

15
14
13
12
11
10
09



l'ermite

la fortune

la force

le pendu

la mort

la tempérance

le diable

LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume IX

L'Ermite

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	8
Initiation.....	11
Demeures philosophales	16
Pratiques.....	20
Figures	23
Intrigues	27
Relations.....	30

Crédits

Rédaction

NATHALIE ACHARD

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

© MULTISIM 1997

XUup release

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

Le codex Nephilim est un projet éditorial ambitieux et nouveau dans le jeu de rôle. Il a pour but de mettre à la portée des joueurs et des meneurs de Nephilim le plus de renseignements possibles sur les Arcanes Majeurs en France (l'équivalent des trois quart d'un Hermès Trimegiste par Arcane Majeur). Il s'agit de présenter dans le détail une fois par mois de manière régulière (comme un mensuel, ce qu'est officiellement le codex Nephilim) un Arcane.

Chaque codex est un tirage limité (entre 200 et 700 selon les Arcanes avec une moyenne de 500) pour les pays francophones. Il a été pensé pour être acheté par le joueur dont l'un des personnages appartient à l'Arcane en question afin de lui donner plus d'éléments pour améliorer son rôle. Et/ou par le meneur souhaitant se documenter afin d'enrichir ses parties et d'offrir des lieux, des complots des Pnj ancrés dans le monde occulte de Nephilim. D'autres joueurs de Nephilim peuvent en faire la collection s'ils le désirent. Le codex est avant tout une aide de jeu, un instrument pratique pour joueur et meneur afin d'augmenter la qualité de leur jeu.

LISTE DES ARCANES MAJEURS

Arcane I Le Bateleur

DATE DE PARUTION

Novembre 96

AUTEURS

Stéphane Adamiak

Arcane II La Papesse

Décembre 96

Frédéric Weil

Arcane III L'Impératrice

Janvier 97

Fabrice Colin

Arcane IV L'Empereur

Février 97

Tristan Lhomme

Arcane V Le Pape

Mars 97

Tristan Lhomme

Arcane VI L'Amoureux

Avril 97

Fabrice Colin

Arcane VII Le Chariot

Mai 97

Stéphane Adamiak

Arcane VIII La Justice

Juin 97

Stéphane Marsan

Arcane IX L'Ermite

Juillet 97

Nathalie Achard

Arcane X La Roue de Fortune

Août 97

F. Colin & S. Marsan

Arcane XI La Force

Septembre 97

Stéphane Adamiak

Arcane XII Le Pendu

Octobre 97

David Calvo

Arcane XIII La Mort

Novembre 97

Tristan Lhomme

Arcane XIV La Tempérance

Décembre 97

ND

Arcane XV Le Diable

Janvier 98

Fabrice Colin

Arcane XVI La Maison-Dieu

Février 98

Huaple

Arcane XVII L'Étoile

Mars 98

David Calvo

Arcane XVIII La Lune

Avril 98

David Chemouil

Arcane XIX Le Soleil

Mai 98

Frédéric Weil

Arcane XX Le Jugement

Juin 98

ND

Arcane XXI Le Monde

Juillet 98

Frédéric Weil

Arcane O Le Mat

Août 98

ND

L'adoption



Rejoindre un Arcane est un acte décisif pour un Nephilim. En effet, du statut d'Orphelin, il intègre un vaste réseau de relations, d'informations et d'actions qui lui donne un soutien non négligeable pour sa poursuite de l'Agartha. Bien sûr, cette adhésion à une éthique ésotérique implique des devoirs, mais les Arcanes Majeurs respectent la nature individuelle des Nephilim. Bien souvent, l'Adoption rapporte plus qu'elle ne coûte.

Intégrer un Arcane nécessite bien sûr d'entrer en contact avec un de ses membres actifs, puis de faire ses preuves afin de suivre le rituel d'Adoption. Durant la création de votre personnage, vous avez eu la possibilité d'accomplir une partie de vos incarnations en compagnie d'Arcanes actifs. Ces relations ont pu déboucher sur une Adoption ; sachez toutefois qu'il est possible de renoncer à son statut pour redevenir Orphelin ou pour rejoindre un autre groupe. La réaction de l'Arcane dépend de son caractère, mais le plus souvent, elle n'a aucune conséquence pire qu'une certaine rancœur à l'égard de l'ingrat...

En dehors de la création de personnage, il est tout à fait possible de tenter d'intégrer un Arcane au fil de vos aventures. Cette volonté de votre personnage doit être prise en compte par le meneur de jeu avec lequel vous déterminerez la progression de vos recherches et enquêtes entre les scénarios. En effet, pour postuler à l'Adoption, vous devrez là aussi entrer en relation avec un Adopté qui vous parrainera et vous mettra à l'épreuve. Chaque Arcane impose ses propres conditions à l'Adoption décrites dans la partie Initiation de chaque volume du Grand Codex des Adoptés. Cette période d'essai et d'apprentissage est tout à fait propice à de courtes séances en face à face avec le meneur de jeu.

• *Le Stellaire*

Une fois le rituel et le serment d'Adoption effectués, votre Nephilim voit son pentacle gravé d'un stellaire, une marque magique affirmant sa fierté d'être Adopté. Les stellaires sont inscrits selon un code conçu par Akhenaton lui-même et reproduisent le symbole gravé sur la Lame mystique de chaque Arcane. Les éventuels sorts inscrits grâce aux enseignements de l'Arcane sont liés au stellaire. Si d'aventure vous deviez renoncer à votre serment, ils disparaîtraient avec lui.

• *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

Il existe une compétence Arcanes Majeurs pour chacun des vingt et un groupes désignés par Akhenaton. Chaque compétence est développée séparément et représente la connaissance d'un Nephilim des us et coutumes d'un Arcane, mais aussi ses contacts au sein de celui-ci. Utilisées en cours de jeu, ces compétences peuvent servir à reconnaître les symboles d'un Arcane, à contacter un Adopté qui pourra apporter une aide en fonction de ses possibilités, etc.

Les compétences Arcanes Majeurs progressent de la même manière que toutes celles dépendant du groupe Tradition (voir chap. l'Agartha dans le livre de règles). D'autre part, le meneur de jeu peut estimer que certains scénarios peuvent donner lieu à une Révélation en rapport avec ces compétences.

L'esprit de la Lame

La 9^{ème} quête, ou la quête de la solitude lumineuse



a lame représente un vieil homme solitaire au visage sévère habillé d'un grand manteau de bure et chaussé de sandales. Il semble déterminé même si sa progression sur la route est prudente et assurée par un bâton tenu de la main gauche qui rappelle que les Nephilim de l'Ermite n'oublient jamais de rester en liaison directe avec les champs magiques. Sa lanterne portée bien haut dans sa main droite est cachée par un pan de sa cape comme pour en atténuer le rayonnement, rayonnement d'une sagesse et d'une compréhension qu'il faut protéger des vents capricieux de la vie et

que l'Ermite ne divulgue qu'avec parcimonie. Il a pour compagnon de voyage un serpent, symbole ambivalent de connaissance et de tentation : connaissance des champs magiques et plus particulièrement du Ka-Soleil (qu'il est vain de vouloir trouver dans une espèce étrangère aux champs magiques, comme les humains), et tentation de la solitude extrême, du mépris des autres, du repli sur soi-même qui ouvre la porte de l'esprit à la Lune Noire, grande consommatrice de Ka-Soleil. Cette solitude lumineuse est une quête ardue et semée de pièges qui plonge le méditant soit dans la lumière ultime du Soleil, soit dans l'obscurité dévorante de la Lune.



Histoire



orsque qu'Akhénaton entreprit de créer cet Arcane pour montrer le chemin de l'enrichissement personnel par l'élimination de tout contact avec les civilisations, aussi bien Nephilim qu'humaine, il partit pour l'une des quêtes les plus longues, les plus ingrates et les plus solitaires qu'il n'ait jamais entreprises. Ce repli sur soi-même symbolisait la source d'une force intellectuelle et mystique hors du commun, nécessaire pour accéder à la connaissance ultime des champs magiques et finalement conquérir le Ka-Soleil. Ce sacrifice de toute vie « sociale » mit souvent les Adoptés de l'Ermite en marge des grands événements historiques sans pour autant en faire de complets étrangers à l'évolution du monde.

• *Avant la Chute*

Avant l'Involution Angélique et la création des précurseurs des Arcanes Majeurs, on peut seulement affirmer que les Kaïm, dont la sensibilité aurait pu s'apparenter à celle de cette lame, ne se firent jamais vraiment remarquer. Bien entendu, par leur nature même de Kaïm, ils étaient tout particulièrement intéressés par les champs magiques et s'opposèrent aussi bien aux Sauriens qu'aux Dra-Kaons. On commença à mieux les repérer lors de la création de l'Ar-Ka-Na des Danseurs de la Roue Solaire dont les travaux portaient sur la puissance du champ magique solaire comme moyen de lutter contre la Lune Noire, et qui débouchèrent sur le projet du Sentier d'Or — projet qui fut à l'origine d'une scission mal connue au sein même des Kaïm fondateurs de ce proto-Arcane. En effet, un certain nombre d'entre eux s'opposèrent au Sentier d'Or à cause de sa composante humaine. Car même s'ils étaient d'accord pour tenter de maîtriser le Ka-Soleil, le chercher dans une espèce étrangère aux champs magiques semblait déjà une aberration. De plus, le Ka-Soleil devait être un objet d'étude à part entière pour renforcer le pentacle des Ka-Éléments et pas seulement pour s'opposer à la Lune Noire. Les Kaïm, à peine sortis de terribles conflits qui les avaient beaucoup perturbés, décidèrent de régler à l'amiable cette divergence de point de vue. Les Kaïm dissidents, sûrs de leur fait et déçus par l'aveuglement des leurs, partirent de leur côté explorer, à leur manière, ce vaste domaine de recherche. Ce fut le début de leur célèbre isolement.

