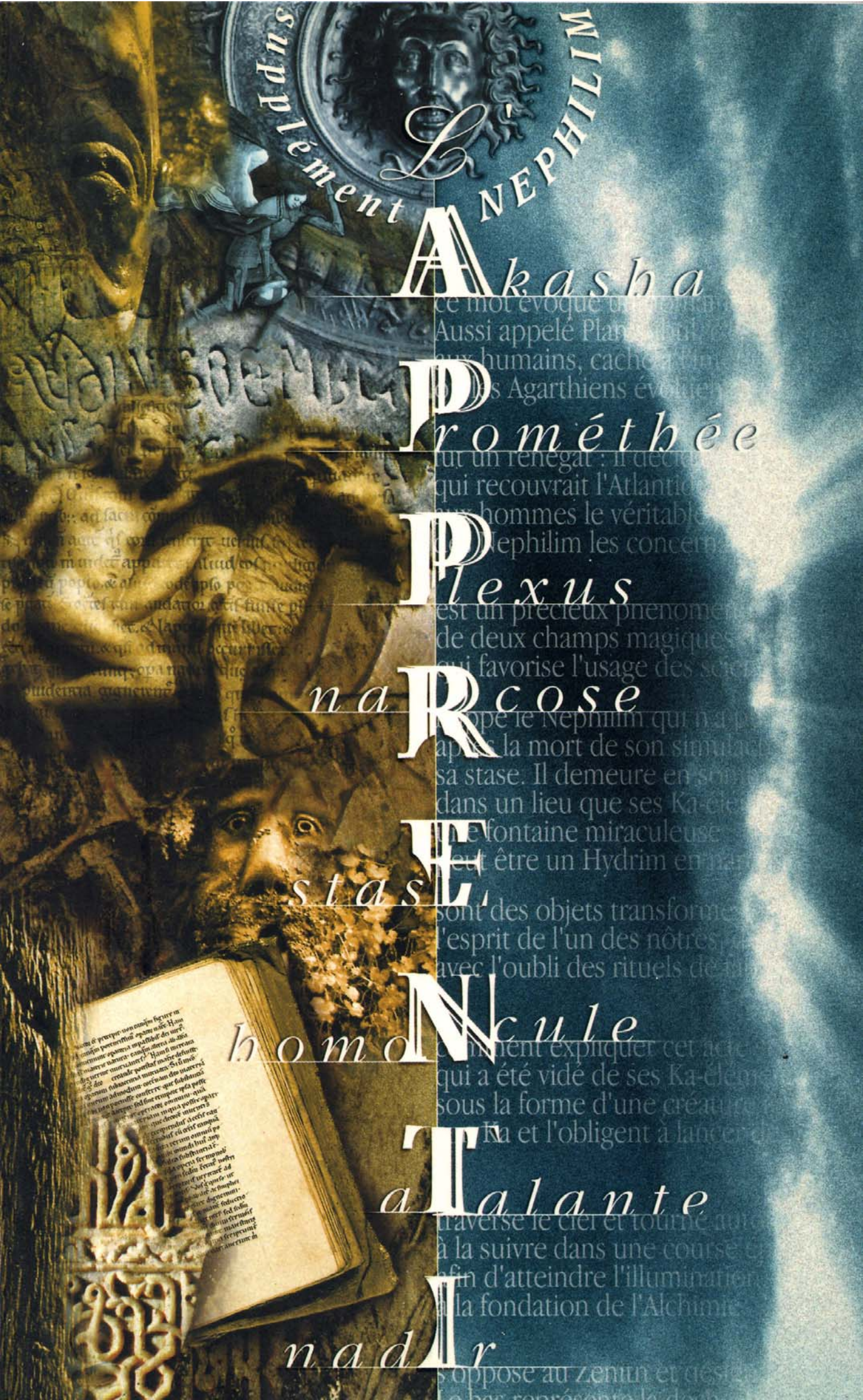




ddns
lément
L'NEPHILIM

Akasha

Prométhée

Plexus

naRcose

stase

homoNcule

Talante

naDr



CRÉDITS

RÉDACTION

Stéphane Adamiak
Stéphane Marsan
Fabrice Colin

ILLUSTRATIONS

Julien Delval

MAQUETTE

Patrick Mallet

COUVERTURE

Franck Achard

DIRECTEUR DE COLLECTION

Stéphane Adamiak



PRÉSENTATION

Nephilim fêtera cette année ses cinq ans. Depuis les suppléments pionniers en passant par tous les enrichissements possibles, l'univers du jeu de l'occulte contemporain s'est considérablement développé. Avec la seconde édition du jeu de base, vous avez pu vous rendre compte par son épaisseur que nous avons une foule de détails à vous communiquer. Et encore, nous avons du faire des choix. Bien évidemment cette richesse n'est destinée qu'au meneur de jeu et le joueur qui se lance dans la découverte de Nephilim peut se perdre dans un tel foisonnement. C'est pourquoi l'Apprenti a vu le jour.

Entièrement dédié au joueur débutant aussi bien que chevronné, ce livret source a pour but de vous donner les clefs de l'univers de Nephilim. Ainsi dans les pages qui suivent, notre objectif est de vous faire découvrir pas à pas les deux fondations qui composent un personnage. Dans la Sapience, nous vous proposons d'acquérir les principales bases de la culture du mythe Nephilim tandis que la partie Vécu s'attache à vous montrer la manière dont vos personnages vivent dans leur quête dans le monde contemporain.

De manière à rendre vivante cette exposition qui aurait pu ressembler à un étonnant mariage entre un manuel de survie et l'Encyclopedia Universalis, nous avons choisi de retranscrire toutes les informations et conseils sous la forme d'un dialogue entre un Nephilim chevronné et un autre plus innocent. Au final, l'Apprenti se présente donc comme la rencontre d'un maître pédagogue grec et du David Carradine de Kung Fu (Souvenez-vous du fameux Scarabée...). Au delà de la forme, l'Apprenti est aussi un dialogue par procuration entre vous et nous, que vous devrez prolonger avec votre meneur de jeu.

*En espérant que l'Apprenti vous donnera l'envie de continuer vos aventures avec ardeur.
Bonne Quête, et surtout bon jeu !*

stéphane adamiak



XUup release



Sommaire

◆ PREMIÈRE PARTIE : LA SAPIENCE ◆

- Le premier pilier : l'Essence* p. 7
- Le deuxième pilier : le Destin* p. 13
- Le troisième pilier : l'Incarnation* p. 21
- Le quatrième pilier : la Quête* p. 27
- Le cinquième pilier : la Voie* p. 35
- Le sixième pilier : le Monde* p. 43
- Le septième pilier : l'Opposition* p. 51

◆ SECONDE PARTIE : LE VÉCU ◆

- Le premier aspect : la Mémoire* p. 62
- Le deuxième aspect : le Simulacre* p. 66
- Le troisième aspect : la Société invisible* p. 70
- Le quatrième aspect : la Vision occulte* p. 78
- Le cinquième aspect : l'Action occulte* p. 86

◆ ANNEXES ◆

p. 93







PREMIÈRE PARTIE



La Sapience



A D A G A R T H A M T E N D O

❧ Introduction ❧

Salut à toi, Frère...

Peut-être nous sommes-nous rencontrés jadis sous les arches sublimes de notre fière Atlantis. Depuis, nous avons connu la chute et l'errance, et nos chemins se sont séparés.

Tu as connu de grands événements, tu as marché dans l'ombre des grands dans l'espoir que chaque pas te rapprocherait un peu plus de cet Agarthà que nous poursuivons tous. Poursuivi par les séides des arcanes mineurs, tu as connu de nombreuses batailles et tu es tombé plusieurs fois pour rejoindre l'obscurité de ta stase.

Aujourd'hui, tu te réveilles dans un monde bouleversé qui évolue si vite qu'il te donne le vertige. A peine as-tu pris conscience de ton nouvel éveil que tu es déjà happé par les remous de nos conflits occultes. Je suis venu pour t'aider à lever le voile de l'oubli. Tout ce que tu ressens aujourd'hui, je l'ai partagé, car je suis un Nephilim... comme toi, mon frère !

Fils des Éthers, nous marchons parmi les hommes depuis des millénaires. Cette expérience vécue d'abord comme une malédiction aura finalement été salutaire, puisque nous avons pu engranger des connaissances et des expériences formidables. Cette saptence est notre culture et notre héritage. Elle est inscrite dans ton pentacle ; abritée dans un temple qui n'en finit pas de se bâtir, il suffit de t'y abreuver.

Dans cette quête introspective, je t'ai précédé et j'ai jalonné ton parcours de sept piliers fondateurs. Puisses-tu y trouver les réponses à tes questions et ainsi connaître ta place dans le fleuve de notre histoire.

LE PREMIER PILIER



Le pilier de L'Essence

- ☯—Le commencement
- ☯—Les kaïm
- ☯—Le ka
- ☯—Le ka - soleil
- ☯—Le ka - LUNE NOIRE
- ☯—Les champs magiques
- ☯—Les sens - ka
- ☯—Le métamorphe



Le Commencement

Au commencement, la musique des sphères ordonna le monde et l'enchantait en même temps. L'harmonie céleste créa la matière, l'Un devint Tout, et la moindre poussière se chargea de merveilles.

Il y a toujours un commencement, un prélude, un instant crucial où tout ce qui est trouve son origine. Sans doute as-tu maintenant du mal à discerner, dans le flot des vies passées, quelle fut la tienne. Il y eut le cosmos, il y eut les champs magiques, toi, enfin : tout ils sont indissociablement liés. Cela te semble loin, et l'homme n'en aperçoit que des échos déformés, mais tu es le Fils des Éthers, et ton existence découle directement de la formation du monde.

On raconte que, au tout début, dans le vide cosmique, les énergies planaient, infertiles et sans but. Puis elles se matérialisèrent sous la forme des Éthers, composés de particules magiques d'une puissance inimaginable. Les Éthers s'harmonisèrent, donnant naissance aux étoiles, puis à notre Soleil au centre du cosmos. Autour de lui l'ordre commença à s'établir : les constellations stellaires et surtout les planètes se formèrent.

Chaque planète fut investie d'une énergie propre découlant des Éthers et irradia ses influences magiques : l'eau de Mercure, le feu de Mars, l'air de Jupiter, la terre de Vénus et la lune de la Lune. La rencontre de ces cinq influences élémentaires, alliée à celle du Soleil, généra la Terre, dont la surface est depuis parcourue et imprégnée par le reflets de ces Éthers : les champs magiques.

Les Naïm

Le marbre magique du monde, cristallisation des Éthers venu des planètes, se compose des cinq champs, illuminés par le soleil. Sur la Terre, Graal au confluent des énergies astrales, les champs sont fertiles, ils bougent, ils sentent, ils vivent, ils donnent la vie.

C'est dans les champs magiques que nous sommes nés. A la surface de la Terre, les cinq éléments se croisèrent et en ces points, appelés nexus, apparut une conscience, une intelligence, un être vivant, pur esprit composé de magie élémentaire. En eux, les cinq éléments se combinèrent en une forme unitaire : le pentacle.

Ces êtres issus des champs magiques prirent conscience de leur forme, de leur individualité et de leur liberté. Ils se sentirent dis-

tincts du reste des énergies extérieures, et appelèrent leur propre substance magique : le Ka. Ils apprirent à contrôler les champs et à accorder leur pentacle avec le cosmos : ce fut la sapience.

Les Kaïms, ancêtres des Nephilim, étaient nés. Les Nephilim sont les Kaïm déchus après la disparition de l'Atlantide et obligés de s'incarner dans des corps humains.

Le Ka

 Le Ka est ton essence, l'union des cinq champs magiques formant un individu. Il est à la fois esprit et matière de ton être pur, désincarné, et ta vitalité, que tu dois t'efforcer de faire progresser, d'augmenter, pour devenir plus puissant et plus sage. Telle est la voie de la sapience.

Ton pentacle est composé des cinq Ka-éléments, les reflets élémentaires du Ka : Ka-Air, le Ka-Feu, Ka-Eau, Ka-Terre et Ka-Lune. La proportion de chaque élément est différente, sous la domination d'un Ka-élément principal qui détermine le Nephilim, faisant de lui un Pyrim ou Nephilim du Feu (Feu dominant), un Eolim (Air dominant), un Hydrim (Eau dominant), un Faerim (Terre dominant) ou un Onirim (Lune dominant).

Le Ka - soLeil

 En revanche, le Ka-Soleil, champ magique issu de l'influence des Éthers du soleil sur la Terre, n'est pas présent dans ton pentacle. Or il est la condition de la perfection, car le Soleil doit sublimer les autres Ka-éléments du Nephilim comme il magnifie les autres champs magiques à la surface de la Terre. Seuls les humains possèdent le Ka-Soleil, et celui-ci uniquement. Comme tous tes frères depuis le Déluge, tu dois t'efforcer d'intégrer le Ka-Soleil : tel est le but du Sentier d'or.

Le Ka - LUNE NOIRE

 Les Kaïm ne furent pas les premiers êtres sur Terre à maîtriser un Ka-élément. Avant eux, les Sauriens, gigantesques reptiles, manipulèrent les énergies des champs magiques de Lune et s'en servirent pour fonder leur civilisation. Puis ils créèrent une seconde lune,

la Lune noire, qui absorbait et détruisait les autres champs magiques pour dominer le monde. Les Kaïm mirent fin à cette tentative.

Mais la Lune noire ne disparut pas tout à fait, car ses influences diffuses persista après sa destruction et continua à imprégner les autres champs magiques. Certains Nephilim se tourna vers elle lorsque la Lune noire apparut comme le seul moyen de résister à l'orichalque des initiés humains et de sauver notre race. Ces frères furent contaminés par la Lune noire et devinrent les Selenim.

Les Champs magiques

 Les cinq champs magiques ont des apparences variées et conformes à l'élément qu'ils désignent. Ils se meuvent partout à la surface de la Terre et sont présents dans toute chose, avec des intensités variables. Il y a des endroits chargés et d'autres moins. Étant donnée leur nature élémentaire, les champs magiques sont particulièrement présents dans les éléments naturels et ce qui est sous leur influence : par exemple, les champs d'Eau dans les océans, les champs de Lune sous les rayons de l'astre des nuits, mais aussi dans les champignons, les mousses etc.

Les champs magiques existent aussi par analogie. Ainsi, là où la violence règne, les champs de Feu dominent ; les champs d'Air flottent dans les lieux d'étude et de méditation comme les bibliothèques, etc. Toi, en tant qu'être-Ka, es seul à pouvoir les percevoir. Les humains n'en ressentent inconsciemment que les échos, une sensation de légèreté et de clarté spirituelle dans un fort champ d'Air, par exemple.

Parfois les champs magiques se concentrent en un point : le croisement de deux champs de même élément est un plexus, et celui des cinq champs est un nexus. Ces phénomènes apparaissent en fonction des conjonctions astrologiques. Ils te seront très précieux : leur grande puissance permet entre autre de recharger ta stase, de favoriser tes sorts et tes opérations occultes. Enfin, n'oublie pas que c'est dans les nexus que nous sommes nés... En effet, les champs magiques peuvent encore donner naissance à des êtres-Ka, mais très rarement des Nephilim à cause de la présence de l'orichalque sur Terre. En revanche, des créatures magiques de moindre puissance, formés d'un seul Ka-élément, surgissent couramment à la faveur d'une perturbation ou d'une concentration des champs (incident climatique etc.).

Outre les cinq éléments, le Soleil des humains et la Lune noire des Selenim, je dois te citer un dernier champ magique, bien qu'il m'en coûte : effectivement, l'orichalque doit être considéré comme un champ à part entière, bien qu'il se fixe particulièrement dans le métal, et qu'il ait la faculté de détruire les autres champs élémentaires, exceptés le Soleil et la Lune noire.

Les Sens-ka

A l'intérieur du corps humain que tu occupes, tes facultés spirituelles restent opérationnelles. En tant qu'esprit magique, tu peux faire appel à ta perception directe des champs magiques en surmontant l'obstacle du corps et des sens humains. Tu peux te servir des sens-Ka, dont les principaux sont la vision-Ka et l'énochéen.

La vision-Ka est la faculté d'ouvrir ton troisième œil, celui qui voit au-delà des choses, et perçoit les champs magiques. Cet effort provoque des effets pervers et incontrôlés sur ton simulacre : yeux révulsés, tremblements etc. La vision-Ka te permet de voir le Ka et les champs magiques : le pentacle d'un Nephilim, le Ka-Soleil d'un humain, un focus, les effets d'un sort, les bouleversements dans les champs, les nexus et les plexus etc.

L'énochéen est notre langue originelle. Elle se compose de vibrations des champs magiques à partir du pentacle du Nephilim qui s'exprime. Aujourd'hui seul le Bas-énochéen est en vigueur, car nous avons été trop affaiblis par l'orichalque pour manier notre langage avec aisance. C'est pourquoi certains humains extrêmement initiés connaissent des bribes d'énochéen.

Le Métamorphe

Au temps de l'Atlantide, les Kaïm se créèrent des apparences physiques conformes à leur Ka-élément dominant afin de faire progresser leur connaissance d'eux-mêmes, leur maîtrise des champs magiques et en définitive, leur sapience. Ce corps est le métamorphe.

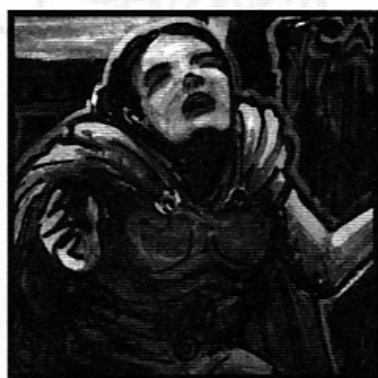
Depuis que nous sommes obligés de nous incarner dans des corps humains, le métamorphe est bien sûr dissimulé, mais à mesure que ton Ka progressera, les aspects du métamorphe réapparaîtront peu à peu, se superposant aux traits du simulacre. Au terme de ton évolution, au seuil de l'Agartha, cette apparence élémentaire aura complètement recouvert le corps humain.

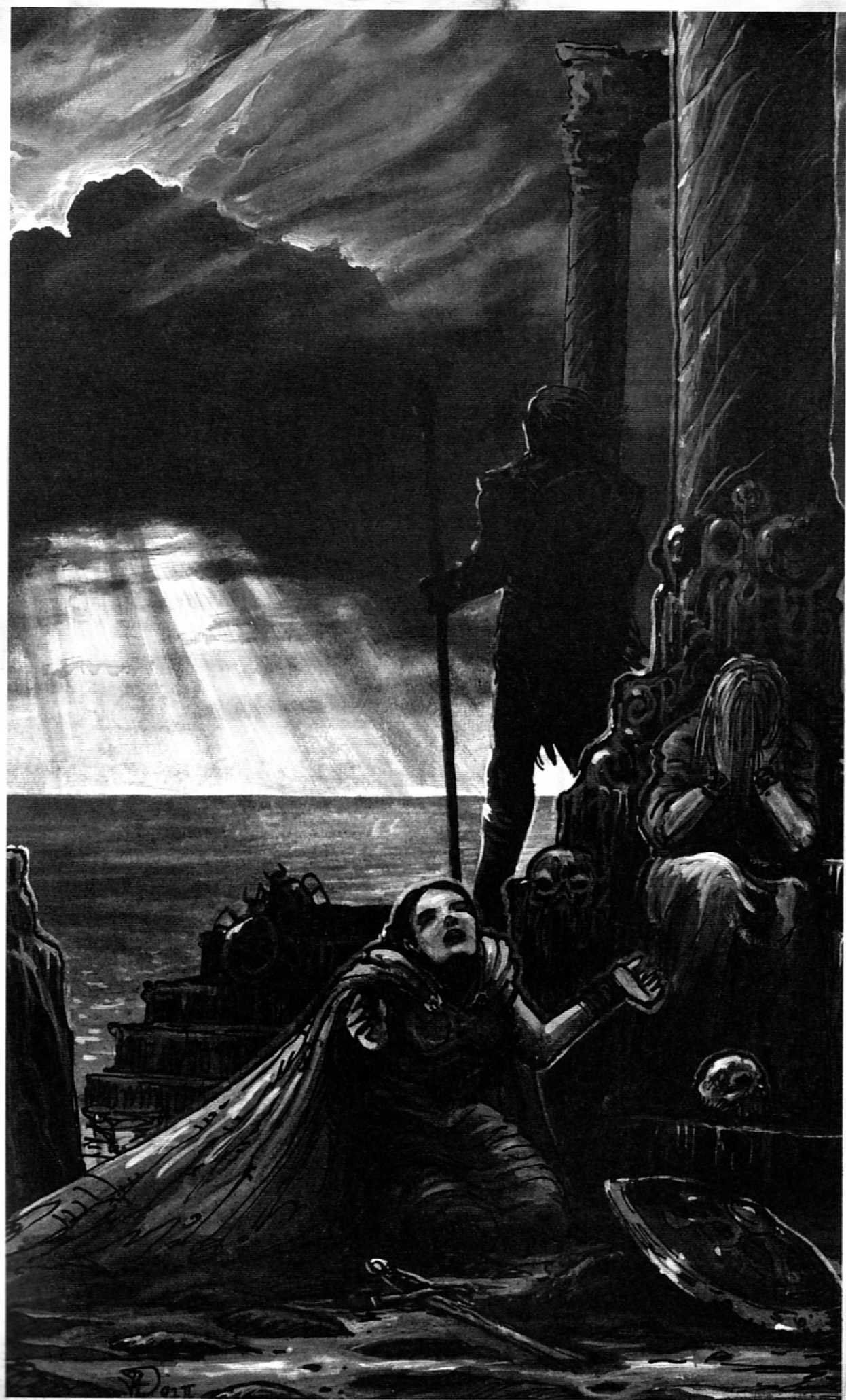
Nos métamorphes sont déterminés par le Ka-élément dominant de notre pentacle : on en a répertorié quatre pour le Feu, l'Air, l'Eau et la Terre ; ceux de la Lune sont trop étranges pour être dénombrés. Nos métamorphes ont inspiré des créatures dans l'imaginaire humain (mythes, contes, légendes) dont les noms concordent avec les aspects : ainsi, le métamorphe d'Air qui se nomme l'Ange voit des plumes pousser sur sa peau et dégage une odeur de miel.

○ LE DEUXIÈME PILIER ○

- ☸—Le commencement
- ☸—Les kaïm
- ☸—Le ka
- ☸—Le ka - soleil
- ☸—Le ka - LUNE NOIRE
- ☸—Les champs magiques
- ☸—Les sens - ka
- ☸—Le métamorphe

Le PILIER DU Destin





L'Atlantide



Atlantide est le continent mythique sur lequel les Nephilim regroupèrent les humains pour les observer, les étudier et les éveiller à la conscience. Notre but était à terme de maîtriser le Ka-Soleil de cette étonnante espèce afin de l'incorporer à notre propre pentacle. Tel était le Sentier d'Or : l'Atlantide représentait pour nous le creuset alchimique au cœur duquel nous pensions réaliser la transmutation finale. Notre tradition décrit ce continent comme une île paradisiaque, baignée de lumière, de sagesse et de sérénité, une sorte d'éden miraculeux, fait de jardins infinis, de palais cristallins et de fontaines sacrées. La plupart des Nephilim en ont perdu tout souvenir, mais de nombreux ouvrages ésotériques portent encore la trace de son existence. Le naufrage de l'Atlantide est étroitement associé à l'échec du Sentier d'Or. Plus prosaïquement, presque tous les Nephilim s'accordent pour attribuer ce cataclysme à la chute d'une météorite venue de Saturne : lorsque le corps céleste s'abîma en mer, il souleva une vague aux proportions gigantesques, et le continent fut englouti. Cette disparition sonna pour un bon moment le glas de nos espoirs.

La plupart d'entre nous garde un souvenir très intense de l'Atlantide, mais le sujet est encore tabou au sein de notre communauté, car il reste synonyme de l'échec qu'a connu le Sentier d'Or. Dans notre esprit, la chute "physique" de l'Atlantide est la plus terrible des métaphores. Certains tentent d'oublier l'existence du paradis perdu, et ne voient dans le terme même d'Atlantide qu'un symbole abstrait. Mais sois-en persuadé, tout cela a bel et bien existé ! Quelque part au plus profond de toi subsiste la mémoire de ce continent merveilleux. Que tu fasses tout pour l'oublier est normal, mais tu dois savoir que ce travail de deuil ne portera jamais ses fruits : il est inutile de nier ce qui a été. Souviens-toi de l'Atlantide comme d'un jardin merveilleux, d'une cité idyllique dont l'image apaisante te bercera dans les moments difficiles. Et accepte sa disparition comme un message d'espoir. L'Atlantide a vécu. Mais nous sommes toujours là

.....
 ☥ " Nous ne sommes pas les seuls à vouloir nous persuader de l'existence de l'Atlantide : les humains eux-mêmes, au moyen d'ouvrages aussi ineptes que trompeurs, ont voulu donner un sens à leurs pathétiques existences en développant des thèses ridicules sur l'existence de ce continent soi-disant mythique. Ne nous laissons pas prendre au même piège, et tournons-nous vers l'avenir. Que l'Atlantide ait ou non existé importe peu : sa principale justification ne réside en définitive que dans un désir aussi forcené que pathétique d'auto-apitoiement."

Le Sentier d'Or

En maîtrisant le Ka-Soleil présent chez les humains, les Nephilim espéraient l'incorporer à leur pentacle, non pour en faire un élément supplémentaire, mais pour sublimer les cinq autres et faire de nous de purs Enfants du Monde. Le Sentier d'Or fédéra pour quelques temps les espoirs et les aspirations de la plupart des Kaïm — à l'exception des futurs Selenim. Plusieurs éléments ont été invoqués pour justifier l'échec de ce fabuleux projet : on a parlé de la trahison de Prométhée, de la confiance excessive des Nephilim en eux-mêmes ou de leur précipitation, du manque de concertation et de méthode des Piliers, etc. Le résultat est que nous ne savons toujours pas comment "éveiller" le Ka-Soleil des humains. Malgré les efforts renouvelés de certains d'entre nous, nous ne faisons qu'effleurer cet espoir. Certains diront que c'est peut-être mieux ainsi. Mais pour avoir approché de très près la véritable sublimation, nous savons tous, au fond de nous, que cette voie est la bonne. Reste que nous avons tous vécu l'échec du Sentier d'Or comme un traumatisme, un traumatisme d'autant plus intense que nous avons placé tous nos espoirs en cette expérience. D'une certaine façon, ce violent revers a mis un terme à notre cohésion et notre unité mystique avant même que nous l'ayons initié, puisque ceux qui sont devenus par la suite les Selenim avaient déjà choisi de suivre une route différente de la nôtre. Plus tard, la trahison de Prométhée a révélé la fragilité de notre communauté et ses dissensions internes.