• *La Chute ou la Puniton du Simulacre*

Bien entendu, les futurs Ermites ne participèrent pas à la mise en forme de l'Atlantide. Ils se firent même les prophètes du cataclysme qui allait s'abattre sur la communauté Nephilim. Mais leurs prédictions étaient difficiles à comprendre et trop pessimistes pour être entendues (syndrome bien connu de Cassandre). Pourtant elles étaient vraies : les Kaïm dissidents avaient découvert la voie de la Prévision des

Possibles, une discipline complexe et mystérieuse qui leur permettait de se mettre à l'unisson de l'Univers pour en pressentir les possibles transformations. Et le pire arriva : les Nephilim, déchus, blessés, en furent réduits à s'incarner. Voilà bien ce qu'ils avaient vu et ce qu'ils avaient appelé la Puniton du Simulacre. Mais personne ne les avait écoutés. N'ayant trouvé aucun recours pour contrecarrer ce funeste destin, ils offrirent à qui le souhaitait de venir les rejoindre dans leur communauté de pensée afin de commencer le plus tôt possible le long travail qui devrait leur permettre de retrouver la pureté magique du Nephilim avant qu'il soit obligé d'utiliser un corps humain.

• *La Grèce antique et les philosophies misanthropes*

Quand Diogène, dans son tonneau, dit « Ôte-toi de mon Soleil » et que l'humanité interpréta cette réplique célèbre comme une façon détournée et subtile d'exprimer son indifférence aux vanités humaines, les Nephilim y virent eux, à juste titre, la réplique d'un Ermite et toute l'expression de sa démarche philosophique. La Grèce antique et tout un pan de sa philosophie centrée sur l'individu et l'hostilité, voire le rejet des structures sociales, fut une période propice aux Ermites qui purent en toute facilité suivre leur voie sans être inquiétés.

• *Jérusalem au 1er siècle et l'incident Jésus*

Les Nephilim de l'Ermite s'étaient déjà tenus une fois à l'écart d'un projet fusionnel avec les humains qui, de leur point de vue, avait été à l'origine de tous les maux dont souffrent les Déchus. Le projet Jésus, qui devait consacrer la fusion entre un fœtus humain et un Nephilim, constitua pour eux le comble de l'ineptie. C'est pourquoi ils décidèrent de se mêler de l'affaire. Dans un premier temps, ils aidèrent le prodigieux rejeton à conquérir son indépendance pour échapper à ses « créateurs ». Dans un second temps, ils complotèrent pour aider les sociétés secrètes à éliminer le divin gêneur (notons cependant que les preuves de cette double accusation manquent, même si l'on murmure que certains consacrent beaucoup de temps à les rassembler). Le Sauveur offrit la Kabbale aux hommes et aux Nephilim et ces derniers profitèrent de cet « incident » pour la déchiffrer, tout particulièrement les Nephilim de l'Ermite qui en firent leur discipline occulte maîtresse. Il semblerait donc que, contre leur aide pour retrouver son indépendance, le Fils de Dieu ait été plus « généreux » dans la divulgation du savoir kabbalistique avec les Ermites qu'avec les autres.

• *Constantinople*

La civilisation byzantine connaît son apogée aux alentours de l'an mil. L'empereur Basile II s'entoure de conseillers religieux et de savants éclairés, parmi lesquels des Templiers et des Nephilim. Un petit groupe de ces derniers convainquent l'empereur de faire du Mont Athos, en Grèce, le centre religieux du monde oriental. Méditation, réclusion, pauvreté et érudition en sont les maîtres mots. Les Nephilim de l'Ermite ne sont pour rien dans ce projet mais, profitant du lieu et de l'état d'esprit qui y règne, certains s'y installent et profitent pleinement de la découverte d'un grand nombre de focus de Magie. C'est également à cette époque que la communauté Nephilim découvre à nouveau l'étrange pouvoir de voyance des Ermites. En

effet, ces derniers entrevoient dans les méandres des Possibles l'attaque des Templiers contre le Mont Athos, ce qui permet aux assiégés de prévenir la catastrophe et de vaincre, en sacrifiant une grande partie des focus découverts pour éviter qu'ils ne tombent entre des mains ennemies.

• ***Le catharisme et « la prison du corps »***

Les Nephilim entreprirent avec l'église cathare une nouvelle tentative de cohabitation avec les humains. Mais cette fois, les Adoptés de l'Ermite, même si ils ne l'approuvèrent pas, ne s'y opposèrent pas, insufflant même leur esprit à cette démarche mystique. En effet, les Cathares considéraient que le corps était une prison, une punition dont il fallait s'amender pour retrouver la pureté et la perfection divine. Certains Parfaits, coupés de la communauté des croyants pour ne pas corrompre leur pureté, étaient des Nephilim de l'Ermite. Ils représentaient une faction spéciale un peu moins hostile à la communauté humaine car ils conservaient un semblant de contact avec les croyants les plus avancés dans leur quête cathare. Puis la croisade albigeoise fut lancée. Les Adoptés de l'Ermite avaient entrevu dans le champs des Possibles ce funeste destin mais n'en avaient parlé à personne, si ce n'est aux leurs qui s'éclipsèrent avant le jour fatidique. En effet, le Bateleur commençait trop à s'occuper de ce mouvement et l'Ermite ne pouvait l'admettre. Il préféra sacrifier ce sanctuaire que de risquer de voir la catastrophe du Sentier d'Or se reproduire. Ce ne fut pas de gaieté de cœur, et cette décision reste un événement douloureux dans l'histoire de la lame. Elle ne contribua en rien à améliorer les relations déjà tendues entre l'Ermite et le Bateleur.

• ***La Renaissance et le Printemps Nephilim***

Le monde occulte, et en particulier la société Nephilim, connut en Italie durant le XVI^e siècle un formidable dynamisme. C'est durant cette période que la plupart des focus furent trouvés, réécrits et compilés. Les mondes de Kabbale furent pour la première fois entièrement décrits. Enfin, l'Alchimie connut un essor formidable. Les Nephilim de la Papesse (avec qui ceux de l'Ermite ne répugnent pas à avoir des contacts) et de la Maison-Dieu contribuèrent au classement de milliers de sorts éparpillés dans l'Europe entière. C'est également à cette époque que furent mis au point l'Ourobouros Infini de l'Incarnae et le Carrousel pictural. Les Adoptés de l'Ermite profitèrent de cette période pour approfondir leurs connaissances des sciences occultes. Ils firent un peu fi de leur principe isolationniste en entrant en contact prolongé avec ceux de la Papesse. C'est aussi à cette époque qu'ils dévoilèrent aux initiés des lames « amies » le double but de leur quête : la conquête du Ka-Soleil, bien sûr, mais aussi l'exploration des Possibles. Cette voie de méditation propre aux Ermites devint donc « officielle » même si ce sont, encore aujourd'hui, les Nephilim les mieux informés qui la connaissent.

• ***Le Nouveau Monde et le vide des grands espaces***

Les Nephilim ne furent pas étrangers à la découverte et à la conquête du Nouveau Monde. Les Adoptés de l'Ermite, grâce à la conscience aiguë du monde qu'ils avaient acquise à travers la connaissance tous azimuts des champs magiques, savaient depuis longtemps (bien avant la prise de contact avec les Orenda) qu'un

nouveau continent vaste et vierge les attendait. La philosophie même de certaines communautés implantées sur ces terres (les Amishs par exemple) atteste de l'empreinte de ces Nephilim. La pureté de la nouveauté et de la virginité du pays en attirèrent bon nombre qui voulaient fuir une Europe qu'ils considéraient comme pervertie et peu propice à leur démarche solitaire. Les quelques trappeurs qui avaient élu domicile dans les neiges éternelles de quelques chaînes montagneuses perdues furent les réceptacles tout trouvés de Nephilim de l'Ermite.

• **Aujourd'hui**

Paradoxalement, c'est à notre époque pourtant surpeuplée, caractérisée par un tissu urbain dense et des communications omniprésentes que les Adoptés de l'Ermite ont le moins de problèmes à vivre leur quête. Les lieux éloignés et coupés de toute civilisation existent toujours mais, en plus, les grandes villes, déserts affectifs où les gens ne se connaissent pas et où la communauté humaine se disloque, leur permet de rester isolés tout en bénéficiant des avantages (connaissances, nouveautés) des concentrations humaines. Plus besoin donc systématiquement d'aller au fin fond d'un désert pour trouver un Ermite : il peut tout simplement être le locataire de 251B au 15^e étage d'une tour impersonnelle. Bien entendu, les Adoptés de l'Arcane sont toujours sur le chemin difficile de la conquête du Ka-Soleil et de l'intégrité magique du Nephilim mais également de plus en plus sur celui, non moins ardu, de la Préviation des Possibles.