Les problèmes soulevés par le Sentier d'Or sont toujours d'actualité aujourd'hui : la maîtrise complète du Ka-Soleil des humains reste pour nous un mystère. Qui plus est, nous n'avons toujours pas appris à nous entendre et à nous écouter les uns les autres. Mais tu ne dois pas oublier le plus important : nous étions sur le point d'aboutir. À un moment ou à un autre, nous avons pris une mauvaise direction, mais rien ne nous empêche de recommencer lorsque nous nous sentirons prêts. Il est normal que la plupart d'entre nous évitent soigneusement d'évoquer le Sentier d'Or : nous ressentons aujourd'hui encore les conséquences de son échec, et chacun d'entre nous se sait responsable. Nous sommes devenus plus prudents, plus cyniques, plus dubitatifs. Nous avons appris à nous méfier des humains et à prendre notre temps. La honte n'a pas sa place dans les sentiments que peut nous inspirer notre débâcle.

La Chute

Lorsque les humains découvrirent l'orichalque, le nouveau champ magique dont la météorite de Saturne avait permis

l'émergence, ils comprirent qu'ils tenaient là le moyen de nous détruire. Profitant des connaissances de Prométhée, ils se retirèrent dans leurs forges souterraines et façonnèrent des armes meurtrières. L'intégrité de notre pentacle s'en trouva soudain menacée. Les uns après les autres, nous perdîmes notre statut de Kaïm et devinrent de véritables Nephilim, malhabiles et vulnérables. Les humains nous poursuivirent sur les cinq continents, ivres de liberté et de vengeance. Nous connûmes alors l'une de nos périodes les plus sombres.

La Chute représente une véritable blessure pour tous les Nephilim, et tu sais parfaitement pourquoi : elle symbolise notre vulnérabilité et le début de notre guerre contre les humains. Même les plus pacifiques des Arcanes ne peuvent oublier l'agressivité dont ces derniers ont fait preuve à notre égard lorsqu'ils ont pris conscience des dommages que l'orichalque pouvait infliger à nos pentacles. Nous réagissons tous différemment à la peur : certains choisissent la haine et la colère, d'autres essaient de comprendre et de pardonner. La Chute a marqué une profonde rupture dans notre façon d'aborder les problèmes du monde. Nous ne devons pas perdre de vue que les humains n'ont porté atteinte à nos pentacles qu'avec l'aide de l'un d'entre nous. Cela nous aura au moins appris combien nos secrets sont précieux : nous ne devons les dévoiler qu'avec la plus extrême parcimonie. Avec la Chute, nous sommes entrés dans l'ère de la suspicion, de la méfiance et de la terreur. Ne l'oublie jamais, mais évite autant que possible de te laisser gagner par de tels sentiments.

.....
 ☥ " Prométhée !
 Puisse son nom à
 jamais être maudit,
 entre tous les noms.
 Prométhée est le
 symbole de la Chute
 autant que sa cause
 première. Il nous
 rappelle ce qui arrive
 lorsque l'on se prend
 d'affection ou de pitié
 pour la race humaine.
 Les hommes ne sont
 que des instruments :
 cessons de mettre à
 leur portée des
 connaissances qu'ils
 se sont toujours révé-
 lés incapables de
 maîtriser."

Le Silence fuligineux



La période qui a suivi l'engloutissement de l'Atlantide est connue sous le nom de Silence Fuligineux. Cette époque est celle d'une prise de conscience : notre existence future nous est apparue dans toute son âpreté et nous avons compris que plus rien ne serait jamais comme avant. Prisonniers de nos simulacres, nous avons amèrement pleuré la perte de notre liberté et nous nous sommes repliés sur notre solitude. Le Silence Fuligineux est l'histoire d'une accoutumance. Notre connaissance et notre maîtrise des champs magiques ont énormément souffert de notre nouvelle condition. Nourrie par l'incompréhension, la peur s'est installée parmi nous, peur des humains, peur de nous-mêmes, peur des autres Nephilim. Nous sommes devenus incapables de communiquer les uns avec les autres. L'énochéen a perdu pour nous l'essentiel de ses subtilités. Nous nous sommes

construits notre propre Tour de Babel... Tout comme le mien, ton pentacle porte en lui la blessure du Silence Fuligineux. Tu dois savoir que cette blessure ne disparaîtra jamais, même si elle est aujourd'hui cicatrisée. Il est normal et compréhensible que la plupart de nos semblables fassent tout leur possible pour chasser ce tragique épisode de leur mémoire — d'autant qu'il porte en lui les ferments d'un malheur plus terrible encore.

Mais devons-nous nous lamenter sur un âge d'or perdu à jamais, ou regarder vers l'avenir, en espérant que nous retrouverons un jour ce qui faisait de nous les véritables Rois du Monde ? Le Silence Fuligineux doit être perçu comme une période de transition. Pense aux humains qui perdent la vue : dans un premier temps, le désespoir les envahit. Par la suite, ils finissent par accepter leur handicap et à vivre avec lui. Malgré lui. Nous avons le devoir de suivre leur exemple.

Les Guerres élémentaires



Nées de notre individualisme exacerbé, les Guerres Élémentaires ont éclaté lorsque nous avons commencé à nous battre pour quelques portions de territoires. Les ressources magiques qu'ils recelaient étaient devenues vitales pour la plupart d'entre nous, et les quelques affrontements dont ils étaient l'objet finirent bientôt par s'étendre à l'ensemble de notre communauté. Conscientes de nos faiblesses, les sociétés secrètes humaines prirent un malin plaisir à attiser nos rancœurs, et nous frôlâmes à plusieurs reprises l'anéantissement. Mais nous finîmes par le comprendre : guidés par la voix de la raison, nous établîmes des compromis, scellâmes des pactes solennels et ouvrîmes nos sanctuaires à nos frères blessés ou isolés.

Les Guerres Élémentaires continuent de nous diviser : certains ne voient en elles que le triste reflet de nos vanités, et rappellent que notre race a failli disparaître dans le fracas des armes. D'autres estiment que ces mêmes batailles nous ont permis d'affiner nos connaissances magiques et ésotériques et qu'elles nous ont ouvert des perspectives nouvelles. Certains tirent même une certaine fierté de ces affrontements titanesques, révélateurs selon eux de notre puissance intacte : nos luttes n'ont-elles point tissé la trame des glorieuses épopées d'antan ? N'ont-elles pas montré le chemin aux premiers Défricheurs ? Si nous ne pouvons nier les avancées que ces guerres nous ont permis d'accomplir, nombre d'entre nous conservent de ce douloureux épisode un pénible souvenir. Nous avons compris depuis que notre salut résidait dans la non-agression mutuelle, et que notre véritable ennemi se dissimulait au sein des sociétés secrètes, parmi les humains.



Le Grand compromis



Le Grand Compromis d'Égypte reste le plus important des Compacts Secrets. Lorsque les Nephilim comprirent que les humains régnaient désormais en maître sur la terre, ils réalisèrent qu'ils n'avaient d'autre choix que de s'allier à eux... peut-être pour mieux les comprendre. Les termes du Grand Compromis stipulaient que les Nephilim pourraient s'incarner dans certains humains — les Pharaons — et seraient vénérés en échange comme de véritables dieux. Certains d'entre nous durent se sacrifier pour accéder à cette position. Les autres purent s'incarner en toute impunité. Le Compromis dura près de deux mille ans, jusqu'à ce que l'un des nôtres ne décide de reprendre le Sentier d'Or, de rompre le pacte établi et de créer les vingt-deux Arcanes Majeurs. En rompant le Grand Compromis, nous nous attirâmes à jamais l'inimitié des sociétés secrètes. Sans doute était-ce le prix à payer.

Le Grand Compromis marque d'une certaine manière la fin de nos illusions : grâce à Akhénaton, nous avons appris à voler de nos propres ailes et à nous passer des accords humiliants que nous avions passés avec les disciples de Prométhée. Bien entendu, il se trouvera toujours des Nephilim pour regretter cette époque de cohabitation : l'asservissement auquel certains d'entre nous se soumettaient par esprit de sacrifice était le prix à payer pour notre tranquillité, te diront certains. Qu'est-ce que la liberté, si elle ne se résume qu'à une longue fuite sans fin — à un combat sans merci mené contre l'humanité ? Ceux qui te tiennent ce discours s'enferment dans une logique de renoncement et de soumission. Souviens-toi de l'existence que nous menions avant le Sentier d'Or. Nous n'avons pas le droit de laisser les humains nous dicter leurs conditions.

.....
 ☥ “ Que serions-nous aujourd'hui si Akhénaton ne nous avait pas libérés de notre joug ? Les Nephilim qui regrettent le temps des Compacts Secrets sont des criminels rétrogrades. Loué soit le nom du grand Défricheur qui osa associer les idéaux du Sentier d'Or à la quête de l'Agartha. Toute la société porte aujourd'hui sa marque. Akhénaton nous a appris à reprendre foi en notre époque, et pour cela, nous lui devons une reconnaissance éternelle. Que ceux qui l'accusent d'avoir favorisé l'apparition de nouveaux conflits en créant les Arcanes Majeurs se souviennent de l'Involution Angélique”.

Les Portes NOIRES



Il s'agit là d'un épisode essentiel de notre histoire, puisqu'il marque la collaboration la plus importante entre Nephilim et Selenim depuis l'échec du Sentier d'Or. Réunis à Carthage, certains Adoptés de la Lune s'allièrent en effet aux Maudits pour construire



un immense royaume magique — une anti-Atlantide. Les explorateurs construisirent une immense Nef lunaire et appareillèrent en direction de ce territoire mythique, avec l'espoir de s'y établir ensemble. Mais sans que l'on comprenne bien pourquoi, l'embarcation disparut à jamais, et avec elle ses mystérieux voyageurs. Privé de soutien, le Sombre Souverain de Carthage vit ses pouvoirs s'amenuiser, et la capitale céda bientôt sous les coups de l'envahisseur romain.

L'épisode des Portes Noires reste une énigme pour tous les Nephilim. Rares sont ceux qui le dénigrent aujourd'hui : cette étrange tentative de conciliation, doublée d'une entreprise particulièrement audacieuse — un voyage sans retour vers le Nadir des rêves et des songes, ne peut que forcer l'admiration. Ne t'y trompe pas toutefois. Les Selenim sont redevenus des étrangers pour nous.

L'INCIDENT JÉSUS



Le Projet Jésus fut le fruit des efforts conjugués de plusieurs Arcanes : il s'agissait de rallier humains et Nephilim autour d'un objectif commun, et de réussir là où Prométhée avait échoué. D'une certaine façon, ceux qui avaient initié cette entreprise audacieuse parvinrent à leurs fins en réussissant la fusion entre un être humain et un Nephilim. Les conséquences d'une telle manipulation étaient sans doute incalculables, mais nous ne parvîmes jamais à en mesurer l'ampleur réelle : Jésus échappa bientôt au contrôle de ses créateurs et atteignit un degré de conscience supérieur à celui de ses géniteurs. Lorsqu'ils comprirent qu'ils ne le maîtrisaient plus, les Nephilim qui l'avaient créé décidèrent en désespoir de cause de le détruire. Ils bénéficièrent en cela de l'aide involontaire des Mystères d'Osiris, une société secrète qui voyait d'un très mauvais œil l'arrivée de ce prophète hors du commun et qui contribua sans hésiter à son anéantissement. De cet échec malheureux, nous avons gardé la connaissance de la Kabbale — défrichée et offerte par le Christ lui-même. L'Incident Jésus a toujours divisé les Nephilim : nous ne devons pas oublier que ce prophète est à l'origine de la reformation du premier des Arcanes — le Mat. Et comparer le Projet Jésus au Sentier d'Or serait sans doute une erreur. Le Projet Jésus n'a été initié que par certains Nephilim. Il n'avait pas reçu l'assentiment du plus grand nombre. Mais il n'a pas débouché non plus sur un échec complet. L'Incident Jésus nous enseigne que certains phénomènes échappent encore et toujours à notre contrôle. Les conséquences de la Conjonction prédite par les Adoptés de l'Arcane X ont échappé à notre compréhension. Certains Nephilim y voient la justification de notre isolement : ils te diront une fois encore qu'il ne faut pas — qu'il ne faut jamais — jouer avec le feu. D'autres, plus optimistes, préféreront insister sur les effets positifs de l'expérience, le développement de la Kabbale, un pas de plus vers l'accomplissement du Sentier d'Or.

○ LE TROISIÈME PILIER ○

- ☿—L'atLentide
- ☿—Le sentier d'OR
- ☿—La chute
- ☿—Le silence fuLigineux
- ☿—Les guerres élémentaires
- ☿—Le grand compromis
- ☿—Les portes NOIRES
- ☿—L'INCIDENT jésus



Le pilier
de L' INCARNATION



La Stase

Lorsque l'Atlantide sombra, les Kaïm ne perdirent pas seulement leur sanctuaire. Pire, c'est leur essence même qui fut amputée... Dans le désordre qui suivit la chute, certains humains dépositaires des enseignements de Prométhée, avides de puissance magique, pour eux à jamais inaccessible, réussirent à construire des prisons destinées à contenir notre essence mutilée par leurs armes d'orichalque : les stases.

Ta stase est un artefact façonné par les sociétés secrètes qui t'ancre dans cette réalité matérielle, un boulet qui ralentit ton cheminement vers l'Agartha. Elle est une prison qui peut te faire oublier du monde pour des siècles. Seuls les bouleversements des champs magiques ou l'intervention salutaire d'un frère peuvent la recharger pour te libérer du néant. Car telle est notre bénédiction : les sociétés secrètes n'avaient pas prévu que la stase pouvait aussi servir nos desseins.

Ainsi, ta stase n'est pas qu'une geôle, mais aussi une véritable éponge qui engrange les champs magiques alentour. Dans ce réservoir, tu pourras puiser pour transcender ta pratique des sciences occultes, mais prend garde... Plus une stase se vide, plus elle tend à redevenir une prison en cas de réincarnation !

De tout ce que tu es ou tout ce que tu possèdes, ta stase est l'objet que tu chériras le plus. Elle est ton cœur, et si elle tombe entre des mains hostiles, elle leur livrera ton pouvoir ! Si elle est détruite, tu seras à jamais dispersé dans les champs magiques...



Le Simulacre

Avant la Chute, les Kaïm affectaient l'apparence de créatures désormais considérées comme mythologiques et pleinement incarnées, même s'ils n'étaient pas de chair. Aujourd'hui, cette puissance n'est plus et les Nephilim sont condamnés à s'incarner dans des corps humains pour poursuivre leur quête de l'Agartha.

Ta blessure par l'orichalque ne s'est jamais complètement refermée. Comme un bannissement, elle t'interdit d'apparaître au monde dans toute ta puissance élémentaire. Le seul moyen de continuer d'agir physiquement est de s'incarner dans un corps humain qui devient alors ton véhicule dans l'univers matériel.

.....
 ☐ "Certains d'entre nous ont renoncé à s'incarner dans des êtres humains pour d'obs- cures raisons. Le plus souvent regroupés au sein de l'Arcane de la Lune, ils préfèrent explorer d'autres voies de l'incarnation en choisissant des ani- maux comme simu- lacres. Leur sapience est étrange et il nous est difficile de partager nos expériences. J'ai une fois rencontré un de ces Adoptés... Même si ses choix me paraissent erronés, je n'ai pu qu'être admiratif devant la pureté de sa transfor- mation que l'on nomme zoomorphe."

Chaque fois que tu émerges de ta stase, il te faut trouver un hôte dont tu dois vaincre la résistance pour le posséder. Cette opération n'est pas sans dan- gers, mais elle se solde le plus souvent par le retrait de la personnalité de l'humain dans les bas-fonds de son esprit. Une fois le contrôle assuré, l'humain que tu habites n'est plus qu'un simulacre qui servira tes desseins.

Au début, cette fusion est déroutante, comme si tu étais une sorte de centaure dont la moitié infé- rieure du corps serait rétive à tes ordres. Cela dit, après parfois de nombreux siècles de stase, la mémoire du simulacre est un véritable passeport pour un monde qui ne ressemble en rien à ce que tu as pu connaître. Ainsi ce corps a beau être une limite à nos capacités, il n'en est pas moins notre seul moyen de continuer la Quête. Il te faudra donc apprendre à connaître ses besoins et ses limites pour mieux le transcender. Avec le temps, la métamorphose s'ac- complit toujours pour tendre vers un nouvel être magique incarné lorsque les lumières de l'Agartha se révéleront à toi...

Un simulacre n'est pas qu'une monture, il recèle des trésors que nous n'avons pas fini de découvrir, dont le plus secret reste ce fascinant potentiel que représente le Ka-Soleil.

L'Ombre



Avant que Prométhée commette son ultime trahison, notre espèce s'était mobilisée et dévouée à la compréhension et à la maîtrise du Ka-Soleil, dont nous sommes toujours privés. Ce grand œuvre que nous avons baptisé Sentier d'Or n'aboutit jamais...

.....
 ☐ "L'Arcane du Pendu est un sujet de grande perplexité pour la majorité d'entre nous.

Ainsi, ses Adoptés semblent cultiver leur relation ambivalente au simulacre et iraient même jusqu'à se plonger volontairement dans l'Ombre.

Aujourd'hui forcés de nous incarner dans des humains dont nous muselons la conscience, nous sommes tou- jours confrontés à cette énergie incontrôlable dont les humains sont les plus puissants vecteurs.

Une fois incarné, ne crois pas que tu es seul maître à bord de ton nouveau corps. Tel un reptile tapi, l'esprit humain attend toute occasion de reprendre le dessus au sein du couple que vous formez. Son arme n'est autre que le Ka-Soleil dont la puissance peut te plonger dans l'Ombre, le Shouit dans notre langue antédiluviennne. L'outil humain est fasci-

nant ; il te donne les moyens d'agir et il constitue une source de connaissances salutaires. Il est donc tentant d'y puiser des expériences jusqu'à l'ivresse. Mais saches qu'une erreur de manipulation peut te précipiter à la place de celui que tu possèdes. Dans les bas-fonds labyrinthiques d'un esprit archaïque et tortueux...

Il n'existe aucun moyen de lutter contre ces dérapages. Impuissant, refoulé dans les plis reptiliens de la conscience de ton simulacre, tu ne pourras qu'assister à l'émergence de l'humain, désorienté, comme ébloui par un monde qu'il avait oublié. Si cela peut te rassurer, cet état n'est que temporaire. Tout dépend de la conjonction astrologique, mais une Ombre peut aussi bien durer quelques secondes que plusieurs mois...

A mon humble avis, leur voie ne peut être aussi stérile et doit recéler quelque lourd secret bien gardé.

La facilité voudrait que nous les considérions comme des fous.

N'est-ce pas là le meilleur moyen de détourner notre attention ? "

.....

La Narcose



La désincarnation inhérente à la condition de Nephilim a pour conséquence que notre lien au monde matériel s'avère ténu. L'incarnation n'est ainsi pas exempte de dangers.

Une fois libérés de notre stase ou de notre actuel simulacre, nous devons vite trouver un hôte sous peine de glisser inéluctablement dans les champs magiques jusqu'à s'y trouver empêtrés ad vitam eternam. Ce phénomène aussi craint que le Khaïba est connu sous le nom de narcose.

La narcose est un sort pire que la remise en stase. Rares sont ceux d'entre nous qui connaissent les sorts ou rituels qui permettent d'extirper un frère de cet état. Si tu viens à connaître l'effet Jésus, ta tâche impérieuse est de trouver un nouveau simulacre, ce qui peut poser problème dans des endroits loin de toute implantation humaine. En cas d'échec, tu resteras un esprit désincarné dilué dans les champs magiques baignant l'endroit où tu es tombé.

De nombreuses légendes de lieux hantés ou "habités" trouvent leur origine dans des cas de narcose. La satisfaction de marquer ainsi l'imaginaire humain est piètre face à la sensation de cristallisation dans les champs magiques...

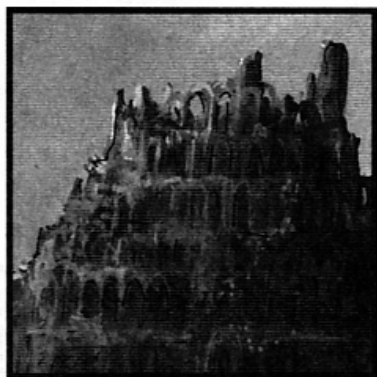
.....
 Ψ «En tant qu'Adopté de l'arcane de la Tempérance, il m'est arrivé d'avoir à sauver un frère de la narcose. De toutes les opérations magiques que nous sommes amenés à accomplir, extirper l'un des nôtres de sa gangue de champs magiques est l'une des plus difficiles. Plus on reste longtemps enkysté sur les lieux de la chute d'un simulacre, plus la tentation de se laisser emprisonner est grande. Si l'on tarde à agir, il se peut même que le maheureux en narcose perde peu à peu sa conscience, allant même jusqu'à se rebeller contre notre action salvatrice. Quant aux rituels permettant de libérer de la narcose, leur mise en œuvre est complexe et le résultat peut laisser des séquelles graves."

L'Effet jésus

En tant que créatures sensibles à l'harmonie des champs magiques autour de nous, nous pouvons percevoir toute influence magique signifiante largement au delà des sens humains. En ce qui concerne les phénomènes de réincarnation, la charge magique libérée par la désincarnation de l'un des nôtres lors de la mort de son simulacre est un effet particulièrement douloureux. Même si un de tes frères vient à "mourir" dans les parages, tu pourras ressentir ce que nous nommons l'effet jésus jusqu'à des centaines de mètres, sans être forcément en vision Ka. Si tu es le témoin d'un tel déchirement, n'hésite pas à braver les dangers pour te rendre sur les lieux du drame. Un frère peut être en danger et sa stase doit être absolument sauvée.



○ LE QUATRIÈME PILIER ○



Le pilier de La Quête

- ☉—L'agatha
- ☉—Les agarthiens
- ☉—Les guides
- ☉—L'autre monde
- ☉—Le temps sacré
- ☉—Le graal
- ☉—Les NOUVEAUX SENTIERS D'OR
- ☉—Les fraternités occultes





L'Agartha

Agartha... A peine ce mot prononcé dans un milieu soit disant initié et tu verras les frères silhouettes des bibliophiles et autres amateurs d'occultisme tressaillir pour te révéler finalement leur visage interrogateur sinon inquisiteur. Il en est ainsi dans notre univers : l'Agartha n'est pas évoqué à la légère. Pas plus par les humains du fait de leur ignorance que par toi ou tes frères car tu dois le respect au plus grand mystère du monde.

Si l'on en croit les initiés humains, l'Agartha pourrait être un lieu mythique. C'est là que la fameux Roi du monde régnerait entouré du conseil des plus grands sages qu'ait connu cette terre. Dans ce sanctuaire inviolable et inaccessible à l'innocent, les Supérieurs Invisibles trôneraient au dessus même de l'Axe du Monde et garderaient tous les secrets et les pouvoirs. Telle est la vision des occultistes qui tentent vainement l'exégèse de nos témoignages. Mais toi... A l'évocation de mot, ton pentacle vibre comme jamais car tu sais !

Pour toi, l'Agartha n'est pas un lieu aussi sublime soit-il. Bien plus que cette vision réductrice, il contient le sens de ton existence ! Il résume ton éthique, il esquisse tes projets et il porte en filigrane la tragédie de ton peuple... Car si l'Agartha représente consiste en un Oméga, il y eut un Alpha qui n'est autre que notre Chute et la destruction de l'Atlantide. De cette fin naît un commencement, celui de notre errance de Nephilim... Jadis, nous étions libres, puissants et orgueilleux. Aujourd'hui, nous sommes enchaînés à des corps, notre maîtrise des champs magiques est à redécouvrir et nous avons appris l'humilité. Tel est l'Agartha : la quête de la transcendance pour prétendre enfin à la liberté, la quête de l'illumination pour s'abandonner une fois la rédemption enfin accordée !

Bien sûr, tout cela peut te paraître encore flou. Mais comment un tel dessein pourrait être résumé pour être appréhendé en une phrase ? L'Agartha dépasse toute conceptualisation possible. Il ne contient pas d'autre vérité que la tienne et chacun d'entre nous construit son propre chemin en même temps qu'il y progresse. Saches cependant que tu n'es pas seul... D'autres ont accompli le chemin avant toi et d'autres se sont rassemblé pour l'accomplir ensemble. Ainsi, dans un premier temps, l'exercice des sciences occultes ne vise pas seulement à t'armer contre le monde mais aussi à te donner les clefs pour le comprendre et l'embrasser. Magie, kabbale, alchimie, chacune t'ouvre une fenêtre sur des mystères essentiels. De même, les Arcanes majeurs sont prêts à t'entendre et à répondre à certaines de tes questions. Si tu es séduit par leur

approche, ton Adoption sera constitutive de ta quête et contribuera à l'œuvre de tes nouveaux compagnons.

Nombreux sont les sentiers plus ou moins jalonnés qui mènent à l'Agartha. Puisses-tu en découvrir de nouveaux et en faire partager ta vision !

Les Agarthiens



La quête de l'Agartha est certainement le moteur essentiel de nos existences entre les périodes de stase. Quelque soit le visage fantasmatique ou idéal que nous lui donnons, combien d'entre nous peuvent se vanter de côtoyer ou même d'avoir rencontré l'un de nos frères ayant incorporé l'ultime illumination ?

Depuis la Chute, nous n'avons jamais cessé de lutter contre les sociétés secrètes, de poursuivre les fragments épars de notre héritage pour retrouver notre unité et notre plénitude. Certains ont franchi les portes de l'Agartha, mais nous restons désespérément seuls dans le labyrinthe de l'initiation, même si nous nous donnons l'illusion de la fraternité. Prends l'arcane XXI, la dernière quête d'Akhénaton... A part quelques égarés qui s'en réclament sans autre preuve que leurs visions floues ; as-tu jamais reçu un de leurs émissaires ? Et pourtant... Les rumeurs abondent, les extrapolations s'enchevêtrent. Certains disent que les Agarthiens quittent notre réalité pour rejoindre un sanctuaire sacré, caché dans les montagnes de l'Himalaya, à moins qu'ils ne franchissent définitivement les portes des Akasha avec le pouvoir d'y circuler à volonté. Leurs préoccupations dépasseraient ainsi l'action individuelle pour englober la dimension cosmique. Leur rôle n'est pas de nous prendre la main pour les rejoindre : cela serait trop facile ! Cependant qui sait si celui qui t'a extirpé de ta stase n'agit pas pour leur compte, à moins qu'il ne soit lui même glorieux membre de la Fraternité des Brillants ?

Les Guides



Si l'Agartha constitue notre plus petit dénominateur et que ceux qui ont atteint cet état se dérobent toujours à nos rencontres, il n'en reste pas moins que d'autres ont accompli un grand chemin. A la frontière entre deux mondes, ces frères illustres continuent de marquer les esprits et les pentacles. Tels des voyageurs infatigables, ils poursuivent leur propre route brandissant la lanterne inextinguible de leur sapiance, véritable phare pour leurs frères désorientés.



Ces Guides sont nos figures illustres ; ils ont pour fonction d'être le trait d'union entre ta condition de Déchu et ton accession à l'Agartha. Ils ont défriché pour toi le chemin sans pour autant le paver de facilité. Même si leur Destin les a rendus aux champs magiques, leur influence peut encore se faire sentir à travers leurs travaux ou dans les lieux qui leur sont liés. Même si tu préfères choisir ta propre voie, cherches tant que possible leur enseignement car il est noble. Akhenaton, Hermès, Jésus, Merlin, Atalante et ses compagnons, entre autres ; tous ces noms ont contribué à faire de toi ce que tu es aujourd'hui.

L'Autre monde



Beaucoup d'entre nous pensent que le Sentier d'or était une œuvre trop présomptueuse pour que l'Atlantide continue de s'ériger en défi à l'Ordre Cosmique et que la clef de notre chute ne doit pas être cherchée plus loin. Pourtant... Comment ignorer les indices de la réussite éclatante qui nous était promise si Prométhée n'avait pas commis l'irréparable ?

Je t'invite à plonger dans les racines les plus profondes de ton pentacle pour y trouver le terreau fertile que représentait l'humanité tant qu'elle se trouvait sous notre protection et tant que notre enseignement l'imprégnait encore. Regardes quelle sensibilité aux influences magiques certains peuples ont pu développer... Prends les celtes si prompts à franchir les portes de l'Autre Monde ou les aborigènes d'Australie si attachés à leur Temps du Rêve. Si tu as côtoyé au moins l'un de ces deux peuples élus, tu sauras que leur tradition a été vivante et qu'elle continue de couvrir sous les cendres en attendant une autre aurore. Nous autres Nephilim savons en discerner les braises qui ne sont autres que les Akasha.

Imagines ce que nous aurions pu accomplir si l'humanité avait pu s'accorder aux champs magiques, si toute l'humanité avait canalisé son Ka-Soleil pour transcender le monde... Malheureusement, nous avons choisi des chemins divergents et ce qui aurait pu devenir une réalité s'est peu à peu effiloché alors que les humains ont cessé de rêver ensemble. De l'Autre Monde qui formait jadis un double spirituel de la réalité matérielle, il ne reste souvent que des portes qui mènent nulle part et au mieux vers des bulles fragiles à la dérive.

.....

☉ “ Mes pérégrinations m'ont parfois amené à déceler des Akasha dans lesquels je me suis finalement aventuré. A chaque fois, une impression mêlée de malaise et d'émerveillement s'emparaient de moi à mon retour. J'ai beau me vanter de connaître le monde magique, un Akasha me donne toujours l'impression que je ne suis pas dans mon domaine. Souvent, avec un effroi rétrospectif, je me rend compte de ce que les humains peuvent accomplir et qui nous est interdit aujourd'hui. Rêver le monde...”

.....



Le Temps sacré



.....
 ☉ "Le Temps Sacré ?
 Une illusion bonne à justifier l'inaction des pleutres d'Arcanes tels que l'Ermite... Ouvrez donc les yeux ! L'Apocalypse gronde déjà que nous devrions nous tourner vers le passé ?

Notre quête passe avant tout par la lutte contre les héritiers de ceux qui ont trahi notre bonté. Lorsque nous aurons contrecarré les sociétés secrètes et leurs Grands Plans, Schémas, Desseins ou tout autre terme pré-somptueux, peut-être les plus fatigués d'entre nous pourront chercher leur cimetière des éléphants !"

.....

Il fut une époque où nous vivions en dehors du temps car nous étions immortels et immanents. Aujourd'hui obligés de prendre en compte la folle histoire des humains, nous ne pouvons plus prétendre à cette félicité sinon en tant qu'objet de la quête. Pourtant, comme tu l'auras compris au fil de tes incarnations, le monde est un vaste grimoire qui consigne toutes nos expériences même si elles sont inscrites dans les marges ou en palimpsestes.

Cet Âge d'Or que nous évoquons avec mélancolie doit bien subsister quelque part dans les champs magiques. A l'image d'un de ces archéologues, tu peux plonger dans les strates des champs magiques pour y exhumer quelque fossile, mais tu n'auras devant les yeux qu'un vestige, une chose morte ou figée. La quête ne concerne pas l'objet mais l'idée et la connaissance qui ouvrent sur une nouvelle vie. Il en est ainsi de la Quête du Temps Sacré. Tant que tu auras encore le sentiment de pouvoir avancer, tu n'auras devant les yeux qu'un faux semblant. Le temps sacré est une sorte de nirvana qui s'offre à celui qui découvre le Plan Subtil primordial. Une clef de plus ouvrant les portes de l'Agartha. Tir na Nog, Walhalla, Alche-ringa, Hyperborée et tant d'autres.

Le Graal



Qui parmi nous n'a jamais entendu parler du Graal ? Même les humains les plus ignorants connaissent ce mot riche et lourd de sens, sans en connaître toutes les implications occultes. De toutes les quêtes qui ont pu mobilisé nos énergies, celle-ci est certainement la plus noble et la plus complexe. Partir sur les traces du Graal reste une voie royale pour l'Agartha. Mais comme le relatent les textes hérités de la tradition arthurienne, nombreux sont les candidats, et on ne peut plus rares les élus.

De tous nos mythes qui ont perduré dans les traditions humaines, celui du Graal est certainement l'un des plus complexes et des plus mal compris. Généralement, on y fait référence comme étant la coupe qui recueillit le sang de Jésus lors de sa crucifixion. Pourtant, il suffit de partager ta mémoire avec celle d'un de tes frères qui a vécu les heures glorieuses du Sanctuaire celtique pour qu'il t'en parle plutôt

comme le chaudron de vie qui redonne leur souffle aux morts. D'autres plus orientaux le rapprocheront du soma indien, véritable élixir de vie. Il en est ainsi du Graal : chacun lui donnera une interprétation et un visage différents en fonction de son expérience et de sa sagesse. La question 'est pas de savoir qui détient la Vérité, mais bien comment l'atteindre... En fait de la même manière que pour l'Atalante, ce qui compte avant tout est certainement la quête et non son objet. Au final, le Graal n'est peut-être pas plus qu'un symbole, qu'une métaphore donnant sens à notre poursuite parsemée d'obstacles qui doit nous mener à l'illumination agarthienne. Source inépuisable de connaissances, bain revivificateur, élixir d'une nouvelle vie qui n'est autre qu'une communion avec l'Ordre Cosmique, le Graal est autrement plus ambitieux qu'un simple bibelot rutilant.

Les Nouveaux SENTIERS D'OR

Au faite de notre gloire, rassemblés au sein de l'Atlantide, nous avons tenté d'accomplir tous ensemble le Grand œuvre qui devait modifier à jamais le destin de cette planète. Est-ce parce que nous avons voulu bouleverser l'Ordre Cosmique comme les Sauriens avant nous, toujours est-il que le Sentier d'Or est aujourd'hui assimilé à la Faute et à notre Chute. Malgré le poids du passé, il n'en reste pas moins que nombreux d'entre nous continuent de rêver à l'accomplissement de ce grandiose dessein.

Ainsi, même si nos rangs sont partagés quant à la validité de l'intégration du ka-Soleil à notre pentacle, nous sommes nombreux à envisager de donner un nouvel élan à notre quête. Que tu agisses seul, au sein d'une fraternité occulte ou bien dans le cadre d'un arcane majeur, la question du Sentier d'Or se posera à toi. La tentation est en effet presque irrésistible d'envisager l'évolution de notre espèce, mais le monde a bien changé depuis les grandes heures atlantes. Derrière ce noble dessein se cachent bon nombre de dilemmes fondateurs d'une éthique de la quête de sagesse... Parmi ces interminables interrogations, notre rapport à l'humanité est certainement la clef. Est-il pertinent de continuer à appréhender les humains comme des cobayes ? N'ont-ils pas démontré la puissance de leur libre arbitre, sinon individuellement à un niveau collectif ?...

.....
 ☉ "A quoi bon tenter de reprendre le sentier d'Or, si c'est pour recommencer à chaque fois les mêmes erreurs ? Que ce soit le projet originel saboté par la clique de Prométhée ou des expériences abominables telles que le projet jésus, nous avons toujours échoué. Pourquoi ?... Parce qu'un tel dessein ne se prête pas aux esprits brouillons ou à l'improvisation. Un nouveau sentier d'Or nécessite un rassemblement autour de la même volonté, évidemment forte et excluant des notions telles que le libre arbitre. Seul un arcane fort de sa puissance et de sa cohésion peut accomplir ce grand œuvre ! L'Empereur, par exemple..."

Les FRaternités occultes

Nous avons connu de terribles épreuves. L'adversité a tenté de nous diviser et de nous disperser, mais nous avons su nous rassembler. De siècles en siècles, nous avons su dépasser les failles du Silence Fuligineux et nous relever des Guerres Élémentaires, parce que nous courions à notre perte.

Seul, tu es une cible facile pour les sociétés secrètes. Seul, tu es écrasé par le poids de la quête et tu peux te perdre dans le labyrinthe de l'initiation. Rappelle-toi, lorsque tu étais Kaïm, la facilité avec laquelle tu lisais le monde pour mieux le vivre. Ce souvenir t'es peut-être douloureux,... d'autant plus que cette jouissance t'es maintenant interdite. Mais ne désespères pas car nous sommes tous frères de la même infortune, et c'est certainement notre dernière force. Ceux d'entre nous qui ont su surmonter leurs différences élémentaires ont progressé avec flamboyance sur les chemins de la Sapience. Tu ne peux pas ignorer les hauts faits du Glorieux Alliage, des Poursuivants de l'Atalante ou des Argonautes pour ne citer que les plus connus ; il t'appartient de fonder une telle fraternité !

Chacun d'entre nous est un aspect de la Création. Quelque soit ton métamorphe, il est possible de rencontrer des frères qui pourront former avec toi un méta-pentacle dont le potentiel dépasse de loin la somme des parties. En te prêtant au serment du pentacle indéfectible, vous pourrez ainsi dépasser les obstacles main dans la main et combattre dos à dos. Telle est aujourd'hui notre seule chance d'agir dans un monde qui nous est de plus en plus hostile.



○ LE CINQUIÈME PILIER ○

Le PILIER DE La Voie



☞—Les sciences occultes

☞—CERCLES, SORTS, LOCUS

☞—La magie

☞—La kabbale

☞—L'ALCHIMIE

☞—Les rituels



Les Sciences occultes

Les sciences occultes sont presque aussi vieilles que nous... Elles sont inscrites dans notre nature : c'est une prolongation de notre être, une orientation vers l'Agartha et une manifestation spectaculaire de notre présence.

Tu as toujours su ce qu'étaient les sciences occultes, et pourtant il a fallu que tu les apprennes : tel est le paradoxe.

Les sciences occultes sont souvent appelées "magie" mais cette dénomination généraliste, bien que familière, est impropre. Les sciences occultes sont au nombre de trois : Magie, Kabbale, Alchimie. Ce sont les manières dont notre Ka peut influer efficacement et concrètement sur le monde extérieur, les choses et les êtres. La "science" manifeste la cohérence des théories qui régissent chaque science occulte et le fait qu'elles s'étudient, s'enseignent, se perfectionnent ; l'"occulte" dénote l'intervention des énergies subtiles : les Ka-éléments et les champs magiques, grâce à des sorts qui coordonnent leurs effets.

Elles ne sont pas une simple pratique, comme le considèrent les humains imaginatifs qui aiment croire aux témoignages de nos actes et les assortissent de systèmes inventés. Elles sont l'harmonisation de notre être profond avec le cosmos : lorsque nous exerçons les sciences occultes, nous nous mettons en harmonie avec les champs magiques dont nous sommes issus, avec les conjonctions des astres et leur influence sur nous, et nous pouvons ainsi nous approcher un peu plus de ce que nous sommes vraiment.

Lancer un sort n'est pas seulement agir sur l'extérieur, c'est aussi apprendre sur soi-même en prolongeant notre nature élémentaire.

En définitive, il faut voir les sciences occultes comme les guides de notre accomplissement personnel, les chemins vers l'Agartha. Les plus grands initiés, ceux qui ont mené à leur terme la progression dans le cadre d'une science occulte, le savent : c'est le moyen le plus direct pour atteindre l'illumination.

L, Cercles, sorts, LOCUS

Loccultiste véritable est comme l'architecte devant le tas de sable : il est face au matériau de la pyramide qui n'est pas encore construite, et en même temps il se tient au pied de la pyramide en elle-même. Il la gravira tout en l'édifiant.

Les sciences occultes sont organisées par étapes, celles du long chemin qui mène à la maîtrise complète de ses vertus. Quand nous progressons dans une science, nous apprenons des sorts et augmentons notre faculté à les réaliser, et nous passons ainsi par des cercles initiatiques. Chaque science comprend trois cercles, qui contiennent des sorts de plus en plus difficiles et puissants. Ces cercles permettent d'évaluer le degré d'initiation à la science du praticien, ainsi que le niveau du sort. Il faut maîtriser parfaitement le premier cercle pour atteindre le second cercle, et celui-ci pour entrer dans le troisième.

Les sorts sont des moyens codifiés de modifier le réel grâce aux Ka-éléments du pentacle. Ils ont été éprouvés, et il suffit de s'y conformer pour que se produise l'effet escompté. Ils sont classés par cercle, par seuil de connaissance dans le cercle, et sont rattachés à un Ka-élément, qui détermine leur effet et commande le succès ou l'échec du rituel.

Ils sont différents d'une science à l'autre, car les théories et les modes opératoires divergent : la Magie s'effectue avec des sortilèges, la Kabbale avec des invocations et l'Alchimie avec des formules.

Les sorts s'apprennent, s'écrivent, se lisent à l'aide des focus, objets ou supports (tablette, parchemin, pierre etc.) où le sort a été inscrit par l'un des nôtres de façon graphique et magique. Le focus permet de réussir le rituel nécessaire au sort et de le lancer. D'autre part, tu connais forcément des sorts dont tu ne possèdes pas de focus : tu les sais "par cœur" ils sont gravés dans ton Ka, ils sont inscrits dans ton pentacle.

Ces bases sont communes aux trois sciences occultes. Pourtant elles sont très différentes et exigent de toi un engagement particulier pour assimiler les conceptions déterminant leur usage. Chaque voie est une exploration complexe de ces édifices que sont les sciences occultes de notre peuple, un voyage au cœur de l'essence magique.

La Magie



On l'appela He-Ka, aux temps mythiques, lorsqu'on découvrit que l'harmonie cosmique pouvait passer par des principes et des lois. La première science subtile de manipulation des champs magiques augmentait aussi notre sapience.

La Magie est apparue quasiment avec nous. En effet, elle fut d'abord intuitive, car elle se fonde sur le contact direct avec les champs magiques. Primitive, elle est souvent jugée primaire, alors qu'elle recèle des merveilles. En effet, c'est la plus proche de la nature dans toute sa grandeur et sa puissante beauté, elle se nourrit des manifestations climatiques et élémentaires, et détient les secrets

anciens de la civilisation atlante. Enfin, elle ne s'encombre pas d'accessoire pour agir, ni pentacle à tracer ni substance à utiliser : la Magie est la pure réaction entre notre pentacle et le monde.

Comprend donc, ouvre tes yeux d'avant, lorsque tu faisais corps avec la matière ! Selon les mages, à la surface de la Terre s'entremêlent les champs magiques, reflets des éthers des planètes, et forment une trame, un tissu mouvant qu'il faut percevoir et manipuler.

Les cercles initiatiques de la Magie sont des étapes fondamentales qui aident le Mage à se constituer lui-même, à pénétrer les secrets du monde, et qui le conduisent progressivement aux conditions d'accession à l'Agartha.

Le premier cercle est la Basse Magie, l'enseignement des Formes que prennent les champs magiques, bribes de la totalité matérielle à laquelle il se heurte. Tu y portes le titre d'Apprenti.

Le deuxième cercle est la Haute Magie, l'enseignement des Noms des choses grâce auxquels on peut manipuler les objets et les organismes en profondeur. On y porte le titre de Sorcier. A ce stade tu dois opter pour une Voie dans le Labyrinthe qui mène au troisième cercle, chaque Voie étant subdivisée en étapes, préludes à l'édification personnelle de l'Agartha.

Le troisième cercle est le Grand Secret, l'enseignement de l'Essence qui est la synthèse des Formes et des Noms et assure la connaissance et la manipulation du réel dans sa complétude. Le Mage s'appelle alors le Magistère et s'attache à la réalisation d'une Atlantide céleste, en accord total avec ses éléments constitutifs.

La Kabbale

Puissent tes pas te conduire dans la lumière de l'Unique, d'une sephirah à l'autre, promené dans l'Arbre de vie, et conversant avec les habitants des Mondes... car alors la Promesse de la Rédemption te sourira.

Kabbale... comme ce mot sonne ! Il dit la clandestinité, l'irruption de puissances inconnues, la propagation d'un message aux lettres dangereuses et secrètes ! Mais laisse-moi te conter la vérité de cette voie, et tu seras touché par sa radieuse évidence et le sentiment de ces richesses infinies.

La deuxième science occulte est née lorsque les Nephilim eurent un sentiment de faute liée à la chute de l'Atlantide. Ils souhaitèrent renouer avec les manifestations de la création et considérer les champs magiques comme des expressions d'une intelligence. C'est donc un mouvement spirituel qui donna naissance à une nouvelle voie occulte, grâce à l'apparition de créatures qui sont les représentations des ressources des champs magiques.

La Kabbale, à la différence de la Magie, a donc été créée, ou plutôt selon ses fondateurs, elle fut une révélation : celle de l'Unique et de la quête de ses diverses manifestations. Pour les appréhender, le kabbaliste découvre l'Arbre de Vie, qui est le chemin vers l'Agartha traversant les dix sephiroth, étapes de l'illumination exprimant une approche du monde, ainsi que quatre royaumes habités par les créatures répertoriées par les kabbalistes comme étant les manifestations de la conscience de l'Unique, et enfin les cinq mondes dont viennent les créatures.

Le kabbaliste est capable d'invoquer ces créatures afin d'agir sur le monde matériel et de contempler finalement le sens suprême du cosmos. Pour cela il trace des pentacles et invoque les entités de son choix pour leur faire accomplir une mission adaptée. Plus les créatures sont puissantes, plus il est ardu de les contrôler : c'est le contrat. Leur puissance est classée selon leur appartenance aux quatre royaumes.

Le premier cercle est désigné par les Sceaux, et explore les trois premières sephiroth, celles de la matérialité, des émotions et de la création. Toutes les sephiroth traversent les quatre royaumes.

Le deuxième cercle est désigné par les Pentacles, et explore les trois sephiroth suivantes, celles du cycle de la vie, des transformations et de la justice guerrière. D'autre part, le kabbaliste peut choisir dans lequel des cinq mondes il s'engagera pour en trouver le gardien des secrets.

Le troisième cercle, désigné par les Clefs, contient les invocations des sephiroth de la miséricorde, de la contemplation et de la protection. Le kabbaliste peut dès lors voyager librement dans les mondes jusqu'à la vision de l'Unique, la dixième sephirah.

N'est-ce pas merveilleux ?

L'ALCHIMIE

 *Le lion vert dort au fond du vase, dont sortira la jeune fille au lait de vierge, comme le Ka sommeille au creux de ton athanor, et de son réveil surgiront d'incroyables artifices !*

Troisième science occulte, l'Alchimie est due à un groupe de cinq Kaïm, le Glorieux Alliage, qui naquirent dans des nexos en fusion avec la matière. Ces êtres inventèrent l'Alchimie pour percer le secret de la matière, à savoir réveiller l'énergie magique endormie dans la moindre parcelle de matière inerte. C'était pour eux une nécessité car ils étaient nés en osmose avec une substance inédite, la Materia Prima, qui les handicapait en attendant qu'ils s'en libèrent. En fait, la Materia Prima a un pouvoir de transmutation agissant sous cinq aspects, processus de création, de transformation, de régula-

tion, de compréhension ou de destruction. L'alchimiste s'efforce de maîtriser ces processus en expérimentant des substances sur les choses et les êtres. Il effectue des formules.

Pour ce faire, il emploie des substances qui sont des formes inachevées des cinq *Materiae Primae* : les poudres, les liqueurs, les ambres, les métaux et les vapeurs. Il les produit avec des constructs, c'est-à-dire des appareils dans lesquels il a transféré du Ka de sa stase, devenant ainsi des répliques utilitaires de son propre pentacle. Ces appareils sont l'athanor, le creuset et l'alambic.

Le premier cercle est l'Œuvre au Noir, qui expérimente à petit niveau les cinq processus à travers l'usage des poudres de transmutation, et vise à la décomposition de la matière afin d'en prendre connaissance en profondeur.

Le deuxième cercle est l'Œuvre au Blanc, où l'alchimiste apprend à produire les autres substances et à utiliser leurs pouvoirs. Il peut aussi réaliser d'autres artefacts où la mécanique rejoint les champs magiques.

Le troisième cercle est le Grand Œuvre : au terme de son voyage dans les mystères de la matière, l'alchimiste découvre l'origine du Ka et rencontre les membres du Glorieux Alliage qui lui enseignent comment se transmuter lui-même et faire un monde meilleur...

Les Rituels

Sortilèges, invocations et formules... Autant de manière de s'adresser aux champs magiques et de renouer avec eux dans un mariage cosmique, pareil à l'union brisée des temps atlantes. Car c'est le pentacle que l'on magnifie, c'est le Nephilim que l'on célèbre lors du moindre rituel, en disant au monde : je suis immortel et j'ai changé le monde !

Chaque science occulte que tu pratiques suit un rituel à peu près identique. Seul change le moyen d'influencer les choses : contact direct avec les champs magiques, commandement d'une créature intermédiaire, transmutation du Ka endormi dans toute chose.

- Les conjonctions astrologiques influencent les mouvements des champs magiques à la surface de la Terre et déterminent donc les conditions d'effectuation des sorts. L'élément dominant du mois et du jour impose sa loi aux autres, et selon le champ élémentaire sur lequel agit ton sort, les astres te seront plus ou moins favorables.

- Le Ka-élément du sort détermine quelle partie de ton pentacle tu vas activer pour animer les champs magiques. Car le sort est toujours un mouvement de ton être intérieur vers les champs extérieurs. Seule exception : l'Alchimie se sert du Ka transféré dans le construct, car il est justement une sorte de réplique inerte du pentacle personnel.

- Ta stase te sera utile car les champs magiques qu'elle contient à ton réveil peuvent être dépensés afin de contrecarrer l'effet des conjonctions astrologiques, en renforçant la charge élémentaire réclamée par le sort. Mais méfiance ! puiser inconsidérément dans sa stase ouvre la voie à un nouvel emprisonnement.

- Nous concevons la pratique des sciences occultes de manière toujours très personnelle : c'est un art, un instinct, une technique. Ainsi, sur la base des contraintes de la science (jet de poudre, chants d'invocation, lecture du focus etc.) un Nephilim digne de ce nom ajoute sa marque, des gestes et des paroles, ou tout autre agrément afin de générer une atmosphère propice.

- L'énergie ne remplace pas la science : pour effectuer un sort, tu dois faire appel à ta connaissance du cercle auquel il appartient. C'est le versant théorique de la science occulte.

- Lorsque les astres et les éléments nous sont trop défavorables, ou que les circonstances appellent une réaction urgente, nous avons une dernière possibilité pour couper court au rituel : le rituel de sacrifice. Il s'agit de mettre son propre sang (et donc les Ka-éléments qu'il contient) au contact avec le champ magique impliqué dans le sort (ou quelque chose qui le contienne ou le représente). Tu perds un peu de ton Ka, mais alors seule importe la connaissance du cercle, et non plus le Ka-élément. Attention, nos frères Onirim ne peuvent faire ce sacrifice, car ils verseraient alors du côté de la Lune noire...



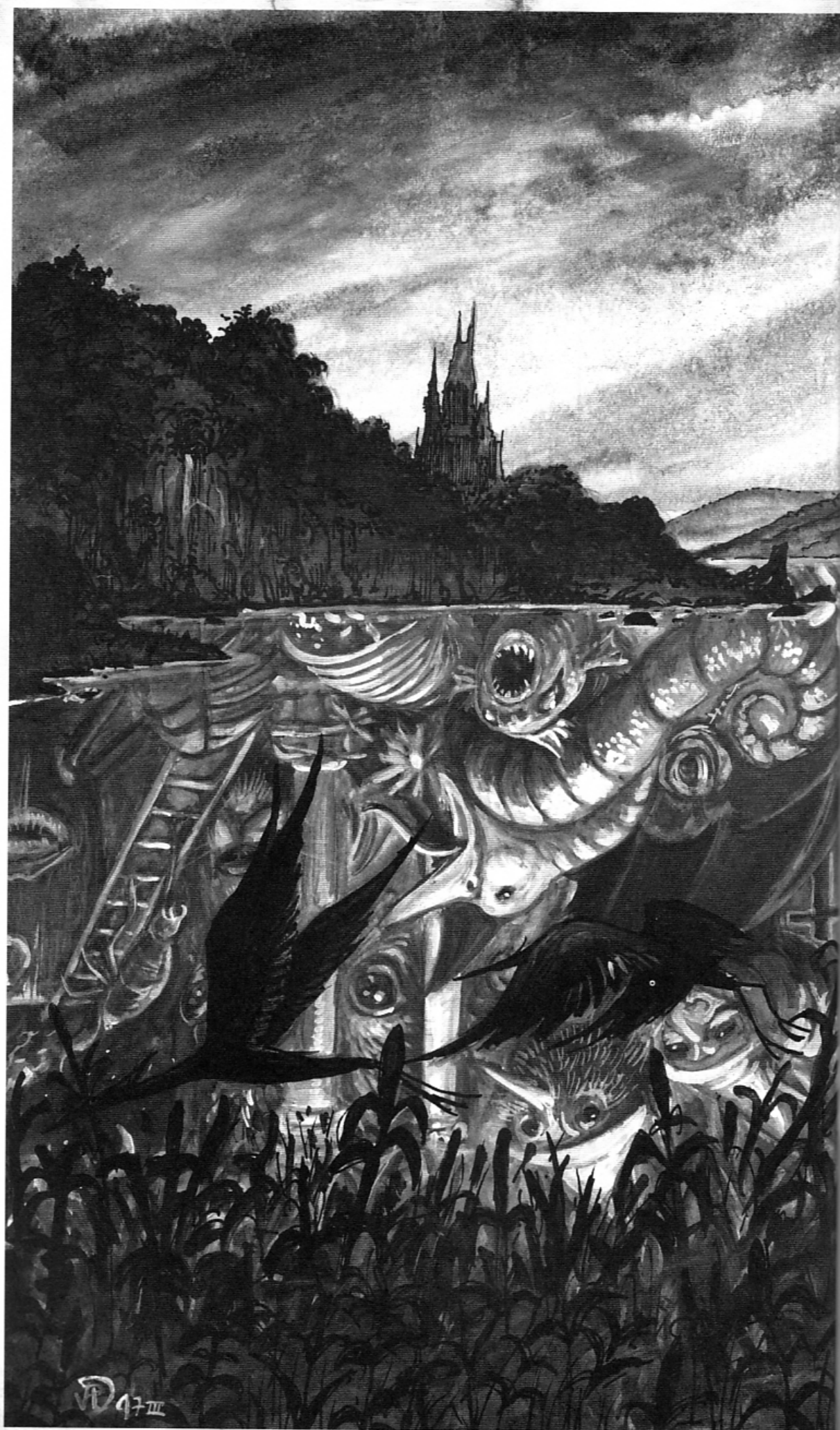
LE SIXIÈME PILIER

Le pilier DU *M*ONDE



- ☞—Les plexus
- ☞—Les omphalos
- ☞—L'axis mundi
- ☞—Les lignes ley
- ☞—Les nexus
- ☞—Les effets-dragon
- ☞—Les akasha
- ☞—Le monde souterrain
- ☞—Les champs de la

LUNE NOIRE





Les Plexus



La résille des champs magiques qui baignent la terre consiste en un complexe réseau difficile à appréhender d'autant plus qu'il est fluctuant. Forcés de voir le monde à travers le filtre des sens humains, il nous faut toujours apprendre à redécouvrir la puissance des forces dont nous sommes issus. Pour notre perception amoindrie, le plexus est le phénomène magique que nous sommes amenés à rencontrer le plus souvent.