• **La Préviation des Possibles**

Le protocole de méditation qui fut mis en place aux origines de la lame pour explorer les champs magiques afin de conquérir le Ka-Soleil eut un effet secondaire des plus fascinants. Les Grands Méditants, en effet, au moment de leurs transes introspectives les plus profondes, arrivèrent sur ce qui allait s'appeler le Carrefour du Devenir. Ce Carrefour est difficilement descriptible avec les faibles mots humains. On sait cependant qu'il prend la forme d'une sorte de maelström de fils aux couleurs scintillantes qui divergent vers des milliards de directions : les Possibles. Le Grand Méditant peut, grâce à sa sagesse et à son intuition, pénétrer ce maelström qui représente l'essence même du Monde. Il peut alors y naviguer à son gré et procéder à la Préviation des Possibles : une préviation de plus en plus précise à mesure que la sagesse du Méditant est grande et que l'événement est proche. La conquête du Ka-Soleil pourrait être la clef d'une maîtrise des Possibles telle que le Méditant pourrait influencer le cours des événements. Mais cela reste une simple supposition lourde cependant de conséquences. Ainsi les Adoptés de cette lame envisagent qu'un Nephilim arrivé au point extrême de sa nature et atteignant l'Agartha pourrait devenir décisionnaire dans le Destin de l'Univers. À l'heure actuelle, les plus Grands Méditants de la lame se concentrent pour connaître, compiler et analyser tous les Possibles de l'Apocalypse afin de protéger au mieux ce qui doit survivre de cet inévitable événement. Attention : il ne faut pas s'étonner de constater que les Ermites ont subi des coups tragiques du Destin. Ils ne sont pas capables de tout prévoir et peu d'entre eux savent naviguer dans les champs des possibles. Ils ne sont pas omniscients.

Organisation



Difficile de parler d'organisation pour des Nephilim qui, par essence, nient ce principe structurant communautaire. On peut cependant définir deux types de comportements qui s'apparentent à une organisation puisqu'ils définissent des styles de vie.

• Les Hermétistes

Certains Adoptés préfèrent vivre complètement coupés des hommes et des autres Nephilim. En général, ils choisissent pour cela un lieu de résidence au milieu de nulle part, des conditions de vie extrêmes, et n'hésitent pas à augmenter la difficulté en adoptant des attitudes insolites comme s'installer en haut d'une colonne ou dans un tronc d'arbre... Sauf très rares exceptions, ce ne sont jamais les Ermites « débutants » qui sont Hermétistes. Il est préférable de commencer sa quête au sein d'une communauté, déjà pour profiter des enseignements des plus sages, mais aussi pour s'endurcir. En effet, les conditions de vie des Hermétistes sont souvent suffisamment difficiles pour faire sombrer même les plus motivés dans le Khaïba.

La solitude totale des Hermétistes peut être rompue : lorsqu'ils doivent passer à un stade supérieur de sagesse, la présence et le jugement d'un « aîné » (en terme d'avancement dans la quête) sont indispensables. Ils peuvent également être sollicités par des Nephilim (rarement des humains car la condition d'Hermétiste renforce l'hostilité vis-à-vis des hommes) pour leur enseignement. Bien entendu, ce qui pose le problème le plus important aux Hermétistes, c'est l'entretien du simulacre. Ils ne s'acquittent en général que du plus strict minimum dans des régions (comme les déserts par exemple) où l'environnement n'est pas propice à la vie. C'est pour cela que les Hermétistes possèdent un simulacre peu engageant à terme. Il faut ajouter que les Hermétistes, plus que tout autres Nephilim, poussent au maximum leurs métamorphoses élémentaires. Ils sont souvent à l'origine de légendes qui courent dans des lieux reculés où un yéti, un homme-fauve ou une sirène auraient été vus par une nuit claire... Un excellent moyen de les repérer : les sociétés secrètes sont bien entendu très attentives à ce genre d'histoires.

• Les Covents de Cénobites

Et puis, il y a ceux qui vivent en communauté. Ils choisissent de rejoindre un petit groupe d'Ermites installés dans un lieu également reculé et extrêmement bien protégé par une sorte de voile qui maintient le covent hors de portée des perceptions humaines. Les Nephilim – mais pas les Selenim – perçoivent eux en vision-Ka un voile irisé de mille couleurs, mais sont incapables de le lever. C'est un rituel de Kabbale très spécifique que seuls les Ermites connaissent.

Chaque covent est chapeauté par un Guide, Ermite à la sagesse imposante qui accepte à ce stade très avancé de sa quête de continuer à fréquenter d'autres Nephilim (même si ce sont des Adoptés) pour les conseiller et les orienter au détriment de sa quête personnelle – qui devient alors beaucoup moins solitaire et par voie de conséquence beaucoup moins « lumineuse ». Ce dévouement, allié à leur grande sagesse, vaut aux Guides un respect quasi absolu.

À l'intérieur de chaque covent, il existe des Adoptés à plusieurs niveaux d'initiation. Ils vivent dans des cellules monacales dénuées de tout mobilier superflu et réduisent leurs contacts entre eux au strict minimum, l'idéal étant de ne communiquer qu'en période d'échange spirituel. La règle tolère toutefois des exceptions pour rendre l'air plus respirable, surtout pour les plus « jeunes ».

On rencontre également des novices dans les covents. Ils s'occupent pour leur part de la logistique, de l'entretien du covent et de nourrir les simulacres, tout particulièrement lorsqu'un Ermite subit les effets du rituel de Silence du Corps. Ce sont eux également qui reçoivent et s'occupent des visiteurs. Qui sont ces novices ? Des Nephilim qui ont des affinités avec cette lame et qui souhaitent servir ses desseins mais ne se sentent pas capables d'en faire complètement partie. Ou des Nephilim qui veulent être adoptés et qui doivent passer une période probatoire de 5 ans au service de ceux qu'ils veulent rejoindre. Attention, ce ne sont pas des serviteurs, ni des esclaves.

Leur condition est confortable et ils sont respectés même si ils ne s'occupent que de l'aspect matériel de la vie du covent. Ils sont même parfois invités à participer à des échanges spirituels qui leur permettent de partager quelques onces de précieuse sagesse. C'est un privilège non négligeable.

Enfin, chaque covent a son passeur. Il s'agit d'un Nephilim qui vit à proximité de la communauté et qui est en charge de soulever le voile pour les invités. Il a échoué à la première Initiation mais au lieu de sombrer et de s'engluer dans le pessimisme de l'Arcane XX, il a préféré rester proche des Adoptés de la lame pour continuer à les aider. En fait, ce Nephilim a échoué de peu et lui aussi bénéficie de quelques bribes de sagesse lors des échanges spirituels auxquels il est parfois invité. Peut-être qu'un jour, il pourra passer à nouveau l'épreuve mais rien est moins sûr. Pourtant, c'est un espoir qu'il caresse en secret. Il est extrêmement loyal et prend très à cœur sa mission, d'autant plus qu'on lui a confié pour la remplir le secret du voile. En serviteur fidèle, il préférera toujours se sacrifier plutôt que de risquer la sécurité du covent.

Initiation



La lame de l'Ermite possède un protocole d'adoption spécifique et en fait un principe rigide et difficile qui laisse de nombreux Nephilim à la porte de cette communauté bien spéciale.

• *La première Initiation*

Après avoir passé 5 ans comme novice au service des Ermites d'un covent, l'Adopté subit la première Initiation. L'Adoption ne sera pas entravée par des considérations extérieures à la motivation et la capacité de concentration et de méditation du Nephilim qui veut rejoindre la lame. Contrairement au Soleil, par exemple, le Ka dominant ne sera pas rédhibitoire : même un Nephilim de la Lune pourra demander à intégrer la lame IX. Par contre l'Initiation sera à la hauteur de l'âpreté de la future vie de l'Adopté. Ainsi, le postulant est enfermé dans une cellule pyramidale aux strictes dimensions d'un être humain standard (malheur aux très grands !). La cellule est ensuite parfaitement scellée. Il doit rester seul dans le noir et le silence et subir les effets du sort kabbalistique Kerubim de la Confusion et de l'Exaspération. Si le Nephilim n'a pas jeté l'éponge avant l'aube (l'épreuve dure une journée et une nuit), il est adopté. Il peut y avoir des variations sur ce thème central d'initiation, mais toujours est-il que le nouvel Adopté doit ensuite sacrifier un point de Ka à la communauté qui le forme. Ce point servira à entretenir le voile qui cache le covent aux yeux des humains.

• *Ceux qui échouent*

Vouloir intégrer cette lame procède d'une démarche personnelle ardue et définitive qui explique que l'échec à l'initiation (qui est relativement fréquent vu sa difficulté) peut entraîner des comportements excessifs. Ainsi voit-on parfois des Nephilim « recalés », brisés par cet échec, tenter de rejoindre l'Arcane XX du Jugement et sombrer dans le plus noir des fatalismes. Car ces Nephilim, portés par la volonté de s'acheminer vers une quête intérieure lumineuse, se voient contraints de repartir, après avoir échoué à l'Initiation, dans un monde vide de sens et de signes.

Ne pas oublier également que le candidat malheureux peut devenir Passeur. Les places sont limitées et le renouvellement est quasi inexistant, mais c'est une possibilité non négligeable.