Un plexus est le croisement de deux champs magiques de même élément en un lieu donné. Étant donné que ces derniers sont mouvants, il est rare que ce phénomène soit permanent. Plus fréquemment, un plexus se forme à la faveur de conjonctions astrologiques propices dans des lieux marqués par un élément. Ainsi, un plexus d'eau aura plus de chances de se manifester au bord de la mer qu'en plein désert... Ces lieux transcendés par un champ magique sont bien sûr intimement liés à notre nature magique. Telles des sources revigorantes, nous pouvons y puiser pour recharger notre stase et ainsi décupler nos capacités magiques. Malheureusement, leur fluctuation nécessite un tant soit peu de respect.

Si tu viens à découvrir un plexus, évites de le vider de sa substance, comme les humains ont pu le faire avec les ressources naturelles de la planète que nous partageons. De même, l'accès à un plexus permanent est un avantage notable qui implique des devoirs tels que leur sauvegarde et leur entretien.

.....

☿ " Notre terre est vivante. Tel un Graal sublime, il est possible de s'abreuver à ses nombreuses sources. Les plexus sont des dons de la matrice originelle que nous devons protéger et vénérer comme autant de démonstrations des forces immanentes de l'univers. Ce jardin des délices doit se mériter et ne se dévoile qu'à celui qui vise l'harmonie et la communion. Tous ces sortilèges qui permettent de déceler les plexus ne sont que des outils grossiers entre les mains de rustres. Ceux qui les utilisent trahissent leur essence..."

.....

Les Omphalos



Certains lieux ont acquis au fil des âges une charge magique et symbolique telle qu'ils deviennent de véritables poids dans la toile des champs magiques. Là, la puissance magique est telle que les adeptes de la Magie sont capables de tisser des sortilèges d'une puissance rare. Des lieux tels que Stonehenge, le Mont Saint-Michel ou Delphes ont ainsi attiré de tout temps nos semblables pour



accomplir de grandes œuvres dont les mythologies humaines ont gardé la trace confuse.

Souvent endormis, ces lieux sont le réceptacle de toute une tradition et toute une histoire jusqu'à en acquérir une certaine conscience avec laquelle il est possible d'entrer en communion. Souvent dédiés à de puissantes entités telles que des Dra-ka-on, leur charge de sapience en font des terrains d'affrontement sanglants avec différentes factions occultes, mais l'effort de ces conflits est tel qu'il est possible d'y entrevoir les lueurs de l'Agartha.

L'AXIS mundi

*A*vant notre univers, tout n'était que chaos. De cette période que nous nommons tohu-bohu, le cosmos s'est accordé pour trouver un rythme d'où l'ordre a émergé. De cette subtile alchimie, le système solaire est une partie exemplaire qui a pu donner naissance à notre planète, à la confluence des éthers émis par les planètes qui régissent notre astrologie. A l'image d'un prisme, la Terre concentre ces puissantes énergies pour les décomposer en de nouvelles forces dont le mouvement a modelé notre réalité.

Comme il existe un ordre cosmique symbolisé par la Balance, notre planète repose sur un axe magique qui garantit son équilibre magique. Quiconque réussira à en tracer l'exacte configuration aura entre ses mains un grand pouvoir, certainement décisif dans le cadre de l'Apocalypse tant prophétisée. De nombreuses légendes nourrissent nos traditions et celles, ésotériques, des humains quant au potentiel que pourrait offrir la maîtrise de l'Axis Mundi.

Les Lignes Ley

*L*a Terre est née de l'union des éthers. Sa cohésion est celle des champs magiques toujours mouvants. Notre planète n'est jamais figée, elle bat d'un rythme inaudible aux humains que nous seuls sommes capables de comprendre. Si la magie est une musique, la terre est notre partition. Les chemins de l'Agartha passent par le décryptage de cet inépuisable grimoire dont la calligraphie est tracée dans les champs magiques le long des lignes ley.

Par ce terme, nous désignons les lignes de champs magiques qui se croisent au gré des nexus et des plexus. Jadis, nous avons poussé notre connaissance jusqu'à des sommets jamais égalés depuis. Ces



lignes renferment un grand pouvoir qui peut défier les lois de l'espace. En devenant un maître de la géographie magique, un adepte de notre ancestrale géomancie, tu apprendras à découvrir les trésors enfouis au delà de la limite de la perception matérielle. Même si les humains s'acharnent à modeler la planète selon leurs insatiables besoins, il est toujours possible d'ouvrir des sentiers oubliés dont les lignes Ley sont les bornes.

Les Nexus



agencement et la dynamique des champs magiques peut parfois matérialiser un effet d'une grande puissance que nous nommons nexus. Ainsi, si un plexus est le croisement de deux champs magiques de même nature, le nexus est la convergence de cinq champs magiques différents. Or, lorsque l'on connaît le potentiel du premier, il est évident que le deuxième est le phénomène magique le plus puissant qui soit connu.

Un nexus n'est jamais permanent. Si ceux d'entre nous qui se souviennent de l'Atlantide affirment que notre sanctuaire en renfermait un grand nombre, la surface de la Terre a été tellement bouleversé qu'ils ne sont plus qu'éphémères. Leur apparition doit donc être prévue et attendue dans la mesure du possible. Certains n'hésitent pas d'ailleurs à tenter de les provoquer, malgré les dangers à manipuler ainsi la toile des champs magiques.

Il est vrai qu'on l'on prête aux nexus des pouvoirs faramineux. Plus que des véritables fontaines de jouvence propres à régénérer le plus estropié d'entre nous, ils peuvent alimenter des effets magiques d'une rare puissance. Ainsi, notre tradition affirme que nous sommes nés des premiers nexus. Aussi, il devrait être possible que les nexus actuels accouchent d'êtres à l'essence identique de la nôtre, même si on peut les qualifier de Nephilim. Des rumeurs évoquant des frères dits Innocents confirmeraient cette possibilité, mais leur rareté indique que le phénomène est exceptionnel.

De même, certains d'entre nous, même parmi les plus illustres ont joué avec le feu et ont tenté de créer de nouvelles créatures grâce aux nexus. Guenièvre, l'épouse du roi Arthur et Jésus en sont les exemples les plus connus. Leur destin montre qu'il n'est pas aisé de contrôler les conséquences de telles expériences.



Les Effets- DRAGON

.....
 ☞ " Les créatures nées du choc des champs magiques font partie du grand Tout. La question de leur éventuelle conscience n'est qu'un faux débat qui masque l'effroi des nôtres devant leur propre nature et ce qu'elle peut cacher. N'oubliez pas l'analogie avec le Dragon... Véritable concentré de forces primordiales, gardien de trésors oubliés, les mythologies le montrent aussi comme un destructeur, mais nombreux sont ceux qui oublient son aspect créateur et fertilisateur. Ceux qui chassent les effets- dragon commettent une erreur en tentant d'annihiler leurs racines magiques "

 Nous autres Nephilim ne sommes pas les seuls êtres nés des champs magiques. Outre nos cousins maudits, les Selenim, qui ont lié leur destin à la Lune Noire, il nous arrive d'être confrontés aux effets-dragon. Invisibles aux yeux des humains, ces créatures ne sont formées que d'un seul champ magique et peuvent être considérées comme l'équivalent d'animaux dans notre univers. Généralement, un effet-dragon naît d'un plexus ou d'un phénomène physique exceptionnel lié au domaine élémentaire d'un champ magique (foudre, éclipse, tornade, etc.). Ces manifestations sont rustiques et brutales et quasiment incontrôlables. Même les humains peuvent être la victime de leur parcours chaotique, qu'ils essayent de rationaliser comme des caprices de la nature. Du fait de leur nature magique, les effets-dragon peuvent s'avérer très dangereux pour nous puisqu'ils peuvent porter atteinte à notre intégrité magique. Fort heureusement, il semble que ces phénomènes doués plus d'instinct que de conscience brûlent d'un feu qui les rend éphémères.
 Si tu rencontres un effet-dragon, tiens-toi sur tes gardes car ils sont attirés par notre présence comme des papillons de nuit par une torche. Or, leur puissance est telle que ce sont plutôt nos ailes qui ont tendance à brûler à leur contact. Des sortilèges permettent de lutter contre les effets-dragon, mais ils restent difficiles à mettre en œuvre devant la brutalité de ces créatures. Ceux qui ont essayé de soumettre un effet-dragon pour servir leur soif de pouvoir mettent souvent quelques incarnations à panser leurs blessures.

Les Akasha

Jadis, avant la chute de la météorite d'orichalque, les champs magiques baignaient la Terre. Immergés dans ce flux d'énergie, nous étions les maîtres d'un monde pur et malléable où les premiers humains évoluaient sous notre protection. Cela n'est plus, et l'ensemble des champs magiques porte les cicatrices du métal noir.

Désormais liés à l'humanité au sein de laquelle nous devons nous incarner, cette richesse est soustraite à notre jouissance.

Cependant il reste toujours un espoir qui constitue l'une des nombreuses facettes de notre quête. Ainsi le Ka-Soleil qui était l'objet du fameux Sentier d'Or n'en finit pas de nous réserver des surprises. En effet, au fil de nos pérégrinations, nous avons découvert des portes magiques ouvrant sur des micro-univers figés dans un temps mythologique ou légendaire, sortes de bulles de mémoire atavique cristallisées en une vision idéalisée ou hautement symbolique. Tel étang embrumé peut s'ouvrir sur le domaine d'une déesse des sources oubliée, tel passage couvert peut marquer l'entrée d'un quartier oublié pour qui en connaît les clefs symboliques.

Rares sont les accès à ce que nous nommons Plans Subtils, Akasha en énochéen. Pire, il semblerait que leur nombre se réduit peu à peu, au fur et à mesure que l'humanité se coupe de ses racines. En effet, les Akasha seraient intimement liés à la mémoire collective des humains, comme si leur Ka-soleil avait le pouvoir de cristalliser un rêve dans certaines strates des champs magiques. Nombreux sont les déchus qui cherchent activement ces sanctuaires légendaires, dans l'espoir d'y trouver quelque reflet de notre Atlantide ou de toute autre période qui leur est chère. Illusion ou espoir ? Les Akasha peuvent nous apparaître comme des fleurs au parfum capiteux dans un monde de plus en plus figé, aussi la méfiance est de mise, de peur de céder à quelque sirène qui t'éloignerait des vérités essentielles. Même si un Akasha peut t'apparaître bouillonnant de vie, n'oublie pas que ce n'est qu'un reflet...

Dans ces sanctuaires oubliés et hors du temps se cachent pourtant certains aspects essentiels de notre quête. Malheureusement, il semble que seuls les Agarthiens soient capables de voyager d'un Akasha à l'autre sans avoir remettre les pieds dans la réalité. Voyageurs analogiques d'entre les mondes, eux seuls en connaissent les clefs secrètes.

Le MONDE SOUTERRAIN

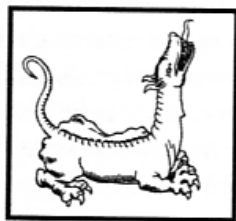
 Si notre essence s'organise autour d'un pentacle formé par les cinq ka-éléments issus des principaux champs magiques, nous ne sommes pas les reflets exacts de l'agencement des forces magiques qui influencent notre terre. Ainsi le Ka-Soleil est l'apanage des humains, le Ka de Lune Noire celui des Selenim, et il reste l'orichalque, maudite semence fruit de la chute de la météorite qui causa celle de notre glorieuse civilisation.

Plusieurs millénaires après le cataclysme, il est évident que l'orichalque continue de s'insinuer dans les champs magiques. Tel un cancer, il se fond dans d'autres matières et pervertit les champs magiques quand il ne les détruit pas. Pire encore, certains de nos frères affirment que l'orichalque attiré par les métaux ferreux se serait lentement introduit au cœur même de la terre pour y former une gangue de ténèbres, un germe monstrueux pouvant étouffer à terme la flamme qui anime la Vie. Ainsi, ce serait un véritable monde souterrain qui se serait étendu sous nos pieds, un véritable enfer prêt à vomir ses abominations. Bien sûr, ce véritable enfer serait l'enjeu des desseins de sociétés secrètes dont les fameux mystes, héritiers des Glaives Prométhéens, premiers manipulateurs du métal noir.

Les CHAMPS DE La LUNE NOIRE

Avant même la fondation de l'Atlantide, la lutte contre les Sauriens fut certainement l'élan qui devait provoquer l'ascension de notre espèce. Rassemblés par la même conscience du danger menaçant l'équilibre du monde, nous avons vaincu et détruit la Lune Noire. Malheureusement, le projet fou mais grandiose des Sauriens ne retourna pas au néant qu'il n'aurait jamais dû quitter. Même si nous n'avions pas conscience, les débris de l'astre maudit se répandirent dans les éthers jusqu'à imprégner ça et là la surface de la terre.

Contrairement à tous les autres champs magiques, celui de la Lune Noire échappe à la vision-Ka. Peut-être à cause de sa rareté, à moins que ce ne soit parce qu'ils se mêlent insidieusement à ceux de la Lune, les champs de Lune noire ne s'imposent pas à nos sens, sinon comme des intuitions morbides ou des frissons fugitifs. Pourtant, ne t'y trompes pas cette énergie magique, même faible, imbibe certains lieux toujours liés à nos cousins maudits, les Selenim. Nos chemins complètement divergents ont creusé le fossé entre nous, et nous ignorons pratiquement tout de leurs pratiques. Assurément, ces poches de Lune Noire leur sont vitales et doivent être l'objet de luttes acharnées, inévitables pour des créatures avides d'une force vitale trop rare.





○ LE SEPTIÈME PILIER ○

Le pilier de L' OPPPOSITION

- └─ L'INITIATION
- └─ Les arcanes mineurs
- └─ L'arcanes de L'épée : Les mystères
- └─ L'arcanes du baton : Les templiers
- └─ L'arcanes de La coupe : La rose + croix
- └─ L'arcanes de deniers : La synarchie
- └─ La magie des arcanes mineurs



Prométhée

Prométhée vola le savoir secret et le donna aux hommes. Les hommes s'éveillèrent alors à la sagesse en se découvrant nanti d'un Ka, et ils se mirent à rêver qu'ils deviendraient un jour, à leur tour, des dieux.

Prométhée est l'un des nôtres, et sans doute le plus détesté. Comme la plupart d'entre nous, tu le considères sûrement comme le premier et le pire des traîtres, et l'auteur de tous nos malheurs. C'est vrai, Prométhée fut un renégat : il décida de briser le voile qui recouvrait l'Atlantide et dissimulait aux hommes le véritable projet des Nephilim vis-à-vis des humains. On peut croire qu'il était sincèrement persuadé que notre approche était mauvaise et que le Sentier d'Or ne se réaliserait que si l'on dotait les humains du savoir secret. D'autres pensent qu'il ne cherchait que le pouvoir.

Il révéla donc aux hommes l'existence des Nephilim et du Ka-Soleil qu'ils étaient seuls à posséder. Les humains virent s'écrouler leur vie idéale en Éden, et se rebellèrent contre nos ancêtres. Ils fuirent l'Atlantide, pour vivre désormais avec la promesse qu'ils pourraient un jour activer eux-mêmes leur Ka-Soleil et devenir magiciens.

Ainsi les hommes devinrent des initiés. Et nos ennemis.

L'Initiation

Prométhée dispensa son fabuleux enseignement aux premiers hommes libres. Il adapta aux mortels le savoir amassé par ses frères immortels et fit d'eux les maîtres du monde. Avides de pouvoir, et soucieux de perpétuer l'enseignement de Prométhée-le-premier-prêtre, les hommes chantèrent sa gloire et d'initiés, ils devinrent initiateurs.

Les humains initiés fondèrent les religions antiques sur la base des mythes dont ils étaient les acteurs : la chute du continent originel, la guerre contre les dieux, les voyages infinis en quête d'objets de pouvoir etc. Ces religions furent le moyen de faire progresser l'étude de la magie et de perpétuer le savoir qu'ils nous avaient volés.

Puis, avec le temps, les humains repeuplèrent la terre, et se désintéressèrent de ce savoir fascinant et dangereux. Le savoir se fit occulte, caché, réservé à une élite de prêtres-sorciers qui s'en servaient pour imposer le respect et gagner les faveurs des puissants.

Les initiés fondèrent des groupes, des confréries, des églises etc. avec une hiérarchie et, pour la gravir, des processus d'initiation, une organisation et des symboles, correspondant aux buts qu'ils s'assignaient.

La Menace



Chez l'homme, le savoir instruit l'acte et la magie alimente la puissance. Tel un dieu adoré dont la statue gît en morceaux, les Nephilim sont chassés par ceux qu'ils voulaient élever à une dignité supérieure, et ils regardent les hommes avec tristesse et terreur comme autant d'enfants assassins.

Tu t'étonnes ? Tu te dis qu'il est bon d'enseigner et d'apprendre ? Certes, mais à cette époque, et encore souvent, l'homme qui se dit sage se prétend élu, et enfin il s'affirme notre ennemi.

Car la source du pouvoir ésotérique humain a toujours été notre Ka, notre nature, notre race. Pour régner sur le monde, les initiés veulent exploiter notre magie et nous rayer de la surface de la Terre, leur terrain de conquête.

À cause de Prométhée, les hommes se munirent d'armes effroyables pour nous capturer et nous assassiner. Pour commencer, ils volèrent dans les décombres d'Atlantis des artefacts chargés d'énergie, qu'ils retournèrent contre nous. Mais surtout ils forgèrent l'orichalque.

Était-ce la faute de Prométhée seule ou la fracture dans laquelle nous précipita le Destin ? Toujours est-il que la trahison coïncida avec la chute de la météorite venue de Saturne qui engloutit le continent atlante que nous avions édifié. Ce météore contenait un champ magique étranger, capable de détruire le Ka de notre pentacle et de nous disperser définitivement dans les champs magiques. Les humains fabriquèrent des épées de métal imprégné d'orichalque et portèrent la mort dans nos rangs impuissants.

L'orichalque demeure depuis le danger principal que tu dois éviter par une vigilance permanente. Il est la mort de l'immortel.

Les Arcanes mineurs



Pour rassembler leurs forces et leurs connaissances, les évadés de l'Éden instituèrent les premiers cultes à Mystères, construisirent un Temple pour abriter les guerriers de l'occulte, adorèrent

la Rose et prièrent la Croix, et travaillèrent à l'établissement de la Synarchie. Les initiés humains qui nous poursuivaient de leur vindicte fondèrent des sociétés secrètes, divisées en quatre groupes principaux, chacun adoptant un certain point de vue sur l'occulte et la maîtrise des sciences cachées, et se reconnaissant un but commun. Pour se désigner, chaque groupe se dota d'un symbole mystique, concentrant l'essentiel de leur orientation. En référence aux Arcanes majeurs créés par Akhénaton, ils choisirent de désigner leur organisation par les Arcanes mineurs que l'on retrouve dans le tarot : l'épée, le bâton, la coupe, les deniers.

Les Arcanes mineurs sont donc à la fois les symboles de l'activité des sociétés secrètes, et une organisation réunissant des groupes divers. Tu t'es aperçu que l'on emploie aujourd'hui plus souvent le nom des organisations que la couleur de l'Arcane mineur : les Mystères pour l'Épée, les Templiers pour le bâton, la Rose + Croix pour la coupe, la Synarchie pour les deniers. Ces sociétés semblent être apparues chronologiquement dans l'histoire, mais leurs origines se rapportent toujours globalement aux temps anciens.

L'ARCANe DE L'ÉPÉE : Les mystères

L'Épée représente l'esprit, l'initiation, l'équilibre. Les Mystères sont les premières et les plus anciennes sociétés secrètes du monde. Le temps les a affaiblis, et l'épée est brisée. Leur but est de convertir les masses dans l'adoration des puissances mystiques cachées et de pratiquer des sacrifices rituels avec les Nephilim. Les membres des Mystères se nomment les Mystes.

Le Mythe

Les Mystères sont nés avec les grandes civilisations après le Déluge. Ils ont mené les Grandes Chasses contre nous, puis, durant les Guerres Élémentaires, nous fîmes tantôt opposés, tantôt alliés à eux. Comme tu vois, l'Arcane de l'Épée joue souvent un rôle ambigu, entre la vénération et la vengeance. Sans devenir aussi paranoïaque qu'eux, méfie-toi de ceux qui t'aiment.

Les Mystères se rattachent aux cinq fleuves de la Tradition, car ils charrient la sagesse d'Atlantis dans les profondeurs de la Terre. Leurs groupuscules sont très désorganisés, mais ils ont conservé des secrets antiques terrifiants. Ils ont en commun de chercher l'Hadès, le monde souterrain creusé par la météorite d'orichalque, depuis qu'Orphée y est descendu et a révélé que s'y trouvaient les ultimes enseignements de Prométhée.

L'HISTOIRE

Au commencement était l'Âge d'or : après la chute de l'Atlantide, les Mystères dominaient le monde. Mais, avec le temps, les humains se détournèrent d'eux, et les Mystes tombèrent dans une telle clandestinité qu'ils faillirent disparaître totalement. De plus les conflits internes les assaillirent : la guerre contre l'ordre du Temple fut remportée par les Templiers.

Depuis, les Mystes vivent pour le retour de l'âge des origines qui vit leur domination. A partir de l'an 0, ils sont dans l'ombre, se reforment dans le monde et rassemblent les vestiges de leur splendeur passée et de leurs pouvoirs magiques dérobés aux Nephilim. Tu les as certainement rencontrés au cours de tes incarnations sans le savoir, car leurs interventions sont fugitives et violentes. En revanche, tu risques de les affronter fréquemment car ils préparent leur Grande Année pour la fin du millénaire, lorsque les puissances de l'Hadès reviendront à la surface.

Heureusement pour nous, leur hiérarchie est floue, complexe et dispersée. Ce sont des fanatiques sans discipline, au contraire des Templiers, par exemple. Du coup, leur folie est dangereuse...

Les Complots

J'insiste : les Mystères profitent de l'ambiguïté de nos relations anciennes, ils nous ont mieux connus que quiconque, et nous surprennent avec d'autant plus de force lorsqu'ils resurgissent. Tu peux donc apprendre d'eux, mais cette tentation peut causer ta perte. Et c'est pareil pour eux.

En effet, les Mystères s'adonnent à des rites antiques très rares et cruels, les sacrifices. L'horreur de ces rituels est raffinée, à l'instar d'une cuisine, et consiste à nous exploiter, nous asservir, et à voler notre Ka. Tu entendras parler de démembrement, d'embaumement, de possession...

Ils s'y connaissent en construction d'artefacts : ces reliques proviennent parfois des temps atlantes et dérivent des enseignements de Prométhée. Leurs capacités sont usées mais elles restent dévastatrices : ces artefacts magiques contiennent du Ka et peuvent produire des sorts.

Enfin, les Mystères ourdissent les complots de l'Âge noir à venir après l'Apocalypse : lorsque les Daïmons, créatures de l'Hadès, remonteront en surface pour assurer le règne de l'Arcane de l'Épée.

L'ARCANÉ DU BÂTON: Les templiers



Le bâton est le symbole de la force, de la violence, du pouvoir. Sa correspondance élémentaire est le feu. L'ordre du Temple a pour objectif l'obtention du pouvoir par la force. Ils ont hérité des Mystères le rôle de l'épée, instrument de l'initiation, et lui ont donné un sens militaire. Ce sont des combattants et des stratèges. Nos pires ennemis, les plus acharnés à notre perte.

Le Mythe

Mille ans avant notre ère, les prêtres d'Amon Ra composant le clergé de Thèbes avaient fondé un grand temple pour étudier les matières occultes auxquelles les profanes n'avaient pas accès : la Maison de la Vie, symbolisée par l'ankh qui représente l'essence des choses et le Ka. Ils dédaignaient d'élever le peuple vers les réalités mystiques qu'ils manipulaient, ce qui suscita la jalousie du fondateur de l'ordre du Temple : Tubalcaan, élite des troupes égyptiennes, qui voulut apprendre ce savoir ésotérique que les prêtres refusaient. Il entra à la Maison de la Vie et, en compagnie de douze gardiens du temple, il en grava les échelons jusqu'à la vision suprême : les empreintes des 22 Arcanes majeurs.

Tubalcaan leva une armée et construisit un temple gigantesque. Il fonda une communauté de chevalerie spirituelle pour s'accaparer nos secrets et appuyer sur eux son pouvoir : le Temple était né. Contre les Templiers, les prêtres s'allièrent à nos frères pour la première bataille d'une très longue guerre contre le Temple. Tubalcaan, pour les repousser, sculpta 12 bâtons qu'il confia à ses plus fidèles compagnons, mais il fut abattu par l'alliance des Prêtres d'Amon et des Nephilim. Les Templiers furent dispersés, mais ils disent que vers l'an 2000, Tubalcaan se relèvera et prendra sa revanche.

L'Histoire

Après la chute de Tubalcaan, commença pour les Templiers une ère de recherche et de reconstruction laborieuse, qui devait s'étendre de — 200 au début du XIII^e siècle. Ils entreprirent de reformer l'ordre en rassemblant les obédiences isolées et en infiltrant les structures de pouvoir, sous la férule des Grands Maîtres qui se succédèrent. Au XIII^e siècle a lieu le lancement du Grand Plan : la conquête physique et spirituelle du monde. L'influence du Temple est si grande qu'elle doit se munir d'un écran : la Milice du Christ, qui protège les pèlerins vers la Terre Sainte. Les Templiers conseillent les princes, nous

pourchassent en Europe, en Orient et découvrent le Nouveau Monde. Leur pouvoir attire la jalousie des autorités et cause leur chute avec le procès de 1314, qui renvoie les Templiers à la clandestinité. Au XVIIIe l'ordre renaît une fois de plus, se réorganise en degrés et au XIXe adopte un nouveau système d'implantation en commanderies et bailliages. Le XXe siècle a vu leur retour spectaculaire en vue de la réalisation du Grand Plan. L'Apocalypse est proche.

Les Complots

Le but de l'Ordre du Temple est la domination mondiale, du point de vue matériel (manipulation des autorités afin de prendre le pouvoir) et spirituel (éveil et initiation pour s'emparer de la magie). Le Grand Plan passe par de nombreuses ramifications et intrigues, toutes orientées vers l'Apocalypse.

Les Templiers sont nos pires adversaires, brutaux, déterminés, avides : ils nous capturent et nous transforment en homoncules. Ils détiennent de très nombreuses stases pour nous enfermer. Leur tribunal est un véritable organe d'extermination des Nephilim. D'autre part, le Temple mène des quêtes millénaires : ils cherchent le Graal, le terrifiant Baphomet, monstre hideux dont personne ne connaît la réalité, et espèrent construire leur Agartha...