• *Les 7 degrés de la Sagesse Lumineuse*

De façon générale, il convient de noter qu'il n'y a pas un nombre obligatoire de mois ou d'années à passer à chacun des degrés de Sagesse. Tout dépend essentiellement de la valeur du Nephilim qui peut griller les premières étapes et rester des années à une étape intermédiaire. Les passages se font toujours avec l'accord d'un

Nephilim ayant atteint, au moins, un degré supplémentaire de Sagesse. C'est par lui que le Nephilim qui évolue acquiert, s'il en a le droit, la connaissance d'un nouveau rituel ou apprend à améliorer ceux qu'il connaît déjà.

1 — L'ALPHA

Celui qui vient de réussir son Initiation ne part jamais tout seul se recueillir dans un lieu reculé. Il a besoin d'être guidé et de connaître les grands principes de la méditation introspective. L'Alpha va en tout premier lieu apprendre à déchiffrer les enseignements des plus sages. « Déchiffrer » car plus le Nephilim s'avance dans sa quête, plus les simples mots humains, et même l'Énochéen, ne suffisent pas à transmettre son savoir et son vécu. C'est plus par des images provoquées dans l'esprit de l'interlocuteur, images hautement métaphoriques, riches de sens et fourmillant de signes, que l'enseignement se fait. Se familiariser avec ce « langage » peut prendre beaucoup de temps et accompagne avantageusement la découverte de son monde intérieur. Ce nouveau langage onirico-métaphorique est appelé langage sans Nom ou langage de l'Être (en opposition aux langues humaines nommées langage du Paraître). Pour passer au degré supérieur, l'Alpha doit savoir décrypter sans erreur un enseignement précis dispensé par un Guide. Au terme de ce passage, l'Alpha acquiert le sort de Sphère Primordiale qui permet au Nephilim de se créer une sphère personnelle complètement étanche aux sollicitations extérieures. Ce rituel est destiné à favoriser un environnement idéal pour la méditation en permettant au Nephilim de se créer un mini-environnement personnel en adéquation avec ses goûts (couleurs, sons, parfums, textures...).

2 — L'ARPEUTEUR

Parfaitement initié aux principes du langage de l'Être, l'Arpenteur, au sein même de sa communauté, va commencer progressivement à s'isoler. Par étapes successives qui le ramènent toujours à un moment ou à un autre au sein de la communauté qu'il n'a pas encore complètement la force de quitter, il va explorer les terres proches de son « monde » personnel. Il commence la « cartographie » d'un univers intérieur à la conquête duquel il doit partir pour maîtriser pleinement son pentacle. C'est à ce moment également qu'il se forgera son propre langage de l'Être en fonction de sa sensibilité et de ses goûts propres.

Pour passer au degré supérieur, l'Arpenteur doit être capable de faire découvrir à un Guide les premiers arpents de son monde.

Au terme de ce passage, l'Arpenteur peut « emmener » avec lui une autre personne dans sa Sphère Primordiale. C'est dans cette Sphère que la communication métaphorique en langage de l'Être peut se faire. Il acquiert également le Silence du Corps qui lui permet de ne plus éprouver aucune sensation corporelle afin de concentrer toute son énergie magique dans son esprit qui devient alors plus aiguë, plus perçante. En vision Ka, alors que le simulacre paraît sans vie, on peut voir une puissante lumière jaillir de ses yeux. Si le Nephilim n'est plus sensible aux sollicitations de son simulacre (faim, soif, froid, douleur...), ce dernier éprouve quand même toujours ces besoins primaires qui doivent être assouvis. De plus, le Nephilim dans cette situation est très vulnérable : il ne bénéficie d'aucune protection particulière contre une éventuelle agression physique.

3 — LE SOLITAIRE

C'est à partir de cette étape que certains choisissent de vivre seuls dans un endroit absolument désertique. Les Nephilim atteignant ce niveau de sagesse commencent en effet à en avoir la force. Les seuls contacts avec la réalité doivent être effectués rapidement et simplement pour satisfaire les besoins primaires du corps. Si le Solitaire est dans un covent, il peut même les éviter en comptant sur l'aide des novices. Durant cette étape, le Solitaire ne fait plus de « cabotage ». Il se lance en pleine mer et part à la découverte des terres les plus éloignées de son univers intérieur. C'est à ce moment qu'il rencontre ses Chimères ou ce que les humains appellent les « vieux démons ». Ce sont toutes ces forces instinctives qui sommeillent au fond de l'esprit, les terreurs, les angoisses, les lâchetés, les hontes qui entravent l'accomplissement de l'être et qu'il faut combattre pour s'assurer le libre-arbitre le plus total.

Pour passer au degré supérieur, le Solitaire doit avoir identifié toutes ses Chimères.

Au terme de ce passage, le Solitaire peut emmener avec lui trois autres personnes dans sa Sphère Primordiale. Il apprend également le Réveil de la Chimère. Ce rituel lui permet de donner forme à ses chimères afin de les combattre symboliquement.

4 — LE CONSCIENT

Comme il est dangereux de réveiller un somnambule, émerger à la Conscience est un acte extrêmement ardu qui peut plonger le Nephilim dans la plus inexorable des folies. En effet, durant cette période délicate, le Nephilim devra combattre une à une ses Chimères pour purifier son monde intérieur et en devenir le maître absolu. Au terme de ce combat, il s'éveillera à sa propre conscience et découvrira pour la première fois le Carrefour des Destinés au centre de tous les champs magiques. Ceux qui perdent plus de combats qu'ils n'en gagnent deviennent le jouet de leurs Chimères et finissent par errer, déments et souvent dangereux, dans un monde (celui des humains) qu'ils haïssent et où ils peuvent faire de sérieux dégâts.

Pour passer au degré supérieur, le Conscient doit avoir vaincu ses Chimères.

Au terme de ce passage, le Conscient peut emmener avec lui sept autres personnes dans sa Sphère Primordiale. Il apprend également l'Appel de la Chimère. Ce rituel lui permet de donner forme aux Chimères d'un autre Nephilim. Ce processus peut n'avoir qu'un but « curatif » (aider un autre à se débarrasser d'un penchant contraignant) mais peut également s'avérer une arme redoutable. À noter que ce sort a été utilisé sur Jésus (cf. les paraboles sur les tentations du Christ) pour l'aider à gagner son indépendance.

5 — LE LUMINEUX

Libre, pur, maître de son monde intérieur et du langage onirico-métaphorique de l'Être, le Lumineux peut enfin se consacrer entièrement aux champs magiques. Dans la limpidité de sa quête introspective, il doit façonner l'image de son Pentacle et le reconstruire pour y accueillir ultérieurement le Ka-Soleil dont il commence à percevoir les émanations. Cette lucidité lui donne un accès illimité au Carrefour des Destinés qu'il étudie et au sein duquel il commence à pouvoir se mouvoir. À noter

qu'à partir de ce stade, le Lumineux répugne à utiliser le langage articulé humain. Il semble même régresser dans son utilisation et ne maîtriser qu'un nombre de plus en plus restreint de mots. Cette régression de la parole « articulée » est sensible dès le début, mais c'est au stade de Lumineux, qu'elle est très impressionnante. Elle ne fera bien sûr qu'empirer avec l'accession à des niveaux supérieurs de sagesse.

Pour passer au degré supérieur, le Lumineux doit avoir reconstruit son pentacle pour laisser une place au Ka-Soleil.

Au terme de ce passage, le Lumineux peut accueillir treize autres personnes dans sa Sphère. Il maîtrise également une empathie très impressionnante qui lui permet d'anticiper certains événements proches dans le temps et l'espace. Lorsqu'il utilise le Silence du Corps, il peut se mettre en lévitation à trois mètres au dessus du sol afin d'être difficilement accessible en cas de danger.

6 — LE GUIDE

La nouvelle Sagesse du Guide se situe essentiellement dans sa capacité à gérer une communauté et à apporter conseils et enseignements aux autres Adoptés tout en sachant rester concentré sur son monde intérieur. Le Guide continue quand même sa quête personnelle qui le mène essentiellement à un contact plus approfondi avec les champs magiques et à une maîtrise plus pointue de la Préviation des Possibles. Il parvient de plus en plus aisément à se projeter dans les courants des futurs possibles et à faire des tris objectifs.

Pour passer au degré supérieur, le Guide doit pouvoir se fondre par l'esprit dans les champs magiques et prévoir avec précision un événement mineur.

Au terme de ce passage, le Guide peut accueillir dix-sept autres personnes dans sa sphère. Son empathie se développe et la préviation peut être effective pour des événements plus lointains dans le temps et dans l'espace.

7 — LE GRAND MÉDITANT

Après des années de quête difficile et éprouvante, le Nephilim atteint un niveau de sérénité et de connaissance qui reste, même pour ceux de la lame, impossible à conceptualiser. Au centre des champs magiques, familiarisé avec le Ka-Soleil, promeneur infatigable au sens de l'orientation aigu dans les méandres de Futurs Possibles, le Grand Méditant est prêt à se fondre dans les champs magiques et retrouver toute l'intégrité et la force de son essence grâce à l'appropriation du Ka-Soleil. Cependant, comme tout est difficile dans cette lame, il lui reste l'Épreuve Finale qui est loin d'être une promenade de santé.