Ils œuvrent pour installer un monde gothique et sombre, sous l'emprise des manigances et du pouvoir occulte du Temple, dans les domaines politique, médiatique, financier, technologique, etc.

L'ARCANe DE La coupe : La ROSE + CROIX



Très méconnue, cette société secrète recommence progressivement à faire parler d'elle ; c'est pourquoi je l'évoque pour toi, en prévision d'incidents futurs. Je ne parle pas de la Rose + Croix institutionnelle qui s'affiche au grand jour : c'est l'une de ses façades, qui prétendent révéler ses secrets pour mieux dissimuler la vérité.

La coupe est la génération, l'eau, le recueillement. Ce sont des mystiques, organisés en sectes. Leur véritable histoire est liée à un personnage charismatique : Christian Rosenkreutz (1378-1484, mort à 106 ans !) a-t-il existé ? Le premier traité rosicrucien, les Noces chymiques, est anonyme. On dit qu'il créa avec ses fidèles la première fraternité de l'Arcane, qui vit son apogée au XVIIe, engageant Thomas More, dont L'Utopie s'inscrit dans le programme des Rosicruciens d'édification des cités des sages à l'usage des hommes nouveaux. Ils ont alors l'air de doux agneaux, rêveurs et humanistes. Au XIXe la couverture institutionnelle est mis en place, et entériné

avec succès lorsque Spencer Lewis fonde l'AMORC, ou Anticus Mystique Ordo Rosae Crucis, en 1909.

Pourtant, leurs activités s'avèrent absolument horribles envers nous. As-tu entendu des témoignages sur... la Golden Dawn ? Eh bien, sache qu'elle fut créée par Aleister Crowley et affiliée à la Rose + Croix, elle ourdissait des cérémonies satanistes. Nos frères savants avancent que leurs rituels auraient agité les champs magiques et provoqué notre grand réveil, celui qui te voit revenir aujourd'hui..

Oui, tu peux t'inquiéter. Tu le dois. Sache qu'ils nous méprisent et nous considèrent comme des êtres ratés et nuisibles. Ils cherchent la perfection cosmique et nous sommes pour eux des concurrents à éliminer. Ils sont sournois, trompeurs, ils se déguisent et frappent en traîtres. Leur aspect est paraît-il désagréable et artificiel. Ils pratiquent des expériences...

Mais pire sont leurs plans, dont nous en savons pas grand-chose. Pas encore. Des rumeurs évoquent l'éveil d'un psychisme exceptionnel, de techniques corporelles inédites afin d'élever l'homme au rang de surhomme. Cette idéologie infecte doit être le versant officiel de leurs dangereux travaux, à la fois mystiques et scientifiques.

L'ARCANe DE DENIERS : La synarchie

Quatrième couleur des Arcanes mineurs, la plus récente, les Deniers représentent le matériel, l'utilitaire, les ressources, mais l'or peut être aussi solaire : les Synarques sont souvent qualifiés d'Illuminés.

Ils sont à la fois très connus et inconsiderement ignorés. Ils sont assimilés aux Francs-Maçons, aux compagnons du Moyen âge, artisans associés et se parant de rites et de symboles, réunis dans l'édification monumentale des architectures sacrées, par exemple. Mais au-delà, ils privilégient la technique, la réalisation concrète, la fabrication... de quoi ? J'espère que nous ne le saurons pas trop tôt. Je crains qu'ils ne soient patients et déterminés, et qu'ils ne se concentrent sur des conspirations technologiques.

Ils évoquent le Grand Architecte de l'Univers, dieu-artisan doré et rationnel, et Hiram, l'architecte du Temple de Salomon, dont les ouvriers avaient des grades : apprentis, compagnons et maîtres. Le Moyen âge voit fleurir ces corporations qui appliquent une doctrine secrète dans leurs édifices. C'est là le problème : la Synarchie, sans se manifester dans la guerre occulte, trouve des applications qui s'avèrent actuellement plus judicieuses pour la récupération du pouvoir mondial. L'implantation internationale de leur politique, l'infiltration de l'économie à travers les multinationales, appuyée sur les technosciences.

Tout le monde est complice. L'ère cyber-occulte se profile. L'Apocalypse va voir s'élever les buildings des mégacorporations synarchiques. Pourrons-nous résister ?

La Magie des ARCANES mineurs



Les Arcanes mineurs développent de façon diverse des techniques magiques, visant à nous capturer ou nous détruire. Dans l'ensemble, tu reconnaîtras les aspects suivants :

- Les stases, ces objets qui ont été transformés de manière à pouvoir enfermer l'esprit de l'un des nôtres, désincarné. Les stases ont été fabriquées au temps antiques, et leur nombre s'est grandement réduit avec l'oubli des rituels de fabrication. Les Mystères possèdent la plupart des stases de cette époque, mais les Templiers utilisent les leurs beaucoup plus fréquemment. Il existe un rituel pour créer une stase, qui nécessite l'emploi d'orichalque brut, rare et cher.

- Les armes en orichalque sont terribles, car l'orichalque, quand il blesse le simulacre, détruit instantanément une portion du Ka du Nephilim. Les plus courantes sont les épées des Templiers. Heureusement, l'orichalque s'épuise aussi à chaque blessure, et il est très difficile à trouver.

- Les artefacts sont des objets dotés de pouvoirs, analogues à des sorts de sciences occultes. Les plus anciens s'appellent des reliques, mais on en construisait encore aux beaux jours du Temple. Ils fonctionnent avec le Ka d'un Nephilim, soit ils en sont chargés d'origine, et s'épuisent, soit ils sont liés à une réserve de KA, comme un homoncule.

- Un homoncule... comment expliquer cet acte si cruel... est un Nephilim qui a été vidé de ses Ka-éléments, et qui a été recomposé dans un récipient sous la forme d'une créature difforme. Les sociétés secrètes exploitent son Ka et l'obligent alors à lancer des sorts pour eux. C'est la pire torture qui soit et nos frères homonculés préfèrent mourir plutôt que subir cet asservissement. Le rituel nécessitent des Terres rares, qui sont produites lors du contact de l'orichalque avec le Ka.



SECONDE PARTIE

Le Vécu

Ta culture est riche... Tes souvenirs sont légion et la tentation est grande de te laisser aller à la mélancolie. Précipité dans une époque qui t'apparaît bouleversée et chaotique, il te faudra surmonter ton vertige pour reprendre la quête.

Armé de ta sagesse, mû par ton pentacle avide de nouvelles expériences, tu sais au plus profond de toi même que le temps presse alors que l'Apocalypse point à l'horizon. Avant que tu rejoignes une fois de plus la scène obscure de nos luttes occultes, écoute mes conseils car cette époque est dure. La société que tu vas découvrir est complexe, la distribution des pouvoirs a considérablement changé et les arcanes mineurs ont considérablement accru leur influence... Cette terre n'est plus ton domaine, mais je t'offre les armes qui te permettront d'y tailler ton chemin.

Dans les pages qui suivent, j'ai tenté de constituer un rapide vade mecum dont l'objet est de te donner les clefs des différents aspects de ta future existence : celle d'un exilé en terre étrangère. Puissent ces conseils te donner la force de continuer ta quête...



A D A G A R T H A M T E N D O



LE PREMIER ASPECT



LA MÉMOIRE

- ⌘—LE PENTACLE,
SOURCE DE MÉMOIRE
- ⌘—L'INTROSPECTION
- ⌘—L'EFFET MNÉMOS
LE PATRIMOINE



Ainsi donc, tu viens de t'éveiller... Après une période d'oubli dans ta stase qui a peut-être duré plusieurs siècles, sinon plus d'un millénaire, tu as de une fois de plus connu l'ambivalente sensation de posséder à nouveau un corps de chair. Submergé par des sons agressifs, incommodé par des odeurs inconnues, tu t'es posé un instant la question de savoir qui tu étais tandis que les pensées de ton simulacre faisaient encore entendre leur écho dans ton nouvel esprit. Il en va ainsi de notre malédiction : chaque fois que nous nous éveillons, nous devons nous reconstruire et former un nouvel être à partir d'un individu qui n'est plus qu'un simulacre. Alors, dans les brumes rémanentes de l'éveil, ta mémoire est ton seul guide, le terreau de ton existence présente.

LE PENTACLE, SOURCE DE MÉMOIRE



Comme tu le sais certainement déjà, ton pentacle est le récipient de tes Ka-éléments. Ceux-ci ne sont pas seulement la somme de tes potentialités magiques, ils sont aussi le réceptacle de toute ta sagesse, de toutes tes expériences et donc de ta mémoire.

Lorsque tu connais un nouvel éveil, ton pentacle s'exprime et se libère dans une sorte d'inspiration enivrante qui laisse s'échapper une foule de réminiscences de tes incarnations passées. Ainsi, il est fréquent qu'une réincarnation se vive l'espace d'un instant comme la continuité de ta précédente vie. Selon le traumatisme de la remise en stase en stase, tu peux tout aussi bien t'éveiller dans un soupir si ton simulacre précédent était mort sereinement que dans un cri de douleur si tu as succombé quelques siècles auparavant entre les mains de l'inquisition. Fort heureusement, cette sensation n'est que fugitive alors qu'elle s'évanouit devant la surprise de se trouver dans un environnement déroutant. Tandis que tu prends connaissance de ton nouveau corps et de l'esprit qui l'habitait, tu peux alors commencer à plonger dans ton passé et apprécier l'ampleur de ta personnalité, la longueur du chemin parcouru depuis la Chute...

Nous sommes des êtres aux nombreuses vies, et si elles remontent à plusieurs siècles, le néant de la stase leur donne autant de force qu'un souvenir encore frais. Même si nos quêtes et nos actions nous poussent toujours plus loin, nous ne pouvons nous empêcher de nous tourner parfois vers notre passé, à moins que ce ne soit lui qui nous rattrape et nous capte.

L'INTROSPECTION

 e l'Atlantide, tu ne gardes certainement qu'un souvenir brumeux pénible à se remémorer alors qu'il te plonge souvent dans la mélancolie ou la rage. Pour bon nombre d'entre nous, l'Atlantide est de trop douloureuse mémoire pour que nous jouissions de sa réminiscence. Par contre, la richesse de nos incarnations depuis la chute est propice à de longues introspections parfois incontrôlables.

Notre mémoire indissociable de notre être magique est ainsi à l'image d'un lourd grimoire que nous prenons plaisir à consulter. Il suffit parfois de croiser un visage étrangement familier pour repenser à un compagnon depuis longtemps disparu pour se retrouver en esprit dans une autre ruelle d'un autre âge, enivré d'autres odeurs, sons et couleurs. De même, comment ne pas se laisser aller au souvenir lorsque l'on croise au hasard d'une promenade un tableau dont on fut le patient modèle quelques centaines d'années auparavant ? Ou alors, que dire de celui qui aperçoit Montségur au détour d'un virage alors qu'il y périt au milieu de ses compagnons lors de la tristement célèbre croisade albigeoise ?

Notre passé est ainsi trop riche pour que nous en fassions table rase. Quelque soit ta personnalité, tu ne peux le renier. Tu peux t'abandonner parfois à revivre mélancoliquement quelque scène regrettée, à moins que retrouver la trace des héritiers de ceux qui t'ont jadis abattu t'emplisse d'une rage difficile à contenir, quand ce ne sont pas les larmes qui te viennent aux yeux à l'évocation d'un être cher dont tu contemples la sépulture depuis longtemps rongée par le temps et la pollution des villes.

Prends garde pourtant car ces introspections peuvent littéralement te posséder et te faire oublier jusqu'à la totalité de ton environnement actuel. Sans vouloir t'alarmer inutilement, il en est parmi nous qui affirment que certains membres de sociétés secrètes au fait de notre psychologie peuvent se servir de cet aspect pour nous troubler et mieux nous abattre.

L'EFFET MNÉMOS

 on pentacle est un joyau complexe qu'aucune main ne pourrait esquisser complètement tant il est mouvant et riche de replis ou de volutes. Chaque parcelle de ton être véhicule ta sagesse et ta mémoire, mais il peut arriver qu'une blessure magique telle que la morsure de l'orichalque t'en arrache quelque morceau. Comme toute œuvre complexe et raffinée, il suffit d'un rien pour en perturber l'agencement.

Cette fragilité explique que tu ne puisses pas te souvenir complètement d'une incarnation passée. Tu peux ainsi avoir été chevalier de la tale Ronde sans pour autant savoir

encore te servir d'une bonne et lourde épée... De même, certaines cicatrices au sein de ton pentacle peuvent en avoir occulté une partie, désormais voilée et refoulée. Pourtant, ces éléments de ton passé ne sont pas forcément perdus ; ils peuvent resurgir à ta plus grande surprise à l'occasion de ce que nous nommons l'effet Mnémos.

Ainsi, nous sommes tous conscients que notre pentacle ne nous est pas entièrement accessible. En nous tournant volontiers vers le passé à l'occasion par exemple de la contemplation d'un objet signifiant, nous pouvons découvrir des souvenirs et des expériences oubliées. Cette rêverie volontaire ou non est parfois nommée mémoire analeptique. N'hésite pas à te livrer à de tels exercices. Qui sait quels trésors tu pourras alors exhumer ? On raconte même que certains ont pu ainsi retrouver la mémoire d'une incarnation passée... Étonnant, non ?

LE PATRIMOINE

ur esprit magique, certes enchaîné à la chair, la possession matérielle n'est pas ton souci principal. Pourtant qui d'entre nous peut nier aimer s'entourer d'objets d'un autre âge ? Force est de reconnaître que nous sommes souvent des collectionneurs invétérés... Or, ce n'est pas le fait d'accumuler quelque trésor qui nous intéresse mais plutôt le symbole et le patrimoine, l'héritage.

Ainsi, comme tu l'as déjà compris, tout objet ou vestige d'une époque que tu as vécue peut-être le support de réminiscences parfois salvatrices. Peut-être est-ce par nostalgie ou quelque masochisme, toujours est-il que nos domiciles ont tendance à se combler d'artefacts hétéroclites, reflets de nos incarnations composites.

D'autre part, et d'une manière plus concrète, nous attachons une grande importance à notre héritage. En effet, il a pu arriver que tu entres en possession d'un focus ou d'une relique dans ton passé. Cet objet peut t'être encore utile de nos jours aussi l'as-tu mis en lieu sûr en attendant ta présente réincarnation. Nos refuges et les structures des Arcanes peuvent ainsi abriter de tels trésors. En général, une nouvelle incarnation commence souvent par une recherche de notre héritage éparpillé, ce qui n'est pas sans poser quelques problèmes. Il se peut par exemple que tu aies écrit un jour un livre imprimé ensuite. Qu'est-il devenu ? A-t-il été réédité ? A-t-il fini dans le coffre d'un collectionneur ou la vitrine d'un musée ? Peut-être as-tu confié la garde de certaines de tes possessions à la famille d'un de tes simulacres. Qu'est-elle devenue dans ce cas ?

De tels exemples ne manquent pas et tu te rendras compte que même si nous vivons plusieurs vies, elles ne suffisent pas à accomplir tous nos projets. Aussi, avant de partir vers de nouveaux horizons, recomposer son environnement et reconstruire sa mémoire est une base solide.



LE SECOND ASPECT



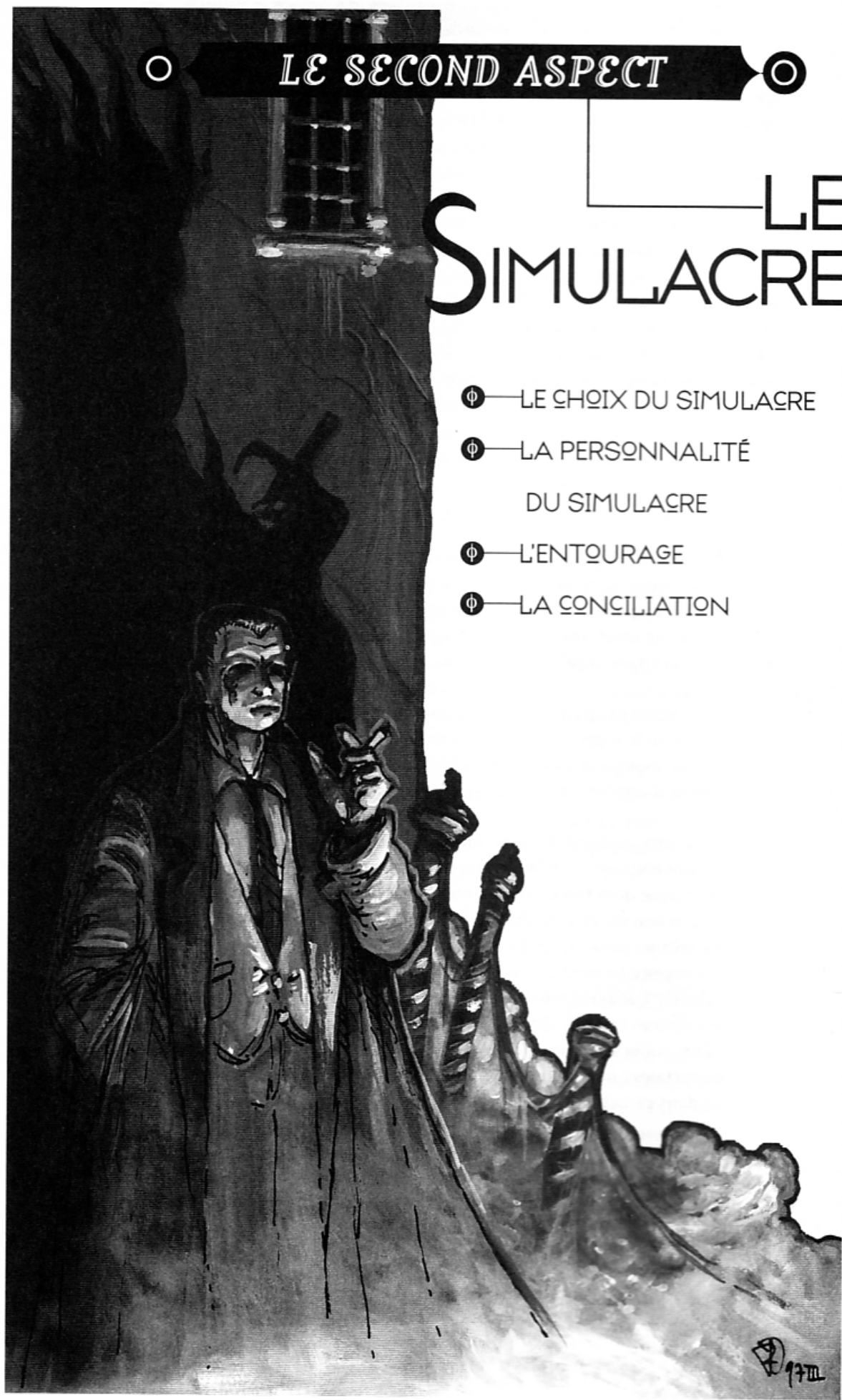
LE SIMULACRE

⊕ — LE CHOIX DU SIMULACRE

⊕ — LA PERSONNALITÉ
DU SIMULACRE

⊕ — L'ENTOURAGE

⊕ — LA CONCILIATION



Depuis que le Sentier d'Or a échoué et que l'Atlantide, notre destin est intimement lié à l'humanité dans le sens où nous devons nous incarner en elle pour continuer notre quête. Comme si nous devons nous repentir de notre orgueil passé, nous ne sommes plus que la moitié d'un être tant que nous ne possédons pas le corps d'un autre. Cette relation ambivalente est assez complexe pour que nous la prenions en considération tant dans nos activités quotidiennes que dans nos quêtes les plus ésotériques.

LE CHOIX DU SIMULACRE



Certains d'entre nous considèrent leur hôte humain comme une monture plus ou moins rétive ; d'autres l'envisagent comme un partenaire ou un compagnon. Quelque soit ta conception du simulacre, vous serez deux à accomplir ton chemin vers l'Agartha. Malheureusement, il arrive souvent que les circonstances de ton éveil t'empêchent de choisir ton corps d'accueil. Dans ces cas là, la question du choix ne se pose pas et entraîne d'autres problèmes.

Par contre, dans certaines circonstances, il se peut que tu puisses dériver en esprit sur les champs magiques en ayant la possibilité d'élire ton simulacre parmi une foule par exemple. Tout dépend du lieu où ta stase se trouve ou de l'endroit où ton précédent corps a rendu l'âme. Dans le cas d'une sortie de stase, l'influence magique ou symbolique de l'endroit où repose ta prison peut être décisive. Comme tu le sais, le phénomène qui provoque notre réincarnation n'est autre que l'absorption d'un champ magique par une stase jusqu'alors vide. Ainsi, selon la nature de l'énergie en question, on peut s'attendre à ce qu'un certain type d'humain plus ou moins en affinité avec ton essence vienne errer non loin de toi. Par exemple, il est tout à fait possible qu'une clairière luxuriante baignée de lumière dorée nuancée de vert par de tendres feuillages aura tendance à attirer un humain qui ferait un excellent simulacre pour un elfe.

Qu'entends-je donc par excellent simulacre, me rétorqueras-tu... Cette notion très subjective repose sur une certaine harmonie. Tout comme ta personnalité s'accorde à ton Ka-élément dominant, il est normal que tu souhaites t'incarner dans un simulacre avec lequel tu ressens une certaine attirance ou affinité. Ainsi un Onirim aura tendance à choisir un noctambule ou un marginal tandis qu'un Hydrim préférera un marinier ou un moniteur de plongée sous-marine. Ces affinités électives ont l'avantage de faciliter la fusion de vos deux êtres et de ne pas alarmer ton futur entourage par une rupture flagrante de comportement.

LA PERSONNALITÉ DU SIMULACRE

 La notion d'harmonie avec ton simulacre ne doit pas te leurrer à tel point que tu oublies ta propre personnalité. Certains de tes frères désorientés par un remise en stase traumatisante se laissant aller à de tels travers, je préfères te mettre en garde.

L'être que tu formes une fois incarné n'est constitué que de ton pentacle et d'un corps, alors que l'esprit et la personnalité de l'humain sont occultés et refoulés. De l'individu que tu possèdes, il ne reste plus que des souvenirs dans lesquels tu peux puiser pour faire bonne figure en société ou t'adapter à une époque déconcertante. Enfin, certaines compétences peuvent t'être d'une aide précieuse notamment celles qui sont dédiées à des pratiques contemporaines qui sont totalement étrangères (conduite d'une automobile, utilisation des ordinateurs, langues vivantes, etc.). Attention toutefois, l'appel à ces recoins de la personnalité de ton simulacre peut provoquer une Ombre. Ce phénomène très désagréable peut te projeter en arrière plan de l'humain qui peut ainsi reprendre le contrôle de son corps !

L'ENTOURAGE DU SIMULACRE

 Malgré ce que certains de tes frères peuvent penser, et j'espère que tu ne fais partie de cette clique, un humain n'est pas un animal. Il a une conscience, une personnalité et une histoire, dont la richesse transparait par la brillance de son Ka-Soleil. Ainsi, une fois incarné, ne penses pas être libre comme l'air ! Si je puis te donner un seul conseil : prends garde à prendre connaissance de la vie récente de ton simulacre avant de partir aux quatre coins du monde.

Tout d'abord, en tant qu'êtres sexués et du fait que la maturation physiologique de leurs enfants est longue, les humains ont pris l'habitude de fonder bon nombre de leurs relations sur leur famille plus ou moins étendue. Il est donc très rare que ton simulacre vive en reclus, à moins que tu aies pris soin de choisir ton hôte en fonction de ce critère. L'entourage proche est le plus préoccupant, notamment si ton simulacre est marié ou a des enfants. Le cercle des amis intimes peut aussi poser des problèmes. Ne précipites pas la rupture et prends le temps de connaître l'environnement social et affectif de celui dont tu as pris le corps.

En suivant ce conseil, tu pourras éviter ce que nous appelons communément l'Effet Œdipe qui survient en cas de rupture ou d'abandon avec les proches. Aies donc un peu de considération pour ces proches ! Évites de faire du mal inutilement ou



alors prépare le terrain pour que la distance se creuse sans douleur... Ce faisant, il se peut même que tu noues toi-même une relation avec ces humains. Qui sait ?

Incidentement, n'oublies pas que la situation sociale de ton simulacre peut t'être d'une aide précieuse. Comme tu l'apprendras rapidement, la société contemporaine est très policée et contrôlée. Quiconque ne présente pas une situation en règle se voit rapidement poursuivi par l'administration puis par les autorités. Quant à l'argent, n'en parlons même pas ; sans lui, tu n'es rien !

LA CONCILIATION



Si la rupture avec le passé de ton simulacre est la solution la plus simple, elle peut entraîner des problèmes dont il est difficile d'estimer l'ampleur. A ce pari, je te conseille plutôt de choisir la voie de la conciliation envers la société et de l'évolution de ton simulacre en un nouveau personnage. Bien sûr, une fois de plus, si tu as eu le temps de préparer ta réincarnation, cette démarche sera d'autant plus facilitée.

La conciliation repose sur l'adaptation et l'inventivité ; elle consiste à trouver un équilibre entre l'image de ton simulacre et ton activité occulte. Pour résumer, les humains versés dans l'art de l'espionnage et des intrigues parleraient volontiers de couverture. L'activité professionnelle est ainsi ce que tu devras soigner le plus. Celle-ci devra expliquer de manière plausible tes fréquentes absences et justifier tes revenus. A part les simulacres richement dotés ou à la tête d'un patrimoine conséquent, cet aspect n'est pas à négliger. Cela dit, avec un peu d'astuce, il devrait t'être possible de justifier une soudaine rentrée d'argent par un quelconque héritage ou gain de jeu (il est possible de nos jours de gagner des sommes indécentes en grattant simplement des billets de jeu...).

Passons cependant sur les ressources dont les problèmes peuvent être dépassés aisément. Si tu dois consacrer ton adaptation au monde moderne par une nouvelle activité socialement reconnue, choisis plutôt une profession indépendante. Un patron ou une quelconque hiérarchie est rarement compatible avec notre besoin de liberté. D'autre part, nos expériences du passé peuvent te fournir des atouts majeurs dans certains milieux qui touchent aux antiquités, à la généalogie, etc. N'hésites donc pas à te faire connaître de potentiels clients. De même, les professions qui incitent aux voyages, celles qui touchent à l'art sont de bons choix. Si tu réussis à te constituer une bonne couverture, alors tu pourras tracer un trait d'union entre ta vie quotidienne et le monde occulte !

Suggestions : Chasseur d'incunables, photographe indépendant, écrivain confédéré, pirate informatique, artiste vidéaste, expert en antiquités, universitaire de terrain (anthropologie, archéologie, etc.), ...