• *L'Épreuve finale*

Au fur et à mesure que le Nephilim de l'Ermite gravit les marches de la sagesse, son simulacre s'auréole d'une sorte de « bulle » lumineuse. En vision Ka, on peut voir émaner de cette bulle des rayons de lumière colorés de mille teintes subtiles. Mais plus le Nephilim est sage, plus on peut voir également converger vers lui des fila-

ments noirs de plus en plus denses qui viennent « infiltrer » la bulle lumineuse. Ces filaments représentent le « cancer » d'une transformation spontanée en Selenim. En effet, deux facteurs aggravants s'additionnent pour mettre en péril l'intégrité du Nephilim. Premier facteur : son repli sur lui-même, ce mépris affiché pour les humains et sa coupure de plus en plus définitive avec les siens. Deuxième facteur : son approche du Ka-Soleil, l'imminence de sa conquête qui attise la soif immémoriale de la Lune Noire pour ce Ka tant convoité.

L'Épreuve finale consiste donc à repousser définitivement ce cancer pour éviter la transformation. C'est une lutte terrible qui fait appel aux ressources autant psychiques que physiques du Nephilim incriminé, même si celui-ci est bien souvent aidé et entouré par les siens. En effet, le combat se déroule souvent à deux niveaux, des Selenim étant envoyés pour déconcentrer le Grand Méditant. Ces derniers sont contrés par des Nephilim « appelés » pour l'occasion aussi bien au sein de la lame de l'Ermite qu'au sein des lames « amies » (même si ce qualificatif est un peu fort pour définir la relation que peuvent entretenir les Adoptés de la neuvième lame avec les autres).

Que devient le Grand Méditant au terme de cette Épreuve Finale ? On prétend qu'il parvient à se fondre dans les champs magiques comme le faisaient jadis les Kaïm. Mais ce n'est pas tout : il paraîtrait qu'il apporterait également sa propre pierre à l'édifice du Destin en modifiant un paramètre des Possibles dans le but de contrôler les événements à venir, et tout particulièrement l'Apocalypse. Combien y sont parvenus ? La trajectoire de la Destinée a-t-elle déjà été notablement infléchie ? Ceux de l'Ermite sont avarés de confidences mais il est certain que leur travail discret n'est pas sans conséquences pour tous.

• *Le cas très particulier du Grand Rayon*

La Figure de l'Arcane IX, le Prince, serait le Grand Rayon : vraisemblablement un Grand Méditant qui aurait, au terme de son Épreuve Finale, choisi de rester dans son simulacre pour apporter conseils et enseignements à ses semblables. Mais le Prince ne se contente pas de ce rôle de conseiller. Le Grand Rayon (appelé également l'Oméga) a élu domicile dans une grotte cachée par un Voile d'une incroyable opacité au fin fond de l'Oural. L'accès en est d'autant plus difficile qu'il n'existe aucun plan pour y accéder. Il est possible, dit-on, de localiser ce lieu fantasmagorique par la pensée en suivant les « indications » des champs magiques. Encore faut-il savoir s'y retrouver : il semblerait en effet qu'en sachant « regarder », on décèlerait une convergence de certains aspects magiques vers le lieu de résidence du Grand Rayon. On dit que c'est un Faerim (mélancolique sec) griffu et couvert d'un pelage blond abondant que l'on peut sans problème confondre avec un grand félin (c'est le mythe qui se transmet de générations en générations). Le Guide des Météores l'aurait rencontré mais certains pensent que cette rencontre s'est faite dans l'univers onirico-métaphorique de leurs deux mondes intérieurs fusionnés. Toujours est-il que c'est un rêve merveilleux pour tous les Adoptés que de se dire qu'ils pourront peut-être un jour le rencontrer. Cependant, un courant plus « méditatif » soutient que le Grand Rayon n'est qu'un concept, une sorte de personnage et de lieu mythique qui se trouve au fond de l'esprit de chaque Nephilim de l'Arcane, et qu'il est possible d'atteindre au prix d'une méditation suprême. Les enseignements alors reçus sont la quintessence de la quête personnelle de l'Adopté, une révélation ultime.

Demeures philosophales

• Les lieux naturels extrêmes



es environnements naturels extrêmes attirent naturellement les Nephilim de cette lame qui peuvent ainsi non seulement échapper à tout contact avec les humains mais, en plus, développer leur métamorphe en harmonie avec leur environnement. De façon générale, les Ermites commencent à être attirés par ces localisations particulières à partir du moment où ils ont atteint le niveau de Sagesse de la Conscience. Les lieux proposées ici sont très généraux. Ils procèdent plus d'un esprit que d'un inventaire. Les Ermites peuvent se trouver partout et surtout là où on les attend le moins...

LES DÉSERTS

Environ un tiers des terres émergées se compose de déserts (chauds ou froids) à l'aridité parfois totale, ce qui éloigne de façon quasi définitive les humains. Le Sahara en Afrique, le Grand Désert de Victoria en Australie, le désert de Gobi en Asie, Rub'al-Khali en Arabie Saoudite, Kalahari en Afrique du Sud, Karakoum en ex-URSS et Takla Makan en Chine sont les plus grands déserts du monde, lieux de vilégiateur tout particulièrement appréciés du Sphinx. La configurations complexe de ces vastes étendues désertiques avec leurs ergs, leurs failles, leurs roches-champignons, et autres particularismes géologiques propres aux déserts, offrent aux Ermites qui les choisissent beaucoup d'endroits pour se cacher. Les communautés humaines vivant dans ces conditions extrêmes, si elles ont été amenées à rencontrer, même furtivement, le Nephilim qui fait retraite près de leur lieu de passage, ne cherchent pas d'ennuis et intègrent simplement l'apparition inusitée dans leurs légendes (cf. Vanesh). Les Rose-Croix et les Templiers s'en sont rendus compte dès les Croisades et depuis compilent très attentivement les contes et légendes de ces régions.

LES PLUS HAUTES MONTAGNES

L'Himalaya (2 400 km de long sur 200 à 400 km de large) regroupe les plus hauts sommets du monde : près d'une centaine d'entre eux dépassent 7 300 m. L'Everest, le K2 ou le Makalu sont devenus de tels « boulevards » qu'ils ont été abandonnés pour d'autres points culminants qui n'intéressent pas encore les alpinistes en mal de sensations. Mais on peut également trouver des Ermites en Australie sur le Kosciusko, en Amérique du Sud sur l'Aconcagua ou même en France sur le Mont Blanc. Cela n'exclut pas des montagnes moins connues. Mais il faut bien constater que les Sylphes et les Anges de la lame ont une prédilection pour ces lieux haut perchés.

LES VOLCANS

Le Parc National des Volcans sur l'île d'Hawaï, avec ses 990 km² d'étendues sauvages et ses volcans actifs du Kilauea et du Mokuaweoweo, a su attirer les Djinns et les Cyclopes de l'Arcane. Mais encore une fois, si c'est le « must », il existe, à travers le monde, une petite cinquantaine de volcans encore en activité (sans compter les volcans sous-marins) dont les abords ravissent les Pyrim et leur assurent également une tranquillité toute relative. Pour cela, ils n'hésitent pas à se rendre en Argentine, au Japon ou à Java, par exemple...

LES ÎLES DÉSERTES

Il y a sur toutes les mers et tous les océans du monde des dizaines de petits morceaux de terre complètement déserts qui permettent aux Ondines et aux Tritons de trouver leur bonheur solitaire et aquatique. Petite ombre au tableau : depuis quelques années, les stars hollywoodiennes gagnent des fortunes colossales. Elles se permettent alors de se payer des petites îles désertes qui sont souvent trop minuscules pour pouvoir satisfaire à la fois les besoins de solitude d'un Ermite et les séjours estivaux bruyants et peuplés des stars.

• *Les communautés*

Les Adoptés de la lame peuvent également vivre en communauté très restreinte. En général, ils commencent toujours leur quête dans l'un de ces lieux de regroupement cachés des yeux des hommes par un voile magique. Encore une fois, nous évoquerons ici les plus importants. Mais attendez-vous à en trouver (si vous cherchez bien) partout dans le monde et pas forcément sous des formes aussi reconnaissables.

LES MÉTÉORES

Dans la vallée de Thessalie, en Grèce, les Météores (du grec *meteôre*, « élevé dans les airs ») sont des monastères perchés sur de gigantesques pitons rocheux s'élevant jusqu'à 300 mètres. Au XIV^e siècle des moines byzantins y organisèrent 24 monastères dont la construction date du XII^e siècle. Il en subsiste aujourd'hui cinq, dont le fameux monastère du Météore. Cela, c'est pour la version officielle. En fait, il reste six monastères.

Bien avant que les hommes ne s'installent dans cette région (aux alentours du X^e siècle), Pietro et quelques Ermites se lancèrent dans la construction d'une communauté haut perchée sur l'un des pitons de la vallée et l'enveloppèrent du fameux voile des Ermites. Qui aurait bien pu avoir l'idée de venir les chercher à cet endroit ? Puis les hommes commencèrent à investir la vallée pour finalement au XII^e siècle construire également des monastères. Quelle ne fut pas la surprise des Nephilim qui pensaient avoir fait suffisamment « compliqué » pour ne pas se retrouver en concurrence avec les humains ! Mais finalement, personne ne vit le piton escamoté et le voisinage s'avéra sans danger. Les sorties des novices pour chercher le ravitaillement devaient juste se faire discrètement. Et tout faux pas pouvait être réparé sans grand dommage grâce à quelque artifice magique. De plus, les com-

munautés religieuses des Météores menant une vie stricte, ascétique et peu portée sur le bavardage, ne risquaient pas de colporter des histoires d'hommes sortis de nulle part (de derrière le Voile, par exemple). Même si durant les siècles de cohabitation des moines furent témoins de ce genre de spectacle, ils se sont bien gardés de le dire et ont préféré faire pénitence dans la solitude craignant que ces visions ne soient l'œuvre du Malin.