LE TROISIÈME ASPECT



LA SOCIÉTÉ INVISIBLE

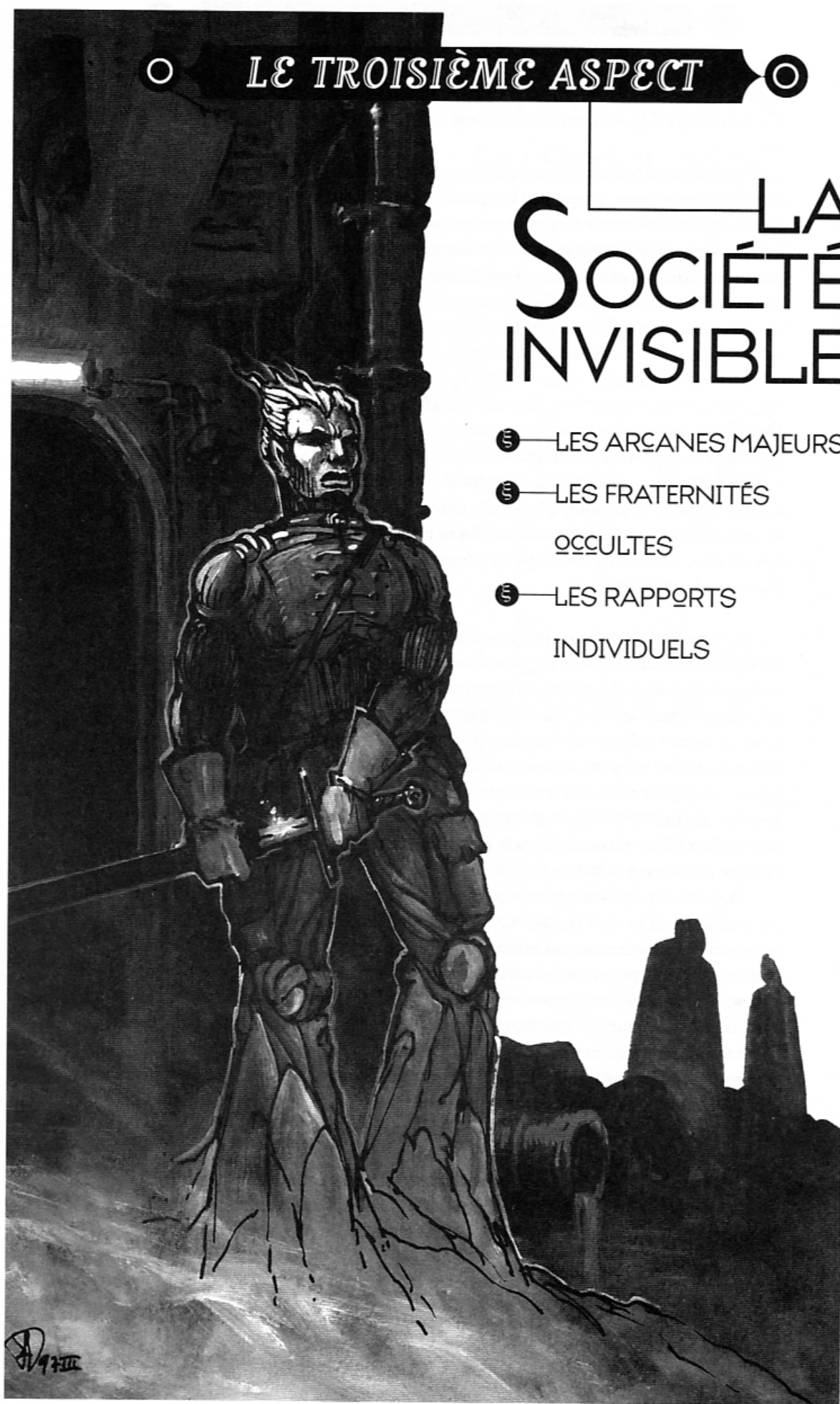
§ — LES ARCANES MAJEURS

§ — LES FRATERNITÉS

OCCULTES

§ — LES RAPPORTS

INDIVIDUELS



Aussi loin que puisse remonter ta mémoire, tu te rendras compte que la seule civilisation que notre espèce a pu ériger n'est autre que celle de l'Atlantide. Après la Chute, en devenant Nephilim, nous n'avons jamais eu l'occasion de reconquérir notre place dans un monde dont le destin était désormais entre les mains des humains. Certes, nous avons conclu des pactes et des alliances, nous avons préservé quelques glorieux sanctuaires, mais toute velléité de construction était, et est, toujours vouée à l'échec. Notre rassemblement ne pourrait que causer notre perte en donnant un objectif défini à l'ensemble des sociétés secrètes les plus vindicatives... Ainsi notre existence et nos quêtes sont plutôt le fait d'individus exemplaires ou de groupes soudés plutôt que de mouvements de masse. Cependant, ne croies pas que nous soyons individualistes... Nos personnalités ont beau être uniques et marquées, il existe bien une société Nephilim. Son organisation est volontairement floue de manière à rester occulte. Ses codes et rapports sont aussi souples que possible, de manière à pouvoir s'immiscer dans n'importe quelle culture et à s'adapter à l'évolution des civilisations humaines.

LES ARCANES MAJEURS

Les temps qui ont succédé la Chute sont rythmés de tragédies qui auraient pu nous détruire et nous éliminer de l'histoire de cette planète. Conscient de cette épée de Damoclès qui pendait au dessus de tout notre peuple, Akhenaton voua sa quête à l'établissement du tarot mystique qui devait fonder les bases de notre société. Loues son nom, car son œuvre a traversé les âges et constitue toujours l'un des plus puissants liens entre chacun d'entre nous. Akhenaton nous a légués vingt deux lame mystiques qui sont autant de guides vers l'Agartha. Chacune d'entre elles recèle un aspect de sa sagesse que l'on a pu développer pour former ce qui pourrait être comparé à de vastes clans dont l'accès n'est pas déterminé par la filiation mais par le partage d'une vision du monde.

DE L'INTÉRÊT DE L'ADOPTION

Notre société repose à la base sur deux statuts différents : les Adoptés et les Orphelins, c'est-à-dire ceux qui ont rejoint les rangs d'un Arcane et les autres qui continuent de se débrouiller seuls. Il est bien sûr difficile d'établir une quelconque répartition du fait de la fluctuation de nos éveils, mais disons que seule la moitié d'entre nous sont Adoptés.

Si tu me poses la question de l'Adoption, c'est certainement parce que tu n'as pas encore fait ton choix, j'imagine... Aussi, je ne chercherai pas à t'influencer mais à te présenter certains éléments de la manière la plus impartiale possible. Dans un premier temps, en rejoignant un Arcane, tu embrasses une cause partagée par un grand nombre de frères. En franchissant ce pas décisif, tu n'es plus seul dans ta quête et tu peux déjà confronter ta vision de l'Agartha avec d'autres compagnons et ainsi l'affiner.

Une fois Adopté, tu pourras exhiber ton stellaire, un sceau magique inscrit sur ton pentacle qui pourra t'ouvrir des portes interdite aux orphelins. Ce sésame pourra te donner la possibilité de recevoir de l'aide en fonction de l'esprit et des moyens de ton Arcane. Même si tu ne peux pas espérer une mobilisation, il y aura toujours un frère pour répondre à ton appel, prêt à t'assister ou de donner des moyens de poursuivre ton action.

Comme tu peux t'en rendre compte, nombreux sont les avantages offerts par l'Adoption. Par contre, tout droit implique des devoirs ou l'acceptation de principes : poser sa candidature à l'Adoption ne se fait donc pas à la légère ce qui explique pourquoi beaucoup préfèrent assumer seuls leur destin.

DU CHOIX D'UN ARCANES

Peut-être as-tu maintenant envie de sauter le pas à la lumière de ces explications ? Toujours est-il que ton choix sera capital pour la suite de ta quête. Comment donc se repérer dans cette foule de visions sinon antagonistes au moins divergentes ? Mon but n'est pas de synthétiser l'esprit de chaque arcane — le Codex des Adoptés remplit très bien ce rôle — mais d'orienter ta réflexion par une classification réductrice mais pratique. Ainsi, même si chaque Arcane développe un discours unique, saches qu'ils peuvent tous être affiliés à une attitude générale déterminée par sa vision de l'Agartha et des moyens pour y arriver, sa considération pour les humains, son attitude face aux sociétés secrètes, etc. Si tu penses entrer dans une de ces catégories, je t'invite à entrer en contact avec un Adopté ou à consulter le fameux Codex pour plus de détails.

LES GARDIENS

Cette catégorie d'Arcanes regroupe la Papesse, la Justice et la Maison-Dieu. Malgré leurs différences, leur objet est de garantir la protection des fondations de notre culture contre les exactions des humains, mais aussi de nos propres frères. Généralement, les Gardiens sont des Nephilim attachés à la tradition et relativement rigides quant à tout changement autre que superficiel.

LES MANIPULATEURS

Regroupant l'Impératrice, l'Empereur, le Pape mais aussi le Mat, ces Arcanes fédèrent ceux d'entre nous qui visent un quelconque pouvoir sur l'humanité et son histoire. Que ce soit pour une question d'ego ou pour contribuer à un vaste plan s'étalant sur plusieurs siècles,



ces Nephilim ont tendance à considérer l'humanité comme une variable quantifiable, manipulable et négligeable au niveau individuel. Leurs méthodes effraient souvent bon nombre d'entre nous, mais leur activité coordonnée en fait des Arcanes de grande influence.

LES CHERCHEURS

Certains d'entre nous ne cherchent pas à s'impliquer dans le cours de l'Histoire occulte ou non. Ils préfèrent vouer leurs incarnations à la réalisation d'une recherche spirituelle ou magique d'une ampleur titanesque. Quelque soit leur objectif, ces Adoptés sont des passionnés un peu trop souvent déconnectés des intrigues occultes. Cela dit, leurs réalisations sont d'une aide précieuse pour l'ensemble de notre espèce, à condition qu'ils acceptent de les partager. Les Arcanes du chariot, de la roue de Fortune et du Soleil rentrent dans cette catégorie.

LES ASCÈTES

Les Nephilim qui rejoignent l'arcane de l'Ermite ou de la Force sont essentiellement guidés par un code de comportement et une éthique stricte. Par leur volonté de pureté et d'accord total entre leur pensée et leurs actions, ils se rapprochent de véritables ordres monastiques. Rigoureux, exigeants tant envers eux-mêmes qu'avec autrui, ils sont des frères honnêtes mais peu concernés par les affaires de ce monde.

LES HARMONIEUX

Contrairement aux manipulateurs, les Adoptés du bateleur et de la Tempérance sont eux aussi très actifs, mais ils cherchent plutôt à mettre leur sagesse au service du monde entier et de tous les êtres qui l'habitent. Parmi tous les Nephilim, ils sont certainement les plus conciliants et ouverts aussi sont-ils souvent considérés comme des naïfs par les plus machiavéliques d'entre nous.

LES MARGINAUX

Les Adoptés qui entrent dans cette catégorie ont choisi une voie complètement différente de la majorité des nôtres. Leur pensée est souvent considérée comme déviante sinon hérétique et ils souffrent au mieux d'incompréhension, mais peuvent être dans de cas extrêmes victimes de véritables pogroms. Peu nombreux à l'intérieur de chaque Arcane, ils mènent leurs destins sans tenir compte des desseins de leurs frères dont ils ont appris à se méfier. Les arcanes de l'Amoureux, du Pendu, du Diable, de la Lune et du Jugement sont considérés comme marginaux.

LES MYSTÉRIEUX

Deux arcanes échappent à toute classification du fait du mystère qui les entoure. Interdits à quiconque n'est pas Selenim ou Agarthien, les Arcanes de la Mort et du Monde continuent de garder tous leurs secrets.



DES RAPPORTS AVEC TON ARCANES

Les Arcanes ne sont pas des structures d'embrigadement rigides, du moins la plupart d'entre eux. Une fois Adopté, tes rapports avec celui que tu as choisi de rejoindre dépendront de ta volonté de t'y investir. Dans un premier temps, tu seras certainement en contact avec un Adopté confirmé qui assurera la liaison avec ton Arcane. Peut-être pourras-tu aussi obtenir les coordonnées d'un refuge où tu pourras te dissimuler et trouver de l'aide. Par la suite, en fonction des services que tu accompliras, certaines portes pourront s'ouvrir et te révéler de nouvelles facettes de ton Arcane. Une fois ta valeur et ta loyauté prouvées, peut-être décideras-tu de « faire carrière » comme disent les humains et ainsi gravir les échelons de la hiérarchie. Par contre si tes relations venaient à se tiédir, saches que rien ne t'interdit de quitter un Arcane pour en rejoindre un autre ou redevenir Orphelin. Simplement, les réactions peuvent plus ou moins rancunières. Certains seront attristés tandis que d'autres feront le serment de te faire rendre gorge...

LES FRATERNITÉS OCCULTES

Que l'on soit Adopté ou non, l'entité la plus concrète de notre société n'est autre que le groupe, la fraternité construite autour d'une affinité ou d'une expérience commune. Constituées à l'occasion de rencontres, renforcées par des quêtes, les fraternités sont certainement le meilleur lien qui puisse nous unir. Ainsi, même si les Arcanes peuvent nous offrir beaucoup, seul le groupe est assez tangible pour nous motiver et nous soutenir mutuellement. De plus, contrairement à des rassemblements plus vastes, les fraternités se constituent autour d'un objectif limité qui rend leur action d'autant efficace car concentrée.

LA CONSTITUTION DU GROUPE

Malgré tout le poids de ton passé et de ton destin, tu n'es pas seul ! Ainsi même si ton pentacle est unique, même si ta personnalité est la parfaite expression analogique d'un comportement élémentaire, tout ce qui fait de toi un être unique et riche de nuances ne prend sa valeur qu'au regard de tes compagnons.

Bien souvent, la constitution d'un groupe est une sorte d'instinct qui nous pousse à nous réunir à l'image des Ka-éléments de notre pentacle. Malgré toutes les nuances de nos caractères et tous les conflits qu'ils peuvent engendrer, nous aimons nous réunir comme les cinq pointes d'une étoile. De cette réunion naît la complémentarité et donc la complétude. Prends le temps d'observer les rapports entre chacun d'entre vous et tu verras les différences se marquer. Cependant de cette confrontation en doit pas naître le conflit, bien au contraire, il s'agit de définir plu-



tôt un rôle en fonction de tes affinités élémentaires. Ainsi, on verra un Eolim élaborer de savantes hypothèses, tandis qu'un Pyrim pensera à la manière la plus efficace de passer à l'action tandis qu'un Onirim n'hésitera pas à confronter le groupe avec toutes ses contradictions. Tout est affaire d'interactions... Cela dit, un groupe ne se constitue pas spontanément. Il s'esquisse au hasard des rencontres et des épreuves au fil de nos incarnations. Une fraternité occulte ne date pas du temps présent ; elle prend racine dans le passé. Ainsi, il est fréquent que tu aies partagé une incarnation avec un ou plusieurs frères et que tu aies associé ton destin à eux. Le partage d'une vie est ainsi un des principaux terreaux d'une fraternité. Si tu as combattu les Templiers pendant les Croisades, il y a de fortes chances que tu aies renforcé tes liens avec tes frères d'armes.

De même, il se peut que vous ayez partagé un même sort tragique telle que la capture par une société secrète aux intentions malignes. Joindre vos efforts pour échapper à un destin funeste constitue l'une des bases du groupe. On ne parle de groupe occulte qu'à partir du moment où il a montré sa cohésion dans l'épreuve. Prends le temps de te remémorer votre passé commun avec tes compagnons. De tels bilans et retours en arrière permettent souvent de renforcer vos liens.

L'OBJET DE LA FRATERNITÉ

Pour qu'un groupe prétende au statut de fraternité occulte, il lui faut un objectif qui constitue le terrain commun de chacun de ses membres. Au delà de l'amitié, n'oublies pas que tu évalues dans un monde hostile et que tu cherches l'Agartha. Ainsi, lorsqu'un groupe a partagé quelques aventures, il est nécessaire de prêter un serment visant à souder la fraternité autour d'un objectif commun.

Quelques-unes des bases de votre fraternité ? S'agit-il de retrouver les chemins qui mènent aux vestiges d'Hyperborée ? De protéger un artefact de grand pouvoir ? Avez-vous juré la perte d'une obédience templière ou d'une chapelle de mystes ?

Dès ton éveil, n'hésites pas à poser ces questions à tes compagnons pour que votre action puisse rapidement se concentrer autour de ce but qui vous a rapprochés.

LES LIENS DE LA FRATERNITÉ

Il se peut que tu aies déjà partagé une incarnation passée avec plusieurs de tes compagnons. Malheureusement, notre malédiction nous contraint à ne vivre notre quête qu'en fonction de parenthèses imposées par nos stases.

L'un des avantages des fraternités occultes est qu'il suffit que l'un de ses membres s'éveille pour qu'il parte tout en quête de ses frères y compris ceux qui ne sont pas encore éveillés. En concluant une fraternité, tu devras débattre des moyens que vous pourrez mettre en place pour vous retrouver en cas de séparation, mais aussi la manière dont vous agirez pour favoriser la réincarnation de chacun d'entre vous.



Dans ce sens, la constitution d'un refuge est une bonne base. Choisissez un lieu sûr qui pourra rester dans la mesure du possible intact et inviolé. Là, vous pourrez vous retrouver ou laisser des indices de votre passage, mais aussi entreposer vos biens les plus précieux tels que des artefacts ou des focus ainsi que quelques biens de valeur monnayables. Sachez toutefois qu'aucun refuge n'est à l'abri d'individus avides ou mal-intentionnés. Il te faudra donc apporter un grand soin à sa dissimulation et à sa protection magique. Cependant, même un Akasha donc chaque membre de ta fraternité connaît les accès peut se déliter au fil des âges. Il vous faudra donc trouver d'autres moyens de vous entraider. Peut-être fonderiez-vous une société secrète dont l'objet sera de vous assister lors de votre retour prophétisé par vos soins. Mais qui sait ce qu'un tel groupuscule peut devenir après des décennies d'abandon ?

Vous pouvez aussi passer un pacte avec une famille. Ou alors mettre en place un système de jeu de piste codé dont quelques lieux symboliques constituent les étapes incompréhensibles pour tout autre que vous ? Les astuces ne manquent pas et tu sauras certainement faire preuve d'originalité avec l'aide de tes compagnons.

LES RAPPORTS INDIVIDUELS

ue tu soies Adopté d'un Arcane, que tu fasses partie d'une fraternité, tu as inmanquablement rencontré d'autres frères et tu continueras de le faire. Il te faut donc connaître quelques aspects essentiels des rapports avec ceux qui partagent ton sort.

LA SOLIDARITÉ

Contrairement aux humains, nous ne passons pas notre temps à acquérir du pouvoir au détriment de nos frères. Nous sommes trop menacés pour nous mettre nous mêmes en péril. Sachez donc qu'il est très rare que des Nephilim en viennent à s'affronter autrement qu'indirectement. De même, si tu es en danger, un frère répondra toujours à l'appel malgré ses réticences. Par contre, cette solidarité n'est pas idéale. Certains n'hésitent pas à monnayer leur aide (sous forme de dettes de services ou d'allégeances) tandis que d'autres feront le minimum pour se dédouaner (contacter ton arcane par courrier par exemple...). Quelque soit les rivalités ou les rancœurs que tu peux entretenir, il ne faut pas se tromper d'ennemi.

LES SERMENTS

Les Guerres Élémentaires ont laissé des séquelles dans nos pentacles. Nombreux sont ceux qui ont rompu les liens avec leurs frères à la suite de ces tragiques

événements. Malgré tous nos efforts pour retrouver le chemin qui mène à autrui, la rencontre avec un de tes frères sera souvent marquée par une certaine méfiance instinctive, notamment si la nature de celui que tu rencontres prend racine dans un Ka-élément opposé au tien. Malgré toutes nos différences, la solitude n'est pas tenable, et chaque rencontre devient vite un moment de joie et de partage. Mieux encore, si nous décidons de joindre pour un temps nos chemins, saches que la fraternité est un principe que nous avons appris à chérir et à entretenir. Désormais, nos liens sont forts et notre parole est indéfectible. Ainsi, les serments sont-ils fréquents entre nous. De manière à toujours renforcer nos liens ponctuels, nous scellons toujours la parole donnée à l'issue d'un rituel pouvant aller jusqu'au sacrifice d'une parcelle de notre Ka, comme à l'occasion de la fondation d'une fraternité occulte. Assistance mutuelle, vengeance, union mais promesse de favoriser l'éveil d'un frère en cas de retour en stase sont autant de serments qui nous tiennent à cœur.

LA FULGURANCE

Nous avons beau être des créatures de pure énergie pour lesquels la sexualité n'a pas de sens, nous pouvons tout de même connaître des sentiments semblables à l'amour des humains. Ainsi, tu peux avoir développé une sensibilité plutôt masculine que féminine mais ce que nous appelons la Fulgurance dépasse la simple attirance mutuelle. Lorsque deux Nephilim éprouvent ce sentiment, ils transcendent leurs essences pour tendre à l'union spirituelle et la transcendance de leur quête. Tel l'androgyne, l'union fruit de la fulgurance vise à une élévation passionnée qui peut dépasser tous les obstacles mais aussi causer ta perte. Ce sentiment est souhaitable pour chacun d'entre nous, mais il est aussi source de dangers et se termine souvent dans la tragédie.



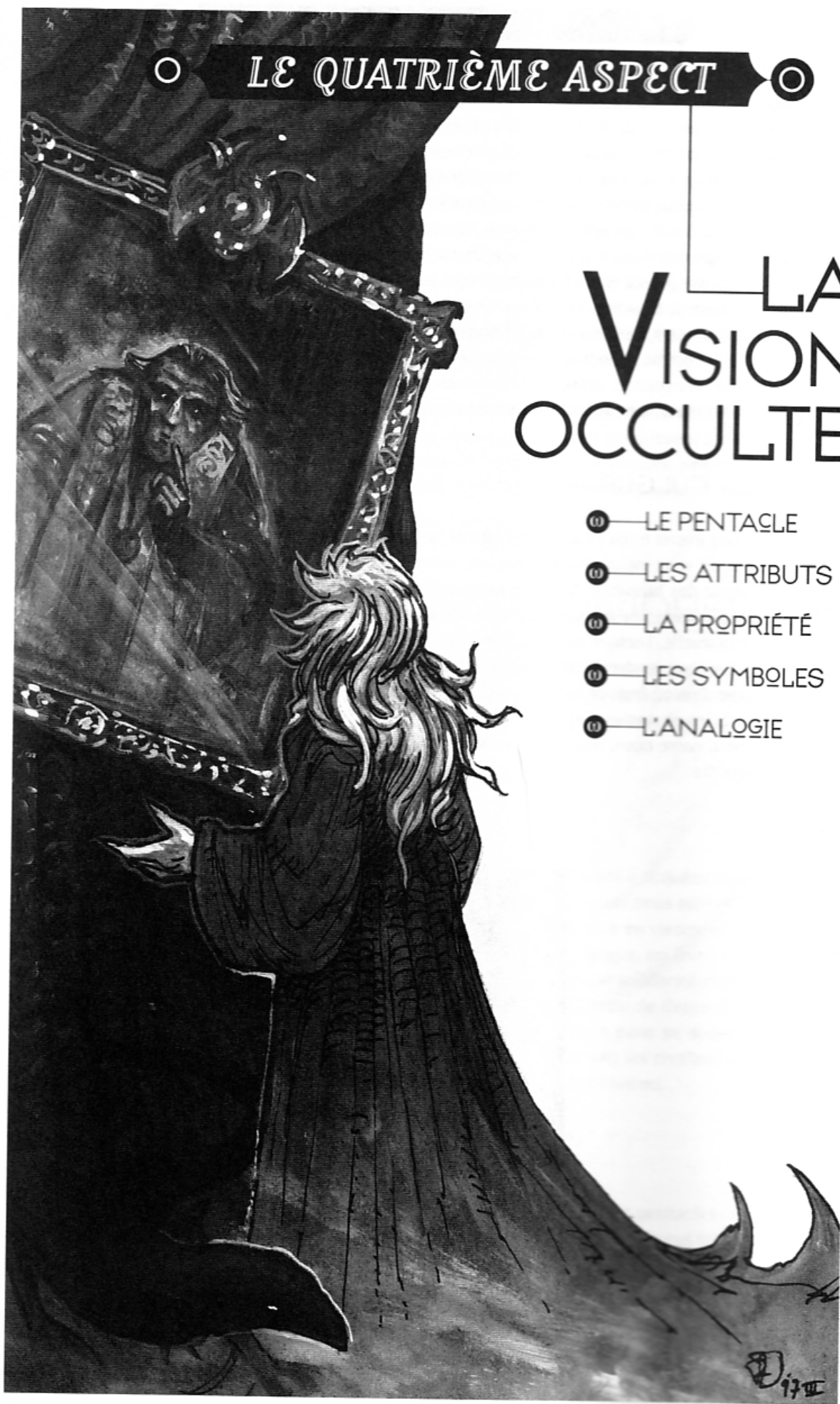


LE QUATRIÈME ASPECT



LA VISION OCCULTE

- ⊙—LE PENTACLE
- ⊙—LES ATTRIBUTS
- ⊙—LA PROPRIÉTÉ
- ⊙—LES SYMBOLES
- ⊙—L'ANALOGIE





Être un Nephilim est un souci de tous les jours. Lorsqu'on a traversé les siècles, il est fondamental de se recentrer à chaque incarnation, car chaque nouvel éveil te jette dans une époque surprenante, et tu éprouves le plus grand mal à faire coïncider ta nature et la réalité de ce temps. L'un des moyens de remédier à ce décalage et de te sentir pleinement toi-même est de manifester ta nature profonde par des biais esthétiques. Pour te retrouver et faire comprendre à tes frères qui tu es, il faut que tu te représentes.

LE PENTACLE



Les Ka-éléments qui te composent ne sont pas seulement des énergies rassemblées pour soutenir ta vie et ta magie. C'est aussi le creuset de ta sensibilité, le recueil de ton histoire et le cœur de ta puissance. En effet, lorsque tu te concentres et que tu regardes dans ton for intérieur, tu saisis ton essence élémentaire, et tu peux l'exprimer en te présentant aux autres immortels, ou bien pour décrire ce qu'ils voient de toi en vision-Ka.

• **EXEMPLE** : Tu peux témoigner de l'accord profond qu'il y a entre les Ka-éléments et ton caractère, surtout le dominant. L'apparition progressive de ton métamorphe de façon détournée : « des reflets bleutés jouent dans mes cheveux, c'est sans doute la lumière des spots qui provoque cet effet », ou les traits de caractères apparentés aux éléments : « mes gestes sont brusques, mes yeux brûlent de rage quand je pense aux autodafés, et le visage d'un enfant malade, pâle comme une pleine lune, me met mal à l'aise », etc.

Ensuite, le pentacle garde les empreintes des vies passées : les blessures d'orichalque, les drames relationnels, la longue exposition à un élément, la confrontation avec une société secrète, l'engagement dans un Arcane majeur... Cette perception est à la fois poétique et symbolique, tu lis la magie de ton frère ou de ta sœur immortelle, et tu devines sa personnalité.

• **EXEMPLE** : « tu lis en moi le désir de vengeance, tel un vent de sable qui éparpillerait une cavalerie en marche armée d'épées et de bâton, ainsi que la marque sanglante en forme de croix pattée où s'efface un visage de jeune fille. »

Le pentacle est le centre de ton être, mais tes actes et tes paroles en disent plus que la vision-Ka. N'hésites pas à exprimer la teneur de ton savoir et la puissance



de ton Ka, à indiquer tes goûts et tes spécificités, les domaines qui t'intéressent, les buts que tu te fixes. Tu dois projeter ta nature vers l'extérieur, en faisant apparaître tes affinités élémentaires autour de toi : les aliments que tu aimes, les ambiances, les lumières, les lieux, la météo, la musique etc.

LES ATTRIBUTS



Tu renforces ton être, et donc tu fais progresser ta sagesse, en te munissant des attributs qui te correspondent. En premier lieu, les vêtements sont très importants, car ils sont le reflet de ta nature, selon les critères suivants :

Ton élément dominant détermine ton choix, afin de t'habiller en accord avec lui. Un Eolim aime les pièces légères, amples, claires, qu'il porte ouvertes ; un Hydrim ne porte jamais d'imperméable et préfère les tissus qui boivent et conservent l'humidité ; un Faerim déteste le synthétique mais aussi les matières animales, et aime les matières brutes, le coton et le lin ; un Pyrim apprécie les fourrures, les couleurs chaudes et violentes ; un Onirim a du goût pour l'extravagance et les teintes osées, ou bien se drape entièrement de noir ou de gris.

Ce ne sont que des suggestions ; certains d'entre nous jouent avec les contradictions, sur la base d'une analogie élémentaire personnelle. L'essentiel est que cela corresponde à ta propre définition.

D'autre part, les vêtements dissimulent ton métamorphe. Tu dois donc sélectionner ceux qui s'accordent avec tes aspects, qui les rendent visibles et donc accentuent leur évolution, et au contraire faire attention à ceux qui les cachent, les oppriment et les réduisent. A l'inverse, il y a des circonstances où il est nécessaire de masquer ses yeux reptiliens, par exemple, et il est bon d'avoir une paire de lunettes noires sous la main.

Enfin, n'oublie pas que tu es un être d'exception, pas Monsieur-tout-le-monde, et tu te dois de le manifester. Tu es un magicien, que diable ! Souviens-toi que souvent, l'imagerie traditionnelle, bien que caricaturale, a transmis les attributs des grands mages et occultistes du passé. Tu dois cultiver tes spécificités, être parfois extravagant, mystérieux, étonnant, laisser une trace dans l'esprit des gens qui participeront à ta légende, tels ceux qui ont rencontré le comte de Saint Germain : manches amples, habits divers superposés, cape, chapeau large, barbe pointue, bijoux inhabituels, pièces médiévales (pourpoint, chausses, bas) ou modernes (canne, haut-de-forme, souliers à boucles, montre à gousset) etc.

Ton apparence doit aussi témoigner de tes expériences passées, de faire revivre par ton comportement les incarnations qui t'ont marqué et la sagesse que tu as reçue



alors. Une allure anachronique ne manque pas de charme, surtout si tu as été moine en 1000 ou courtisan sous Louis XIII, par exemple. C'est le même goût que tu peux cultiver pour les autres attributs : accessoires, insignes, armes, livres etc.

LA PROPRIÉTÉ



Tu vas vite te rendre compte que, à notre époque, l'avoir passe avant l'être. Ceci dit, non seulement tu seras obligé de t'habituer à ces mœurs, mais en plus tu as en mains un objet extrêmement précieux : ta stase. Il est hors de question de la négliger, car l'égarer serait malheureux et la laisser en des mains ennemis signerait ta perte !

La stase, je te le rappelle, est l'objet dans laquelle tu as été enfermé spirituellement par une société secrète (un Arcane mineur) et dont tu es sorti pour t'incarner aujourd'hui. Elle est depuis chargée des champs magiques qui ont permis sa réactivation et ton éveil. Tu peux puiser dans cette énergie afin de favoriser tes rituels de sciences occultes, et tu pourras ensuite la recharger à nouveau si tu la places dans un plexus ou un nexus. En attendant, prends garde, car à chaque fois que tu puises dans cette réserve, tu cours le risque d'y être emprisonné à nouveau au cas où ton simulacre mourrait, sans avoir le choix de t'incarner dans un autre. Enfin, si elle venait à être détruite, ton lien avec elle provoquerait ta dispersion ! Le problème est de pouvoir l'utiliser et de la conserver en sécurité, car tu ne peux puiser dedans que si tu es en contact tactile avec elle.

Tu peux choisir de la laisser en lieu sûr (la confier à une banque ou un musée où on la protégera pour toi) et ne pas l'employer, c'est l'assurance qu'il ne lui arrivera rien... jusqu'au jour où tes ennemis retrouveront sa piste. Si tu préfères y avoir accès aisément, il n'est pas prudent de l'avoir sur toi en toutes circonstances, n'oublies pas de t'en défaire avant une échauffourée par exemple. Le plus simple est de la ranger dans ta résidence de façon à ce qu'elle soit difficile à identifier et en la protégeant magiquement.

Enfin, il y a des moyens de la dissimuler, si tu as la chance qu'elle soit de petite taille : dans des documents ou des objets (pendentif, doublure, reliure de livre, tableau etc.). Garde à l'esprit qu'il y a toujours moins d'ennemis potentiels parmi tes frères et sœurs que dans le reste du monde occulte. N'hésites pas à faire appel à leur solidarité pour leur confier ta stase en cas d'absence ou si tu sens qu'il est temps de brouiller les pistes.

Autre aspect important de ta vie quotidienne qui doit encourager ton sens esthétique et ta recherche de la sagesse : le domicile. En effet, outre le domicile du simulacre avec lequel tu peux composer et qui te procure un abri dans cette société peu



amène avec les étrangers, je t'enjoins de te trouver un autre repaire pour tes activités occultes ou de rendre celui-ci plus favorable à ta nature. Exemples : consacrer le lieu aux éléments, installer les ambiances profitables à ton métamorphe (décoration, température, lumière, matériaux...), entretenir la charge des champs magiques, accumuler les sources occultes (livres, gravures, chants, objets rituels...) etc.

Tu as déjà eu l'occasion de te chercher un endroit agréable et adéquat où l'on ne te dérangera pas et qui convienne à ta nature extraordinaire : château, manoir, hôtel particulier, tour, dôme, cave, chambre sous les toits, atelier d'artiste, musée désaffecté, église, monument historique, site mystérieux etc. Sélectionne avec soin les quartiers réputés pour leur intérêt occulte, qui orienteront tes quêtes et plairont à tes pairs : la rue Vieille du Temple à Paris, la Croix-rousse à Lyon, Prague, Venise, Grenade, Fes etc.

LES SYMBOLES

 Ton existence ne se résume pas à tes possessions, car tu sais que ta quête est une recherche du sens secret, et que des signes anodins contiennent parfois des vérités plus fortes que les grandes œuvres. En tant que Nephilim, tu es attiré par les symboles dans lesquels tu retrouves les expressions de ta nature magique, et d'autre part, les symboles témoignent de l'activité occulte d'autrui. Tu dois savoir les manier, les reconnaître et les apprécier.

Il serait beaucoup trop long de dresser une liste des symboles occultes employés depuis la nuit des temps ! Je peux tout de même t'aiguiller dans ce registre infini, afin de te rafraîchir la mémoire et de te renseigner sur les signes actuels. Au cours de tes aventures, je te recommande vivement de te munir du Dictionnaire des symboles (collection Bouquins), plein d'émerveillement et d'informations.

L'ANALOGIE

 Le principe qui gouverne une bonne partie de notre culture est l'analogie : il s'agit d'établir des correspondances de sens et d'image entre deux choses ou deux signes. En occultisme, la magie vient souvent en renfort des interprétations et leur donne une efficacité concrète. Par exemple, le bâton représente la force, donc une porte en bois (comme la bâton) qui paraît fragile peut réserver une défense très puissante (un sort attaché pour la rendre invincible). L'analogie fonctionne aussi dans le langage et le vocabulaire. C'est pourquoi tu auras soin de la pratiquer dans tes discours, afin de pouvoir exprimer des faits et des idées occultes de façon dissimulée ou plus frappante.



• **EXEMPLE** : « *Karan le Triton a été capturé par les Templiers alors qu'il cherchait un plexus d'Air = notre frère, qui est fils des océans, a été frappé par le bâton dans sa quête des deux aigles subtils* ».

D'autre part, le vocabulaire typique des Nephilim et des occultistes peut être intégré aux conversations. **La magie** : âme, esprit, spirituel, subtil, sagesse, ésotérique, occulte, éther, astral, Graal, art... **Les Nephilim** : déchus, immortels, élémentaires, géants, fils des éthers, êtres-Ka, supérieurs inconnus, invisibles, vénérables, maîtres... **Les humains** : porteurs de soleil, évadés de l'Éden, fils des Atlantes, disciples de Prométhée...

SYMBOLES ÉLÉMENTAIRES

Les cinq éléments désignent les Nephilim qui les ont dans leur pentacle, les activités et les caractères psychologiques associés. Référez-vous aux descriptions des métamorphes et des champs magiques dans Nephilim II.

• **EXEMPLE** : Air = savoir, enseignement, bibliothèque, ouverture, déplacement, ciel... Eau = communication, esquive, psychologie, création... Feu = chaleur, vitesse, combat, armes, urgence, amour... Terre = protection, paix, soin, instincts... Lune = inspiration, folie, danger, inconnu, nuit, rêve...

SIGNES RELIGIEUX

Les religions héritées des révélations de Prométhée ont été entretenues par le désir de croyance des hommes et la volonté de pouvoir des prêtres. Elle est donc le recueil de leurs aspirations ésotériques et une source de nombreux symboles qui sont adaptés dans le monde occulte. Parmi eux, ce qui relève de la magie, du miracle, de la présence d'un être supérieur : le triangle et l'œil intérieur, la croix, les deux doigts levés, le livre saint, le soleil divin, les anges...

SIGNES ET ÉCRITURES ANCIENNES

Venus comme toi de la nuit des temps, les alphabets et les langues anciennes sont utilisés par les initiés, justement parce que peu de gens savent encore les lire, et parce qu'ils ont retenu souvent des notions et des détails liés à notre race. D'autre part, les idéogrammes supportent plusieurs interprétations grâce à leur dessin, en particulier les hiéroglyphes.

PENTACLES DE KABBALE

La Kabbale utilise des dessins complexes, plutôt circulaires, agrémentés de



lettres de divers alphabets et de chiffres, ainsi que de mots et de phrases rituelles. Son vocabulaire symbolique se réfère à l'arbre, aux chemins, aux sphères, au cercle, aux entités magiques, à l'Unique, et surtout à la valeur créatrice de la lettre et à son déchiffrement.

EMBLÈMES ALCHIMIQUES

L'alchimie emploie un immense registre de figures et d'emblèmes, c'est-à-dire d'éléments placés dans des scènes qui ont un sens global par rapport à une opération. Exemple : le lion au fond d'un vase et une jeune fille au-dessus indiquent que la puissance magique contenue dans le récipient est arrivée à son aboutissement sous sa forme la plus pure. C'est une façon de dire que l'athanor a produit des substances, mais plus généralement cela peut signifier que les Templiers ont réussi à fabriquer un artefact au point et vont s'en servir.

L'Alchimie répertorie des animaux réels ou mythiques (lion, aigle, licorne, dragon, serpent, poisson, escargot...), des architectures (tour, château, ruines, portail...), des artisans (laboureur, tisserand, peintre, musicien, marin, astrologue...) etc.

INSIGNES DES ARCANES MAJEURS

Sur la base des lames du tarot, il est facile de décliner une grande variété d'éléments, geste, décor, objet, qui ont un sens lié à l'Arcane en question ou un différent. Exemple : la clé, l'aigle, le globe, le vase, le trône, les colonnes, la tour, le pendu... En général, un Nephilim puise ces éléments dans l'Arcane dont il est Adopté.

INSIGNES DES ARCANES MINEURS

Ils sont nécessaires pour repérer les sociétés secrètes, leurs membres et leurs activités. Le répertoire des symboles est mouvant et sans cesse réactualisé, mais des constantes subsistent d'après ce qu'on a pu glané. Ils marquent les refuges, les documents, les outils, les complices...

D'abord, les couleurs des Arcanes mineurs : bâton, épée, coupe, denier, avec leurs variations (éléments, objets proches comme la lance, la lame, le calice, l'or...) et les signes liés à leur histoire et leurs rituels ; en somme tout ce qui peut faire penser à elles.

Les Mystères emploient des icônes, les symboles liturgiques sont le voile, le masque, la vague, le labyrinthe, le crâne. La magie et les Nephilim sont repérables avec l'ankh, l'œil, la flamme, la goutte, la lune. Les Mystes pratiquent les langues

anciennes et les alphabets oubliés. Ils se servent d'objets d'art et de pièces de musée porteurs de sens ésotérique : reliefs, cartouches, armes, amphores... dans lesquels ils puisent des indices et des signes (hiéroglyphes, figures énigmatiques comme le sphinx etc.).

Les Templiers cultivent des méthodes de sélection et de conservation de l'information héritées de la Maison de la Vie : des mots de passe, des gestes, des marches, des nombres, des heures d'ouverture et de fermeture des travaux, des couleurs etc. Les trois degrés sont, en ordre croissant, les Manteaux noirs, les Manteaux blancs, les Manteaux rouges. Leurs symboles majeurs sont la croix pattée, l'épée, le bâton, les sceaux. La tenue du chevalier médiéval sert de signes de reconnaissance ou de désignation : le cheval, la lance, l'armure, le casque, l'écu...

La Rose + Croix et la Synarchie sont demeurées jusqu'à présent plus discrètes. Les Rosicruciens emploient la rose, la croix, le chiffre 4, et les Synarques les symboles maçonniques, équerre et compas, triangle divin...





LE CINQUIÈME ASPECT



L'ACTION OCCULTE

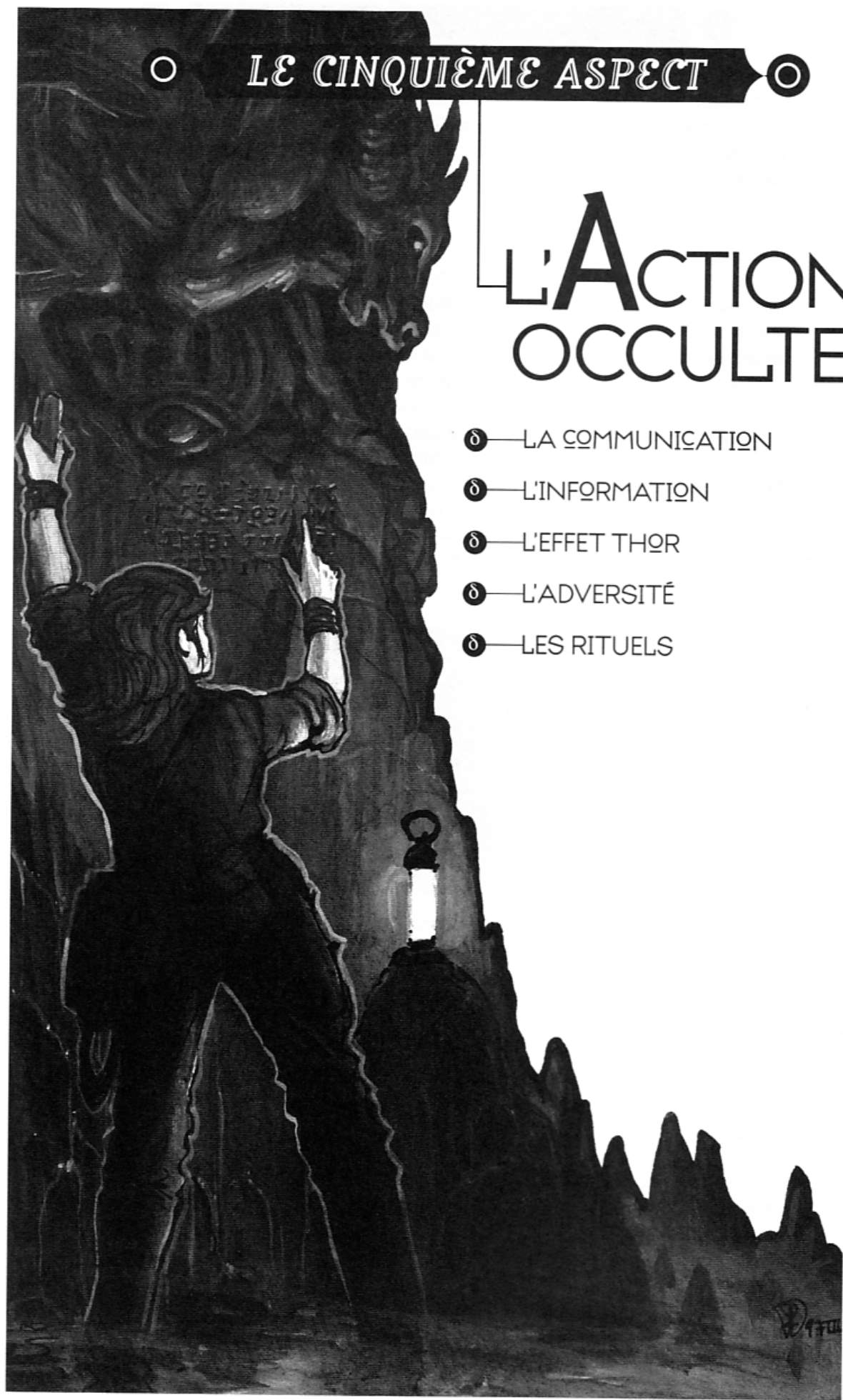
δ—LA COMMUNICATION

δ—L'INFORMATION

δ—L'EFFET THOR

δ—L'ADVERSITÉ

δ—LES RITUELS





De nos jours, il n'y a plus d'actions gratuites. Autrefois, en des temps moins troublés, nous pouvions encore nous attarder, décider de mener nos recherches tranquillement, à l'écart du monde, ou au contraire de prendre des risques inconsidérés lors d'une bonne occasion. Maintenant, la lutte est permanente et, à l'approche de l'Apocalypse, nous avons la sensation que le moindre acte s'inscrit dans la quête de l'Agartha.

LA COMMUNICATION



La symbolique ésotérique te sert à repérer les signes d'activité occulte, que ce soit de la part de tes frères ou de tes ennemis humains. En plus de cela, des outils de communication sont nécessaires car, dans ce monde, il est de plus en plus périlleux de laisser apparaître nos travaux au jour. Or, tu ne peux rester solitaire : il te faut renouveler les pactes passés, reformer les fraternités d'antan etc.

Pour ce faire, les outils contemporains sont bien pratiques : le réseau Internet garantit l'anonymat et, de nos jours, l'information étant la valeur première, sa circulation devient une priorité. Les anciennes méthodes restent hautement valables : correspondances, partitions, journaux intimes, petites annonces par voie de presse, articles à lire entre les lignes... munis de codes à déchiffrer. Il existe des centaines de modèles de codes de ce genre, que l'espionnage international a maîtrisé des siècles après les occultistes. Entre les mains d'un ingénieux individu, le moindre moyen de transmission devient un émetteur occulte, le moindre objet une boîte aux lettres : sonneries, panneaux, couleurs, disposition d'une statuette ou... un X collé sur la vitre !

Secundo : fais-toi des contacts. Je te conseille d'avoir des lieux de rendez-vous fréquents où tu pourras laisser des messages dissimulés dans la gueule d'un lion sculpté, derrière une fauteuil, sous un cierge, derrière un tableau etc. Va dans les endroits « branchés » où la foule cache les conspirateurs, traîne dans les ruelles sombres chargées d'histoire, explore les itinéraires et sites célèbres (pèlerinage, croisade, site mégalithique), cherche des signes anachroniques révélant la résurgence d'anciennes rivalités, n'hésites pas à « accrocher » d'éventuels interlocuteurs avec des hameçons ; les immortels reviennent toujours sur les lieux de leurs existences passées...

Dans les dialogues, les rencontres, il est aisé de laisser croire à l'autre ce qu'il a envie d'entendre, et ainsi d'activer des pistes de recherches, des indices de savoir, des marques de suspicion etc. Par exemple, laisse des phrases en suspens, fais des allusions, esquisse des questions sur lesquelles se grefferont tes interlocuteurs.



L'INFORMATION

 Par les mêmes biais, tu peux récupérer de l'information occulte. C'est pour nous Nephilim l'un des rares moyens de survivre. Notre époque est saturée d'information, ce qui est fort utile, mais c'est aussi très dangereux car les quêteurs de pouvoir essaient de contrôler les sources et les réseaux de renseignements. Tu dois avoir à l'esprit que, partout où tu vas chercher de l'information, quelqu'un est là qui la convoite aussi, et qui te convoite également.

Essaie de rencontrer un autre immortel ou un occultiste humain dévoué à notre cause qui soit versé dans le dépouillement d'archives et le rassemblement de faits. Sinon, consacre-toi à cet exercice dans les bibliothèques, les musées, les archives privées, la presse générale et spécialisée, et surtout les revues d'occultisme qui sont réalisées par des associations liées à des Arcanes mineurs (bon moyen d'avoir un œil sur leurs complots) ou par des frères déchus. Adhère à des associations culturelles sur des sujets pointus proches de tes centres d'intérêt occulte, où tu peux utiliser une fausse identité le cas échéant : l'argent suffit souvent à te faire accepter. Fréquente les ventes aux enchères (consulte les gazettes annonçant les ventes) et les magasins d'antiquités, confectionne-toi un carnet d'adresses bien fourni, et enfin arrange-toi pour être sur les rangs lorsqu'un événement important a lieu. Tu crains de te faire repérer ? Mais cela arrivera de toutes façons, alors autant de pas rester à la traîne.

L'EFFET THOR

 Le combat est parfois évitable, mais d'autres fois il ne l'est pas, et dans tous les cas il n'est pas à prendre à la légère. Il fait partie de notre vie, nous qui sommes en guerre contre les assassins de notre peuple, mais il peut signifier ta mort définitive si l'orichalque intervient. Avant tout, n'oublies pas que d'autres moyens de défense que le combat armé sont à ta disposition. Car un combat en règle et définitif peut t'apporter beaucoup plus d'ennuis et de désagréments qu'une solution « douce ».

En premier lieu, des siècles de clandestinité ont dû t'enseigner la discrétion. Tu peux te faufiler dans un dédale de ruelles, te perdre dans la foule, impliquer un humain innocent pour faire hésiter tes assaillants, te cacher dans un abri prévu à l'avance en cas de problème etc. Ensuite, tu as déjà endossé de nombreuses identités durant tes incarnations, et les facultés d'adaptation et de déguisement que tu as acquises ainsi te seront d'un grand secours pour échapper à tes ennemis. Fais donc appel à tes emplois passés pour composer des personnages écrans et trompeurs.

Second point : la négociation. Il est plus facile que tu ne le crois de discuter avec tes ennemis, car ce sont à leur manière des quêteurs de sagesse, et nous avons des centres d'intérêt communs. Tu sais des choses que n'importe quel humain rêvera toute sa vie d'approcher ; à toi de les monnayer, de te faire désirer, de promettre des révélations.

Dans ces dialogues, tes connaissances sont également très utiles : tu es certainement supérieur à un humain banal dans bien des domaines de savoir et de pratique, et tu ne devrais donc pas hésiter à en faire montre. Je t'engage donc à discuter occultisme de façon impressionnante afin de réduire la spontanéité et la marge de manœuvre de l'interlocuteur, fût-il armé, d'affaiblir sa confiance et d'accentuer ta valeur. Tu n'es ni une simple proie ni une cible facile.

Tu peux proposer des échanges : les Arcanes mineurs ne sont ni toutes puissantes ni omniscientes, et tu peux leur faire miroiter des biens et des services (que tu tiendras ou pas, à toi de voir) contre une réciprocité : la libération d'une des nôtres, la remise d'une stase etc. Le chantage est aussi une arme : tes moyens de pression sont nombreux, tes pouvoirs sont mal connus de tes ennemis et les ramifications de tes contacts peuvent les menacer plus ou moins directement. Enorgueillis-toi, ne te laisse pas faire.

Enfin, et ce n'est le moindre des moyens, tu peux utiliser ta maîtrise des sciences occultes. Il y a de nombreux sorts qui permettent de se tirer de situations délicates sans blesser ni tuer, par le camouflage, la paralysie, les accidents provoqués, les métamorphoses temporaires ou définitive etc. Il arrive fréquemment qu'à première vue les sorts que tu connais ne te semblent d'aucune utilité, mais à toi de les adapter pour une efficacité indirecte, en agissant sur l'environnement par exemple.

Si, pourtant, le conflit ne peut se résoudre par ces moyens, alors montre-leur comment un Nephilim digne de ce nom vend chèrement sa peau. Le combat est une occasion de plus de manifester ta nature, et en quelque sorte d'acquiescer de la sagesse. Tout dépend de ton caractère : un Faërim a priori pacifique saura se montrer impitoyable s'il s'avère que le combat s'inscrit dans sa recherche personnelle.

C'est notamment une question de forme : lors d'un combat tu dois faire émerger le souvenir de tes incarnations antérieures, préférer les techniques que tu appréciais lorsque tu étais viking ou mousquetaire, par exemple. Ton choix se portera naturellement vers les armes de l'époque, une hache ou une rapière (ça se trouve), parce que tu les manies mieux et que ton esthétique différera de celle de tes ennemis. Le choix des armes implique aussi une question de légalité : il est de nos jours difficile de se procurer des armes à feu et de les transporter sur soi. Tu risques des problèmes dont tu aurais pu faire l'économie. Enfin, face à ce genre d'agression, tes ennemis n'auront plus du tout de complexe à te tirer dessus comme sur un gibier. Les Templiers sont censés avoir de l'honneur...

Ton discours est très important : apostropher l'adversaire par une mise en garde de duelliste ou dans une langue barbare et oubliée risque de le déstabiliser. Ton comportement peut t'aider énormément, si tu es rapide, si tu allies des qualités annexes au combat (escalade, saut, flammes etc.), si tu penses à tirer partie du décor et des circonstances.

L'ADVERSITÉ



Face aux autres acteurs du monde occulte, différentes attitudes sont possibles. Elles peuvent conditionner les résultats de tes actions et l'aboutissement de tes quêtes. En effet, entre la survie pure et simple et le désir d'amasser des informations, il s'agit pour toi de trouver un juste équilibre.

LES ARCANES MINEURS

L'histoire des sociétés secrètes humaines nous montre que nos rapports peuvent être ambigus : elles rassemblent nos ennemis, dont la plupart veulent notre perte, certes, mais d'un autre côté si nous n'avions pas conçu le Sentier d'or, les humains se seraient-ils jamais engagés sur la voie de l'occultisme ? Les points de vue sur les Arcanes mineurs sont en général assez tranchés : la lutte frontale, sans compromis, domine. Mais à l'approche de l'Apocalypse, peut-être est-il temps de réétudier la question, de mieux les comprendre, que ce soit pour mieux les combattre ou pour conclure des alliances.