Puis arriva l'époque des loisirs et du tourisme. Les Météores sont aujourd'hui un lieu de visite incontournable pour des centaines de Tour Operators du monde entier. Le voile remplit toujours bien son office mais le ravitaillement est de plus en plus difficile. L'été, le covent est quasiment en situation de citadelle assiégée. Des restrictions sont imposées à tous. Mais tout ceci concerne les aspects matériels de l'existence, et n'est donc pas très grave. Pourtant, beaucoup d'Adoptés de la lame conseillent à Pietro d'abandonner le lieu. Ce dernier fait la sourde oreille même s'il semble que certains humains des sociétés secrètes commencent à se douter fortement de la présence d'un covent dans la vallée. Mais où ? Le passeur, pendant la période estivale, tient une baraque à frites afin d'être proche du terrain des « hostilités » car il n'est pas rare de voir débarquer des Templiers ou des Rose-Croix déguisés en parfaits touristes rougeauds qui s'intéressent à tout sauf aux monastères visibles. C'est un lieu dangereux d'autant plus que des Selenim le hantent depuis quelques années. En effet, Pietro semble résister plus que de coutume au cancer de la Lune Noire — et ces serviteurs ont été envoyés pour enquêter. Eux non plus ne savent pas exactement où se trouve le covent (n'oublions pas qu'ils ne peuvent pas percevoir le Voile). Ils cherchent à localiser le passeur qu'ils comptent solliciter sans brutalité pour ne pas l'affoler. Mais ce type d'approche en douceur n'étant pas leur fort, ils se contentent pour le moment d'observer.

À noter que même si cette communauté est sur la corde raide, c'est aussi la plus importante et la plus en vue du vieux Continent.

Si on tente d'inciter Pietro à se désengager, c'est parce qu'il y eut dans les années 40 un précédent fâcheux au Mont Athos. En effet, parmi la vingtaine de monastères byzantins blottis autour du Mont, il y avait également une communauté cachée, rescapée de l'attaque des Templiers de l'an Mil. Mais sa destinée n'en fut pas moins tragique quelques siècles plus tard. Des novices imprudents, lors d'un ravitaillement, ont été enlevés. Après avoir été longuement torturés, ils ont fini par « donner » le Passeur. Ce dernier également enlevé et correctement « interrogé » (il n'eut à aucun moment la possibilité de se donner la mort) permit à un commando de Templiers d'investir la communauté. Ceux-ci massacrèrent tout le monde et volèrent des documents qui leur permirent d'accéder à une connaissance importante sur les champs magiques et l'essence de la neuvième lame.

LE PAYS CATHARE

Le sud-ouest de la France est un lieu de prédilection pour les communautés de la lame de l'Ermite. Même si cette région est entachée de bien mauvais souvenirs (surtout celui d'une terrible lâcheté que certains ne se pardonnent toujours pas), on y trouve facilement des petites communautés bien cachées qui ont investi et enveloppé du voile des Ermites de très vieux monastères en ruines ou des petits châteaux délabrés : des édifices suffisamment ruinés pour que, par la force de l'habitude, leur disparition soit mise sur le compte de la dégradation naturelle et définitive du lieu — même si des « farfelus » dans certains hameaux reculés persistent à dire « qu'il y avait quelque chose là du temps du grand-père de mon grand-père de mon grand-père ». Personne ne les écoute sauf parfois un monsieur bien poli de la ville (Templier ? Rose-Croix ?) qui prend des notes et se balade dans les coins évoqués. Heureusement, la transmission orale fait perdre aux événements et aux faits de leur exactitude, surtout en ce qui concerne les aspects quantitatifs des histoires rapportées, comme une localisation par exemple. Mais il est à craindre quand même qu'à force de chercher...

DE LA DÉSERTIFICATION DES CAMPAGNES

De façon générale, la campagne française est parfaite pour s'installer sans danger. Les Ermites n'ayant aucune exigence de confort, la moindre bâtisse qui tient debout sera suffisante. Les nouvelles communautés qui s'installent ont l'embaras du choix. Vous pouvez donc, dans toutes les régions de France, implanter un covent en vous référant tout simplement aux grands principes d'organisation qui sont incontournables.

LES GRANDES CONURBATIONS

Cela peut paraître étrange mais depuis une vingtaine d'années, il n'est pas rare qu'un Ermite vienne s'installer dans la solitude d'une grande ville. Combien de gens connaissent leur voisin ? Combien encore seraient capables de dire ce qu'il fait dans la vie ? Oseraient-ils aller lui demander si tout va bien lorsque son comportement les étonne, lorsqu'il ne sort pas de chez lui pendant un mois complet par exemple ?

C'est en fait une démarche volontaire extrême. L'Adopté de la lame qui choisit la grande ville comme refuge, cherche à pousser encore plus loin sa quête de la solitude. L'indifférence générale lui permet de se protéger de la curiosité des humains mais la proximité de ces derniers est un handicap majeur qui rend plus difficile, donc plus méritoire, sa quête. Cela lui permet également d'être tout près de la communauté Nephilim pour rester plus facilement au courant des « nouveautés ». À noter quand même que jusqu'à présent, il n'y a jamais eu d'Adopté plus sage qu'un Conscient qui ait choisi ce lieu assez spécial de résidence.

Pratiques

• Comment entrer en contact



rencontrer l'un des Adoptés est une expérience unique et très enrichissante, même si l'on ne souhaite pas se faire adopter par l'Ermite. La façon la plus simple de rentrer en contact est d'être « appelé » : parfois, des Adoptés de l'Arcane IX peuvent avoir besoin des services ou des conseils d'un Nephilim de « l'extérieur » et prendre contact avec lui. Ils lui envoient alors un passeur qui le mènera à bon port.

Si vous n'êtes pas appelé mais voulez rentrer en contact, vous devez soit rencontrer des Nephilim des lames amies qui (si eux-mêmes savent où trouver un Ermite) pourront servir d'intercesseur, soit entrer en contact avec un passeur qui fera la commission et vous aidera peut-être à trouver votre interlocuteur.

Toujours est-il que la raison doit être intimement liée à la méditation, la recherche du Ka-Soleil et les champs magiques en général. Si vous faites partie d'une des lames en opposition, vous n'avez strictement aucune chance : les Adoptés de l'Arcane IX ne pratiquent pas le compromis.

• L'échange spirituel

Les Adoptés de l'Ermite, comme cela a été exposé plus haut, acquièrent au fur et à mesure de leur évolution dans les niveaux de sagesse, un langage spécifique, de type onirique fortement métaphorique (le langage de l'Être ou langage sans Nom). Ce langage n'a strictement aucune forme articulée et ne peut être perçu que lors de rencontres très spécifiques qui se déroulent au sein de la Sphère Primordiale d'un Adopté de l'Arcane IX. Ainsi lorsque les Nephilim procèdent à ce qu'ils appellent un « échange spirituel » (une sorte de visite guidée de leurs champs intérieurs pour enrichir mutuellement leur quête), ils « interconnectent » leurs Sphères Primordiales ouvrant ainsi leurs esprits et offrant au langage sans Nom le seul espace d'expression qui lui convienne. Lorsqu'un Nephilim extérieur à la lame rencontre un Ermite, il peut lui parler avec le langage du Paraître (toutes les langues humaines) pour aborder des sujets généraux ou formuler sa demande. Il remarquera alors que l'Ermite parle « mal », semblant maîtriser peu de vocabulaire et choisissant des tournures de phrases peu orthodoxes. Par contre lorsque l'Ermite commencera à prodiguer son savoir, il invitera le Nephilim dans sa Sphère et s'entretiendra avec lui en langage de l'Être. Le Nephilim invité aura alors l'impression de vivre un rêve éveillé durant lequel il parcourra un monde étrange (le monde intérieur de l'Ermite, chacun ayant le sien selon ses goûts : une forêt, une ville, des souterrains, l'espace...) regorgeant de symboles, d'êtres et de phénomènes étranges qui seront autant de messages qu'il devra savoir décrypter. En effet, l'Ermite ne donnera pas la signification de ces symboles. Il laissera celui qui l'aura sollicité faire sa propre démarche pour accéder au savoir.

• **Les sciences occultes**

Bien entendu, les Adoptés de cette lame, dans leur volonté de toujours rester en contact avec les champs magiques, pratiquent les sciences occultes. Mais même si leur érudition en la matière est globale et leur curiosité universelle, ils ont quand même une préférence.

La Kabbale est la forme de science occulte qui séduit le plus les Adoptés de l'Arcane IX. En effet, si la Magie reste l'essence même des Nephilim, même si elle est la plus ancienne des sciences occultes, sa « simplicité », voire sa rusticité (car elle est bien souvent jugée primitive et primaire) lui font perdre toute grâce aux yeux des Nephilim de l'Ermite.

Quant à l'Alchimie, elle est trop ancrée dans le matériel : l'Athamor, les Substances, le projet avoué de recréer une Atlantide matérielle pour obtenir la symbiose avec le Ka Soleil... tout ce qui caractérise l'Alchimie est en contradiction avec l'esprit même de la lame.