Les Mystères furent nos alliés pendant les Guerres élémentaires, lorsque les Nephilim se battaient entre eux. Ils ont exploité nos divisions, mais nous avons aussi été tentés de les instruire afin de profiter de leur vivacité, de leurs ressources, de leur regard. Si nous croyons au Sentier d'or, comment négliger l'apport et la richesse que représentent les hommes ? Or les sociétés secrètes rassemblent les plus éveillés d'entre eux. Ainsi pensent certains parmi nous, qui se disent disciples de Prométhée, désirant éduquer les humains dévoyés par les Arcanes mineurs, afin de les remettre sur le droit chemin, dans le respect de notre peuple.

D'autres frères et sœurs, moins ouverts, reconnaissent tout de même des similitudes entre humains et immortels, et estiment leurs découvertes, leurs cultures etc. La civilisation humaine est grande et belle, et mérite qu'on essaie de l'élever. Ils admirent éventuellement la qualité de leurs efforts : y a-t-il beaucoup de structures politiques ou d'assemblées occultes de Nephilim qui aient duré et résisté à l'épreuve de l'histoire aussi longtemps que le Temple ?

A l'inverse, la compréhension de leurs motifs renforce l'efficacité de la lutte contre les Arcanes mineurs, en instruisant la connaissance de leurs structures, de leur mode de pensée, de leurs moyens de conquête etc. Il existe des missions d'infiltration, d'espionnage... Il faut connaître son ennemi.

Des alliances semblent possibles. Temporaires, certainement, car à l'approche de la fin du millénaire, tout le devient immanquablement. Elles peuvent se résumer à semer la zizanie entre plusieurs factions, afin que les Arcanes mineurs s'opposent entre elles lorsqu'elles sont attirées par des enjeux identiques.

LES OCCULTISTES

De la même façon, il n'est pas obligatoire de soupçonner le moindre amateur



d'ésotérisme d'être un assassin de Nephilim en puissance. Avant qu'il ne tombe dans les filets d'un Arcane mineur lui proposant de développer son savoir et ses goûts, il peut être un interlocuteur intéressant et agréable, un compagnon de route comme nous en avons tous eu dans le passé, un assistant, un contact etc. Une amitié constructive, une estime mutuelle peuvent t'apporter énormément.

L'ALTÉRITÉ

Il est aussi d'autres êtres ; tu les apercevras seulement, ou bien tu seras forcé de les côtoyer ? Les Selenim, les Khaïba... Que faire dans ces cas-là ? Premier réflexe : la peur de l'inconnu, de subir les conséquences physiques ou sociales d'un contact prolongé, des blessures magiques, l'opprobre parmi tes frères immortels. Ces êtres sont mal connus et il est naturel de s'en méfier. Le risque est toujours présent.

En revanche, on a intérêt à ce que l'inconnu reflue, et dans cette perspective il faut des ambassadeurs courageux et compréhensifs. Tu peux fixer des rendez-vous où tu seras en sécurité, tu n'es pas obligé de te jeter tête baissée dans une confrontation où tu te perdrais. Informe-toi auprès de tes contacts, de ton Arcane majeur, dépouille les archives des bibliothèques occultes, recueille des témoignages. Cette enquête peut déterminer toute une quête qui te permettra de mieux te cerner et de donner plus de sens à ta soif de l'Agartha.

LES RITUELS



Les rituels ont des règles strictes qu'il ne faut pas transgresser ou négliger, sous peine de subir d'en subir les désastreuses conséquences ou simplement de n'aboutir à rien. Mais les sciences occultes, tu le sais, ne se réduisent pas à une succession d'étapes, à une méthode rigide. Elle sont l'expression de ta personnalité, de ton rapport intime avec les énergies magiques. Je t'enjoins donc à leur apporter des touches personnelles.

D'abord, sois bien conscient de leur sens, de leur origine et de leur portée : quelle est la doctrine qui les fondent, quel point de vue sur les champs magiques expriment-elles, etc. Tu n'es pas obligé de tout connaître par cœur, mais il est bon que tu aies intégré les concepts de fond afin de mieux les animer et les transmettre dans ton exercice. Parles-en avec tes compagnons, échangez vos idées, apprenez les uns des autres.

En général, les hasards de l'histoire et tes choix propres te poussent à opter pour une voie occulte, dans laquelle tu te spécialises. Cet approfondissement est important car il exprime tes goûts et ta perception des champs magiques. Plus tu avances dans l'exploration d'une science occulte, de cercle en cercle, plus tu enrichis ta personnalité et ton existence. Ce n'est pas par hasard que l'Agartha attend ceux qui achève le troisième cercle.

Tu peux faire en sorte de faire coïncider ta progression dans l'aventure per-



manente qu'est la vie d'un Nephilim, dans les quêtes auxquelles tu participes, et l'évolution de tes sciences occultes. Ainsi, tu peux interpréter tes découvertes, tes révélations, tes réalisations, tes victoires en correspondance avec l'étape de la science où tu te trouves. Par exemple, tu peux décider de tes actions selon la sephirah de Kabbale que tu traverses, ou le processus d'Alchimie que tu expérimentes, et obtenir une augmentation de tes compétences occultes et de tes sorts en retour.

Le rituel passe pour une grande part par l'expression et la mise en scène. A toutes les étapes des rituels, il est intéressant d'interpréter ce que tu ressens et ce que tu cherches à obtenir. Le principal est de mettre ton Ka en résonance avec les champs magiques extérieurs.

Il s'agit d'abord d'harmoniser ton pentacle, de te mettre en connexion mystique avec les champs magiques que tu vas manipuler dans le sort. Tu peux évoquer tes Ka-éléments, ton métamorphe, ton histoire, comme si tu te présentais aux champs magiques. La parole te permettra d'accentuer ta concentration et ta méditation, ou au contraire la rapidité de ton opération magique si tu es dans l'urgence.

Dans cette phase, prends garde aux conjonctions astrologiques qui influencent ta magie. Il est possible de les prédire avant d'effectuer le rituel et de les contre-carrer à l'aide des énergies contenues à l'intérieur de ta stase.

Ensuite, lorsque tu fais appel à tes connaissances, tu peux rappeler les notions principales de la théorie de la science occulte, comme si tu expliquais ce que tu fais à ton entourage, aux autres Nephilim. Il s'agit de te situer dans le cours de ta recherche, dans la perspective de mieux transmettre ton savoir, et de mieux concrétiser tes connaissances abstraites. N'hésites pas à invoquer les personnages célèbres, les grands mages, kabbalistes et alchimistes, à déclamer les phrases adaptées, à illustrer ton rituel par des propos grandiloquents : inspire-toi de poèmes dont les auteurs ont décrits à leur façon le contact avec les éléments et avec l'extraordinaire (Baudelaire, Hugo), des textes bibliques, du théâtre classique (Shakespeare, Racine...) etc. Tu peux accompagner ton rituel de gestes, de paroles, d'accessoires adéquats. Le plus direct est d'employer l'analogie élémentaire, de te munir ou de t'approcher d'une source ou d'un objet correspondant à l'élément du sort.

Tu gagneras à élaborer des dessins ésotériques, à décorer ton repaire à l'aide de gravures et de tableaux des grands maîtres de l'art ésotérique et fantastique (Bosch, Goya...), et pour finir à accumuler tout un décorum qui fera de ton environnement un lieu propice pour la pratique des sciences occultes. Dans la rue et les espaces publics, également, tu peux laisser ta marque sur les lieux, sous la forme de graffiti sur les murs, ou en plaçant un objet que tu aurais apporté : une statuette étrange, un parchemin plié, une bille d'argent...

Ce qui est vrai pour l'exercice des sorts l'est de la vision-Ka : tu sais que la vision-Ka demande un effort du corps humain qui cause un effet secondaire désagréable. A toi de déterminer une attitude pour masquer cet effet ou le déterminer : un geste de la main, un trouble, un rictus, une grimace, un son, un pas de danse, l'usage d'un accessoire (flamme de briquet, osselets, verre d'eau, miroir, terre etc.).



ANNEXES



ERRATA, PRÉCISIONS et CONSEILS POUR NEPHILIM SECONDE ÉDITION

DESCRIPTIONS DE COMPÉTENCES

• **Akasha** : Cette compétence est un ensemble de connaissances qui englobent les différentes théories glanées par le personnage au sujet des Plans Subtils, mais aussi différentes indications telles que les moyens d'y entrer, etc.

Exemples d'utilisation : sentir la présence d'un Akasha, en détecter la porte et essayer d'obtenir des indices sur la manière d'y entrer.

• **Histoire Invisible** : Cette compétence regroupe tout un corpus de théories plus ou moins avérées sur les mouvements souterrains et occultes. Utilisée par des humains, elle aura tendance à s'attacher à de vastes complots qui mettent en jeu différentes sociétés secrètes. Un Nephilim quant à lui aura en main des éléments plus sûrs et pourra, par exemple, connaître quelle était l'influence de ses frères derrière le mouvement cathare.

PRÉCISION SUR LE CUMUL DES BONUS DEVÉCU

Chaque incarnation propose d'acquérir des compétences sous forme de bonus. Cette expérience est cumulable d'incarnation en incarnation, puis on y ajoute la Base du simulacre pour en connaître le score final. D'un autre côté, les compétences propres au simulacre n'ont rien à voir avec celles développées par le Nephilim, sinon lors de l'acquisition de nouvelles expériences, processus que l'on peut rapprocher d'un « vol » d'expérience. Lorsque votre personnage a un score Nephilim et un score Simulacre dans une même compétence, vous devrez choisir lequel vous utiliserez, sachant que l'appel à une compétence de simulacre peut engendrer une Ombre en cas d'échec total.

L'INTRIGUE RETRAITE DANS LES TABLES DE SAPIENCE.

• Remplacez Magie par « Magie ou Kabbale » à partir de l'Incident Jésus.

• Remplacez Magie par Science Occulte au choix à partir de l'An Mil.

Cette intrigue n'est pas synonyme de quêtes de haut vol, mais reflète la volonté de votre personnage de se mettre en retrait des affaires occultes pour se consacrer à l'étude des sciences occultes. La possibilité d'une remise en stase indique toutefois que les sociétés secrètes peuvent retrouver la trace du Nephilim, et ce d'autant plus qu'il fera connaître ses travaux ou découvertes.

L'EFFET JÉSUS

Chaque réincarnation (changement de simulacre de nos jours) entraîne la perte de deux points de Ka quelles que soient les circonstances de l'Effet Jésus.

ADAPTATIONS À LA SECONDE ÉDITION

La série de Livrets-Sources consacrée aux Sciences Occultes est une mine de renseignements et d'enrichissements au livre de base autant destinée au meneur de jeu qu'au joueur. Malheureusement, ces trois suppléments datent de la première édition de Nephilim et présentent donc des différences de règles. Cela dit, l'esprit des ces livrets est toujours d'actualité, tandis que la technique proprement dite peut être adaptée avec l'aide du meneur de jeu. Ainsi, les différences fondamentales portent notamment sur les actions qui sont devenues des Passes et d'éventuels dommages qui ont été complètement refondus avec la seconde édition du jeu. Pour vous guider dans votre adaptation, nous vous proposons quelques conseils d'interprétation sur ces deux points de règles.

DES ACTIONS AUX PASSES

Certaines durées de sortilèges sont exprimées en Actions dans la première édition, considérez que l'on parle désormais de Passes sans aucun calcul.

DE L'ADAPTATION DES POINTS DE DOMMAGES

Ce point de règles vaut notamment pour les invocations de Kabbale qui font paraître une créature dotée de caractéristiques capables d'infliger des dommages. Ces derniers étaient alors exprimés par une somme de dés. Ce n'est plus le cas alors que les dommages sont exprimés par un Niveau de Base et un POT de Gravité.

DÉTERMINER LE POT DE GRAVITÉ

Deux adaptations sont possibles, selon une référence à une arme ou à un phénomène infligeant des dommages (feu, poison, etc.) auquel cas on se référera aux caractéristiques adéquates dans le livre de Base pour obtenir le niveau de base des dommages et le POT de Gravité. Ces caractéristiques peuvent ensuite être majorées d'un niveau ou de quelques points pour marquer l'aspect magique du phénomène.



D'autre part, dans le cas d'une attaque par des armes naturelles (dents, griffes, tentacules, etc.), le POT de Gravité peut être déterminé par le Contrat de l'Invocation avec un seuil de 25. Le niveau de Base est ensuite calculé en fonction des équivalences suivantes :

1d4, 1d6, 1d8	1 niveau
2d6, 1d10, 2d8	2 niveaux
2d10 et au delà	3 niveaux

Exemple : Celui qui se nourrit des rêves (la Kabbale p88)

Les points d'action de la créature ne sont plus pris en compte.

Les Points de Vie ne sont plus applicables et la résistance de la créature répond maintenant aux règles sur les attaques et les dommages magiques. Pour déterminer les états de santé des créatures, on ajoutera un niveau indemne pour chaque tranche de chaque points de Vie au dessus de 20 inclus. Ainsi Celui qui se nourrit des rêves aura 5 niveaux de santé indemnes avant d'être Blessé.

Enfin, les dommages infligés par cette créature armée de tentacules sont déterminés par son contrat, puisque ses appendices sont naturels. En l'occurrence, on aura un POT de gravité de 25 même si son contrat est de 35. Les dommages indiqués étant de 2d6, le niveau de Base sera de 2 majoré d'un niveau pour rendre la chose plus effrayante soit 3.

LA FONDATION DU PERSONNAGE

L'un des attraits de Nephilim tient à la richesse de son univers, tant dans ses ambiances que dans ses références et influences. Ainsi, même s'il existe un mythe fondateur qui vous est révélé par touches successives au fil des suppléments et scénarios, chaque meneur de jeu est à même de développer sa propre campagne en puisant dans une imposante bibliographie. Tel Mj privilégiera les atmosphères érudites et studieuses riches en énigmes, tandis qu'un autre puisera son inspiration dans les mythologies scandinaves, entre autres. Ce travail du meneur de jeu est essentiel et il trouve son pendant du côté joueur avec la création et le développement de personnages riches et variés.

Cet article a pour but de vous proposer l'esprit de la création du personnage tel que nous le pratiquons. Son contenu ne doit pas être pris pour autre chose que ce qu'il est : une suite de conseils destinés à guider la réflexion précédant ou accompagnant la création d'un Nephilim.

• **L'idée** : Dans un premier temps, la création d'un personnage naît d'une idée brute et d'une volonté de votre part. Sans suivre à la lettre la procédure technique, regardez les éléments à votre disposition ainsi que les métamorphes qui en découlent. A partir de là, vous devriez être attiré par un rôle ou un archétype qu'il vous faudra adapter à un des métamorphes proposés, à moins d'en modifier un ou d'en créer un nouveau. Pensez donc de manière analogique quel rôle peut être approprié pour un élément donné éventuellement assorti d'un neutre favorable.

Exemples : l'artisan faiseur, celui qui extirpe la matière de la terre et la transforme par le feu ; l'artiste qui vise l'accord entre sa vie et son œuvre (Feu et air), le gardien farouche d'un sanctuaire (terre et feu), le rebelle qui cherche à montrer les contradictions d'autrui ou d'un système (Lune et Eau), etc.

• **Le cycle des incarnations** : L'idée de base de votre personnage doit ensuite et être affinée et enrichie par ses différentes incarnations. Choisissez des époques (entre deux et quatre pour un bon équilibre) en fonction de vos connaissances personnelles ou par affinité. Pensez aussi à la dimension magique de votre personnage. Certaines époques n'offrent pas la possibilité de progresser dans les trois sciences occultes de la même manière selon la chronologie du jeu. Par exemple, si vous projetez de consacrer votre Nephilim à la Kabbale, il est intéressant de noter quelles époques favorisent cette science occulte.

D'autre part, n'oubliez pas que les Nephilim sont à priori asexués et qu'ils peuvent aussi bien s'incarner dans un homme qu'une femme. Ne vous sentez donc pas limités par les simulacres proposés, et quand bien même n'hésitez pas à en créer de nouveaux sachant que les compétences offertes par un simulacre forment une somme de 100 points. De même, n'hésitez pas à proposer à votre meneur de jeu de nouvelles époques d'incarnation qui se fera un « plaisir » de les décrire en termes de jeu avec votre aide.

• **L'enrichissement** : Le cycle des incarnations d'un personnage ne vise pas seulement à lui attribuer des compétences ou toute autre caractéristique chiffrée, il est destiné à lui donner une profondeur inédite. Bien sûr, vous n'êtes pas obligés d'entrer dans le détail dès la création du personnage, mais pensez à revenir de temps en temps sur le passé de votre Nephilim pour décrire quels sont ses souvenirs les plus chers. Ce travail est d'autant plus important qu'il peut fournir la matière au meneur de jeu pour initier de nouvelles aventures qui seront intimement liées au passé de votre personnage. Cette réflexion devra être menée en fonction des deux aspects de vos incarnations, soient le Vécu et la Sapience.

Ainsi, pour préciser votre vécu, vous pouvez vous demander de quels événements historiques vous avez été le témoin ou l'acteur, quels illustres personnages vous avez croisés, quelles réalisations ou travaux vous avez laissés derrière vous, mais aussi quels mortels ont compté pour vous. La sagesse quant à elle peut être précisée par le contenu de vos travaux, des renseignements sur vos ennemis occultes, les Nephilim que vous avez croisés, vos rapports avec différents arcanes, des rivalités et tant d'autres.

Tous ces enrichissements contribueront à la réussite de vos séances de jeu. De manière à les fixer, pourquoi ne pas les noter dans un carnet ou sous forme de flashes ou de visions ? A ces premières notes pourront ensuite se mêler le compte rendu de vos expériences à notre époque...

Enfin, comme il a été noté dans ce livret, n'oubliez pas vos compagnons lors de la création de votre personnage. Si possible, faites ce travail en groupe, même si les discussions ralentissent la procédure technique. En même temps que vous progressez dans le temps jusqu'à votre présente incarnation, vous pouvez aussi demander à votre meneur de jeu de faire jouer quelques situations en résumé de manière à déjà camper votre personnage. Voyez avec les autres joueurs quelles incarnations vous avez pu partager. Une seule suffit, mais il se peut que vous ayez accompli une partie de votre quête avec un seul de vos compagnons en dehors de l'époque qui vous a réunie.

Pour conclure, ne cherchez pas le détail tout de suite, esquissez simplement quelques pistes que vous creuserez au fur et à mesure du jeu, en même temps que votre manière de jouer votre personnage évoluera ainsi que les rapports avec ceux des autres joueurs. Votre plaisir n'en sera que décuplé et le travail du meneur de jeu en sera d'autant plus facilité.



RITUEL DE MAGIE

• **Durée** : sur la base du dixième du seuil du sort, en Passes d'arme pour la Basse Magie, en minutes pour la Haute Magie, en heures pour le Grand Secret.

1. Jet de compétence du cercle concerné par le sort : Basse Magie, Haute Magie ou Grand Secret.

• **Réussite** : passe au jet de Ka-élément (étape 2).

• **Echec** : tu peux recommencer à la Passe d'arme suivante.

• **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire dans la compétence.

• **Echec critique** : aucune conséquence.

2. Conjonctions astrales

Tu subis l'influence des astres sous la forme d'un modificateur qui peut être positif, neutre ou négatif. Il est donc soustrait (malus) ou additionné (bonus) au Ka-élément concerné par ton sort.

3. Rituel de stase

Tu peux puiser dans les champs magiques de ta stase pour augmenter tes chances de réussite. Le nombre de points du champ magique de même élément est additionné au Ka-élément concerné par ton sort.

4. Jet de Ka-élément

Emploie le modificateur du cercle suivant :

Ka-élément x 3 en Basse Magie

Ka-élément x 2 en Haute Magie

Ka-élément x 1 en Grand Secret

Tiens compte des modificateurs astrologiques (étape 2) et de stase (étape 3) :

(Ka-élément +/- astral + stase) x modificateur du cercle.

• **Réussite** : tu obtiens les effets désirés.

• **Echec** : tu peux retenter avec le modificateur inférieur (x 2 puis x 1 en Basse Magie, x 1 en Haute Magie), pas en Grand Secret. Si ce dernier essai est un échec, tu devras attendre le jour suivant (après minuit) pour réessayer.

• **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire en Ka.

• **Echec critique** : tu subis une maladresse et tu gagnes 1 % en Khaïba.



RITUEL DE KABBALÉ

• **Durée** : sur la base du dixième du seuil de ton invocation, en Passes d'arme.

1. Jet de compétence du cercle concerné par ton invocation : Sceaux, Pentacles, Clés.

• **Réussite** : passe à l'étape suivante.

• **Echec** : tu peux recommencer à la Passe d'arme suivante.

• **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire dans la compétence du cercle.

• **Echec critique** : aucune conséquence.

2. Conjonctions astrales

Tu subis l'influence des astres sous la forme d'un modificateur qui peut être positif, neutre ou négatif. Il est donc soustrait (malus) ou additionné (bonus) au Ka-élément concerné par ton invocation.

3. Rituel de stase

Tu peux puiser dans les champs magiques de ta stase pour augmenter tes chances de réussite. Le nombre de points du champ magique de même élément est additionné au Ka-élément concerné par ton invocation.

4. Jet de Ka-élément en opposition avec le Contrat de la créature

Tiens compte des modificateurs astrologiques (étape 2) et de stase (étape 3) :

(Ka-élément +/- astral + stase).

• **Réussite** : tu peux commander les effets désirés à la créature.

• **Echec** : tu subis la rupture.

• **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire en Ka.



RITUEL D'ALCHIMIE

• **Durée** : 3 Passes d'arme pour employer la substance de la formule, plus 1 à 3 Passes d'arme selon le cercle.

1. Jet de compétence du cercle concerné par le sort : Œuvre au Noir, Œuvre au Blanc ou Grand Œuvre.

• **Réussite** : passe au jet de Ka-élément (étape 2).

• **Echec** : tu peux recommencer à la Passe d'arme suivante.



- **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire dans la compétence.
- **Echec critique** : aucune conséquence.

2. Conjonctions astrales

Tu subis l'influence des astres sous la forme d'un modificateur qui peut être positif, neutre ou négatif. Il est donc soustrait (malus) ou additionné (bonus) au Ka-élément de l'athanor concerné par ta formule.
(Il n'y a pas de rituel de stase possible.)

3. Jet de Ka-élément de l'athanor

Emploie le modificateur du cercle suivant :

Ka-élément de l'athanor x 3 en Œuvre au Noir

Ka-élément de l'athanor x 2 en Œuvre au Blanc

Ka-élément de l'athanor x 1 en Grand Œuvre

Tiens compte des modificateurs astrologiques (étape 2) :

(Ka-élément +/- astral) x modificateur du cercle.

- **Réussite** : tu obtiens les effets désirés.
- **Echec** : tu peux retenter avec le modificateur inférieur (x 2 puis x 1 en Œuvre au Noir, x 1 en Œuvre au Blanc), pas en Grand Œuvre. Si ce dernier essai est un échec, tu devras attendre le jour suivant (après minuit) pour réessayer.
- **Réussite critique** : tu auras droit à un jet d'expérience supplémentaire en Ka-élément de l'athanor.
- **Echec critique** : tu subis une maladresse et tu gagnes 1 % en Khaïba.



LES SOUTIENS

• **Usage de la stase** : Tu peux puiser dans les ressources en champs magiques de ta stase, pour augmenter tes chances de réussite dans les rituels de Magie et de Kabbale. L'opération consiste à utiliser des points du champ magique correspondant au Ka-élément impliqué dans le sort ou l'invocation, et à additionner ces points au Ka-élément avant de faire le jet de Ka-élément. Les points utilisés sont soustraits aux champs de la stase, et ne peuvent être récupérés qu'en rechargeant la stase dans un plexus ou un nexus.

• **Rituels de sacrifice** : Dans les cas désespérés ou dans l'extrême urgence, le rituel de sacrifice permet de se passer du jet de Ka-élément. Tu peux y recourir pour les trois sciences occultes, mais il est très dangereux, et il est interdit aux Nephilim de Lune. Pour l'effectuer :

- Tu dois sacrifier définitivement 1 point de Ka pour le premier cercle, 2 pour le deuxième et 3 pour le troisième.
- Tu mets en contact ton sang avec l'élément concerné (gouttes sur la roche, dans l'eau etc.).
- Les modificateurs astrologiques ne sont pas pris en compte.
- Tu fais un jet de compétence sur le cercle approprié.
- Tu fais un jet de Khaïba.

Durée : le nombre de Passes d'arme est égal au nombre de points de Ka sacrifiés plus le niveau du cercle.

• **Détermination de l'Athanor** : L'athanor est la pièce la plus importante du laboratoire de l'alchimiste. Sans lui, l'Alchimie ne peut pas être pratiquée. Il permet en premier lieu de produire les poudres de transmutation et, ensuite, peuvent lui être adjoints les deux autres constructs, creuset et alambic, afin de produire les autres Substances : liqueurs, métaux, vapeurs et ambres.

1. Pour construire ton athanor, tu dois choisir un objet et y placer ta stase. Puis tu transfères des points de champs magiques de ta stase vers l'athanor. Il faut au moins un point de chaque élément. Tu peux alors ôter ta stase de l'athanor et le faire fonctionner sans elle.

2. Ensuite tu consacres l'athanor aux éléments en les plaçant près de sources élémentaires le jour correspondant à l'élément.



« Des origines jusqu'à la chute, des grandes chasses jusqu'aux grands compromis, de siècles en siècles, notre mémoire a pu se perdre dans les remous de l'Histoire. Après ce qui t'a semblé une éternité passée en stase, le monde que tu as découvert est étrange et déroutant. Sans repères ni références, tu as la sensation d'être perdu dans un dédale de symboles, d'être submergé par les flots d'information... Saches que tu n'es pas seul. En tant qu'Éveilleur, mon rôle est de t'ouvrir les yeux sur la réalité occulte et de t'armer afin que tu puisses déjouer ses pièges et continuer ta quête toujours plus loin.

Nous sommes les dépositaires de la Sapience patiemment glanée et conservée au fil des siècles ; nous sommes les rapporteurs de tous les Vécus. Acceptez notre enseignement, recevez nos conseils, ... Apprenti.»

L'APPRENTI

est un supplément spécialement dédié aux joueurs.

Destiné à faire comprendre la richesse de l'univers occulte de Nephilim, il s'organise en deux parties distinctes : la Sapience et le Vécu.

Dans la Sapience, vous pourrez apprendre et découvrir les sept piliers fondateurs de la culture Nephilim grâce à des articles synthétiques écrits par des Nephilim expérimentés. Ainsi tout joueur pourra y glaner des principes essentiels du jeu pour mieux camper son personnage.

Si la Sapience s'attache à décrire le patrimoine et la pensée de votre personnage, le Vécu concerne sa place et son action dans le monde actuel. Ici, vous pourrez découvrir une foule de conseils pour mieux interpréter votre personnage dans un cadre contemporain mais aussi occulte. Comment les Nephilim communiquent-ils entre eux ? Comment agir sans attirer l'attention d'une société secrète ? Comment concilier la Quête et une activité socialement reconnue ?

Toutes ces questions et tant d'autres trouvent leur réponse dans l'Apprenti pour en faire le supplément indispensable à tout joueur soucieux de la richesse du détail et de la cohérence de l'univers.



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

PRIX : 90 F

ISBN : 2-909934-52-7