Si la Kabbale est la science occulte de prédilection des Nephilim de la lame, leur rapport avec cette « magie » n'est pas simple. Elle est en effet fondamentalement liée à leur façon de penser et de percevoir le monde et leur situation : c'est une quête personnelle, un pèlerinage intellectuel, un chemin ardu à parcourir en solitaire qui doit mener le kabbaliste au cœur de l'univers et lui révéler l'immanence des champs magiques. Pourtant c'est le monstrueux hybride Jésus qui donna tout son souffle à cette discipline en gravissant l'Arbre de la Vie et en enseignant ce qu'il y découvrit : un enseignement qui donna à la Kabbale un essor incommensurable sur lequel les initiateurs du projet Jésus n'eurent aucune prise (un essor, par contre, que les Initiés de l'Ermite encouragèrent au moment où ils donnèrent à Jésus les moyens de prendre son indépendance — sans doute en échange de ses enseignements). Ainsi, on peut penser que la fin de Jésus (dont les Adoptés de l'Ermite furent les instigateurs) fut programmée non seulement pour arrêter cette farce grotesque mais également pour empêcher l'intéressé de continuer à divulguer à qui le voulait (dont des humains) des secrets fondamentaux d'une beauté occulte qui avait ébloui les Nephilim de l'Ermite.

Cependant, cette préférence n'a rien de rédhitoire au moment de l'Adoption. Mais tout au long de l'enseignement qui sera fourni à l'Adopté, ce sera la Kabbale qui sera privilégiée.

Cet épisode de l'histoire de la lame donne une idée assez précise de tout l'égoïsme et de tout le mépris des autres dont sont capables les Ermites, sans parler de leur conception du secret et du respect de leurs principes qui peut aller jusqu'à l'élimination sans état d'âme des gêneurs. C'est pour cette raison que ceux de la Papesse, s'ils ne se font pas trop prier pour leur transmettre des informations, se gardent bien de divulguer des données stratégiques et leur fournissent toujours des nouvelles que beaucoup d'autres Nephilim connaissent déjà. Pour éviter qu'elles ne soient escamotées, ainsi que le Nephilim qui les leur transmettra, s'il s'avère que les informations sont capitales...

• **Les hobbies**

Les Adoptés de l'Ermite apprécient toutes les activités qui sollicitent l'esprit. Mathématiques (et surtout depuis quelques temps mathématiques du chaos),

logique, jeux de réflexion — échecs, go par exemple — paradoxes, énigmes... tous ces « passe-temps » ne sont pas seulement des parenthèses de détente dans leur vie très acétique. Ils leur permettent également de « dompter » par la réflexion pure l'esprit de leur simulacre afin de s'en rendre complètement maître, à défaut, au début de leur quête, de s'en débarrasser.

Ainsi une bonne partie d'échecs ou une énigme originale seront les meilleurs préambules lors d'une rencontre avec un Adopté de la lame. Attention à ne pas considérer ce type d'attention comme une habile méthode pour « acheter » les bonnes grâces d'un Ermite : ils sont incorruptibles et ne supportent absolument pas ce type de comportement hypocrite. Il est également préférable d'être un joueur de qualité ou de proposer réellement une énigme originale au risque de lasser, voire d'agacer, le Sage qui déteste perdre son temps en étant obligé d'intégrer pleinement son simulacre pour se mettre au niveau de son interlocuteur. Gare à la médiocrité.



Figures

Philonis, le Guide des Météores

Éolim flegmatique sec.

Simulacre : Pietro, sexe masculin, 40 ans.

Ce Nephilim de l'air ne pouvait pas envisager lieu plus propice à sa méditation que ce monastère accroché aux nuages, habilement caché par les autres monastères humains des Météores. Philonis a connu trois incarnations : la première en Grèce antique, la deuxième au moment de l'incident Jésus, celle de Pietro étant sa troisième. À chaque fois, il a intégré la lame de l'Ermite et avec l'aide des Adoptés de l'Amoureux et d'une forme de méditation régressive dont il a le secret, il est toujours parvenu à récupérer toute la Sapience de ses différentes incarnations et à continuer sa progression dans la Sagesse de la lame sans repartir de zéro. On dit même qu'il parviendrait, lors d'un voyage introspectif de longue durée, à rejoindre les champs enchantés de la Sapience du Kaïm qu'il aurait été.

Philonis n'est pas seulement le Guide de cette communauté : parmi les Ermites, il est connu pour être le Nephilim le plus « ouvert », toujours prêt à diffuser son enseignement et à aider les siens à conserver leur intégrité magique et leur Sapience. Il est aujourd'hui prêt à passer l'échelon supérieur et à devenir Grand Méditant — mais il se dit lui-même encore trop « jeune ». En fait, sachant que lorsqu'il deviendra Grand Méditant, il devra obligatoirement se couper des siens, il hésite. Non seulement parce qu'il ne trouve rien de déplaisant à la compagnie des autres Nephilim de l'Ermite (cette convivialité semble un peu excessive pour les plus extrémistes de la lame) mais aussi parce qu'il est intimement persuadé que cette haine des autres est au centre de la problématique du cancer Selenim. Effectivement, son auréole de sagesse (la « bulle » lumineuse) est moins « tachée » qu'elle ne devrait l'être à son niveau. Mais il aurait également moins de facilité à manipuler les champs de la Prévision des Possibles...

Pietro est l'inventeur d'un jeu d'échec « amélioré » qui connaît un énorme succès chez les Adoptés de la lame. Le plateau central est un jeu d'échec habituel, mais le camp de chaque adversaire se fait également attaquer par l'arrière (deux autres plateaux attenants au plateau principal) : les pièces du plateau central peuvent donc jouer en avant et en arrière. Les joueurs gèrent deux parties : une d'attaque et une de défense. Cela a permis de renouveler l'intérêt de Philonis pour un jeu qu'il commençait à trouver « répétitif ». Aujourd'hui, son grand regret est de ne pas pouvoir s'opposer à l'ordinateur Big Blue.

LE LANGAGE DE L'ÊTRE DE PHILONIS

Chaque Nephilim de la lame développe sa propre Harmonie, sa propre version du langage de l'Être qui correspond toujours à son monde intérieur, à ses goûts, à ses fantasmes pourrait-on dire pour simplifier. L'Harmonie du Guide des Météores est

aérienne : un vaste ciel balayé par les vents impétueux aux odeurs variées, traversé par des nuages jouflus qui changent continuellement de formes et peuplé d'êtres diaphanes pourvus d'immenses ailes aux couleurs chamarrées. C'est un univers simple et dépouillé qui accueille des symboles d'air difficiles à déchiffrer pour un Nephilim qui n'est pas Éolim. La forme des nuages, l'intensité des vents et leur odeur, les arrangements de couleurs des ailes des créatures sont autant de clefs qui doivent être analysées et décryptées pour profiter des enseignements de Philonis.

PHILONIS

Le Guide des Météores

Ange flegmatique sec

KA 48 • TERRE 20 • LUNE 19 • FEU 29 • EAU 38 • AIR 48

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX DORÉS 15 ;

MAINS BLANCHES 10 ; PEAU EPLUMÉE 8 ;

ODEUR DE MIEL 6 ; VOIX MÉLODIEUSE 10

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 90 %, GRAND SECRET 30 %, SCEAUX 90 %

Simulacre : Pietro

Moine orthodoxe

Sexe : Masculin • Âge : 40 ans

FORCE 21 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 22

INTELLIGENCE 24 • CHARISME 19

Niveau Social : 6 • Opportunité : 18 %

Éducation : 16 • Culture XXI^{ème} siècle : 48 %

Proches : 15 (vie en communauté)

Compétences : Arts Martiaux 35 %, Escalade 50 %,
Astronomie 50 %, Histoire 60 %, Mythes & Légendes 80 %,
Survie 65 %, Vigilance 70 %, Eloquence 80 %, Empathie 90 %,
Chant 40 %, Peinture 55 %, Silencieux 60 %, Analogie 75 %,
Astrologie 70 %, Théologie 95 %.

Vanesh, le Grand Méditant du désert de Gobi

Faerim mélancolique sec.

Simulacre : Sans nom, sexe masculin, âge indéterminé.

Une légende se transmet depuis des siècles à la veillée parmi les rares humains cheminant dans le désert de Gobi. Elle parle d'un immense fauve aux allures d'homme que des chasseurs intrépides auraient vu l'instant d'un éclair : un fauve aux yeux de braise qui possédait un statut quasi divin pour les peuplades primitives de la région. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une figure exotique de folklore. Sauf pour certains...

Cet animal mythique n'est autre que Vanesh. Son histoire se confond avec l'histoire de ce désert qui l'a accueilli bien avant que les hommes ne le parcourent. Dans les Annales même de l'histoire de la lame, ce Nephilim fait figure d'individu exceptionnel, quasi intouchable, l'un des piliers de l'Ermite. Plus qu'un pilier, c'est en fait une sorte de défricheur qui a ouvert la voie de la sagesse et de la méditation pour les Nephilim de cet Arcane. Les mémoires de l'Arcane sont pleines de compte rendus d'Ermites lui ayant rendu visite pour progresser dans la sagesse et trouver les prises nécessaires à leur ascension. On dit d'ailleurs que le Grand Rayon l'aurait investi de pouvoir « terrestres » pour guider tous ceux de la lame à sa place. Toujours est-il qu'il est aujourd'hui à même de passer au stade supérieur pour se fondre dans les champs magiques et d'apporter sa contribution à l'orientation des Destinées des années à venir. Les Grands Méditants sentent des perturbations positives dans les champs magiques et prévoient tous une prochaine intervention dans les Possibles.

Perdu dans la solitude de sa retraite, Vanesh est un grand amateur de mathématiques. Amateur est un bien faible mot lorsque l'on sait qu'il a « réinventé » à lui seul les plus grandes théories mathématiques de ce siècle. Il est particulièrement attiré depuis un certain temps par les mathématiques du chaos qu'il avait pressenties depuis bien longtemps d'ailleurs. Il a aussi un faible pour les paradoxes temporels qu'il aime tourner dans tous les sens. Ne dit-on pas d'ailleurs que ce fut parfois au prix de la santé mentale de quelques Nephilim qui seraient venus le voir et auraient présumé de leurs facultés intellectuelles...

LE LANGAGE DE L'ÊTRE DE VANESH

Un vaste désert blanc inondé d'une lumière safran. Au fur et à mesure de sa progression, le Nephilim invité est happé par des fractales démesurées qui le propulsent dans des tourbillons de formules mathématiques plus au moins complexes. Puis, régulièrement, au détour d'une fractale, un Sphinx, celui d'Œdipe, distille des énigmes hermétiques qui recèlent toute la sagesse du Grand Méditant. Son langage est très complexe, l'enseignement qu'il prodigue est pour sa part d'un haut niveau. Un Nephilim qui n'est pas préparé ou qui entrerait par « effraction » dans l'esprit de Vanesh pourrait être définitivement englouti et sortir de l'expérience fou, voire Khaïba. Quant à un humain, son esprit serait inexorablement broyé.

VANESH

Le Grand Méditant du désert de Gobi

Sphinx mélancolique sec

KA 82 • TERRE 82 • LUNE 65 • FEU 49 • EAU 33 • AIR 17

MÉTAMORPHOSE : YEUX DE CHAT 20 ;

MAINS GRIFFUES 12 ; PELAGE BLOND 20 ;

ODEUR DE FAUVE 15 ; VOIX RONRONNANTE 15

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 90 %, GRAND SECRET 75 %,

ŒUVRE AU NOIR 70 %

Simulacre : Inconnu

Profil inconnu

Sexe : Masculin • Âge : inconnu

FORCE 24 • CONSTITUTION 29 • DEXTÉRITÉ 21

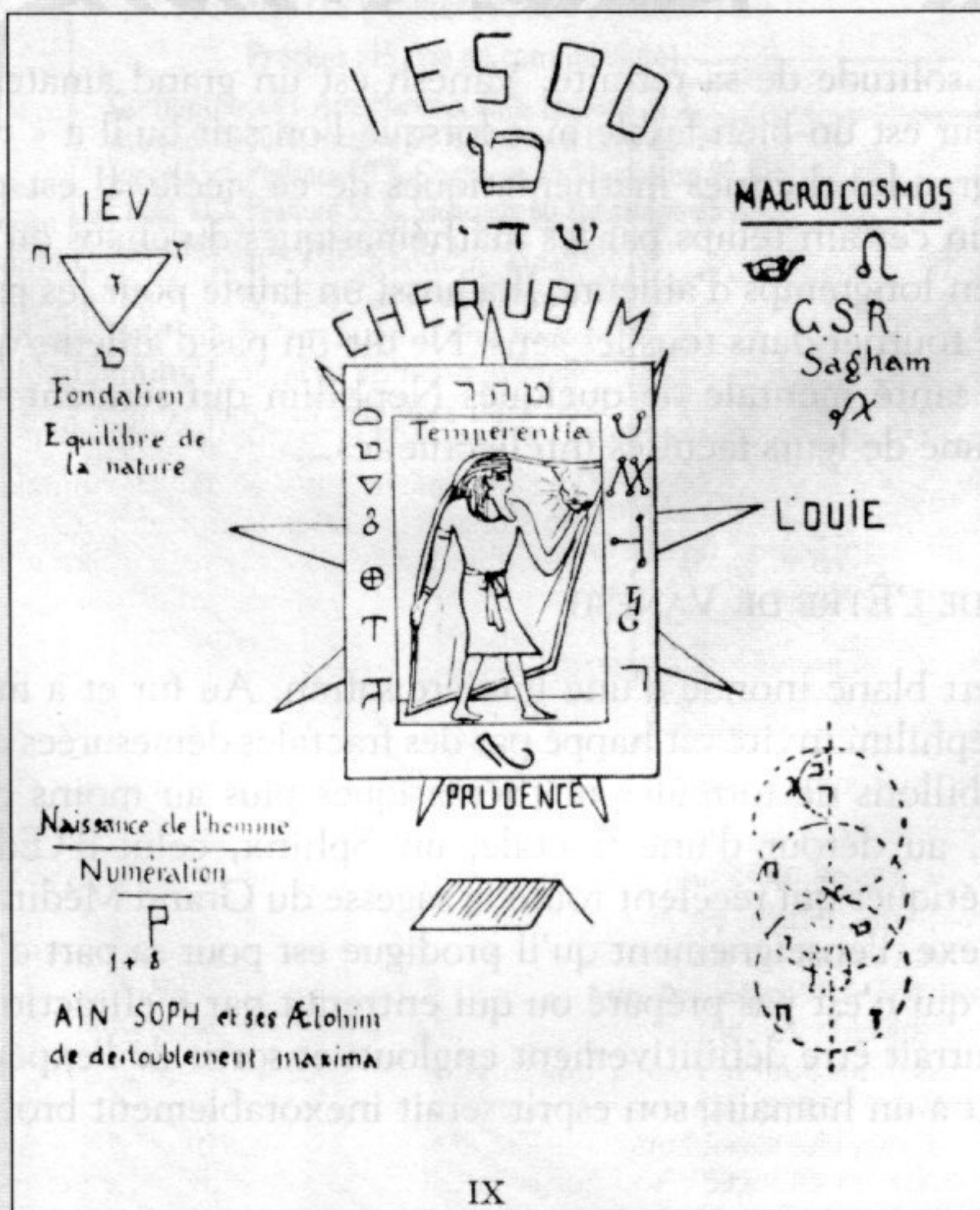
INTELLIGENCE 18 • CHARISME 23

Niveau Social : — • Opportunité : —

Éducation : 10 • Culture XXIème siècle : 30 %

Proches : 1

Compétences : Arts martiaux 65 %, Athlétisme 60 %, Mêlée 50 %, Mythes et Légendes 90 %, Découvrir 45 %, Pister 55 %, Survie 75 %, Vigilance 50 %, Empathie 60 %, Déguisement 80 %, Se Cacher 70 %, Silencieux 80 %, Analogie 60 %, Cryptographie 70 %, Esotérisme 90 %, Grec 80 %, Dialecte mongol 50 %, Chinois 30 %



Intrigues



e façon générale, chaque passage à un niveau supérieur de sagesse peut être « joué » en partie solo. Encore faut-il exclusivement jouer un Ermite. A côté des schémas d'intrigues traditionnels auxquels vous êtes habitués, nous vous proposons ci-après une trame de scénario qui vous permettra de mêler des représentants de l'Ermite (éventuellement interprétés par certains de vos joueurs, qui doivent être informés du fait qu'ils ne pourront pas jouer ces personnages en continu) à d'autres Nephilim (exception faite des Nephilim appartenant à des lames opposées). Notez que si un Nephilim non Adopté de l'Arcane IX bénéficie des conseils d'un Ermite au sein de l'un de vos scénarios, l'utilisation du langage de l'Être peut donner lieu à une petite aventure solo tout à fait intéressante. Dans ces conditions, il ne faut pas hésiter à donner à vos joueurs des informations de première importance, tout en opacifiant le propos de symboles et d'énigmes difficiles.

• *Toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire (scénario)*

Les Nephilim de l'Arcane du Bateleur ont la rancune tenace. Depuis l'échec du projet Jésus, les Bateleurs sont intimement persuadés que ceux de l'Ermite sont les instigateurs de l'échec du Plan. Depuis des siècles, ils tentent de trouver des preuves. Et ce qui devait arriver, arrive... Les activistes de la lame sont sur une piste extrêmement fiable, d'autant plus précieuse et pleine de perspectives que les Templiers suivent la même depuis peu ! Il s'agirait d'un écrit de la main même de Jésus qui décrirait sa rencontre avec ceux de l'Arcane de l'Ermite et de leur arrangement (pour mémoire : donner à Jésus les moyens de s'affranchir des Nephilim qui sont à l'origine du Plan contre une connaissance plus approfondie de la Kabbale) : un texte assez ésotérique, donc, dont le sens ne peut être perçu que par les intéressés et qui au yeux des hommes restera hermétique (exception faite des sociétés secrètes qui ont les moyens de le comprendre et plus particulièrement les Templiers qui le cherchent). La tablette du texte est aujourd'hui entre les mains d'un très riche collectionneur américain (à New York) qui ne veut s'en séparer pour rien au monde même si quelques grands musées internationaux (par l'intermédiaire des templiers) ont voulu la lui racheter à prix d'or.

Cependant, et cela expliquerait pourquoi les Adoptés de l'Ermite, sans doute au courant de la situation, ne s'inquiètent pas et ne font rien, la tablette est brisée en deux. Le texte est donc trop incomplet et surtout trop ambigu pour réellement impliquer l'Arcane — plus en tout cas que n'a contribué à le faire le bruit qui court encore aujourd'hui et depuis des siècles. La partie qui manque est bien au chaud dans un covent (au choix parmi ceux proposés ou celui de votre cru). Voilà pour la situation de départ. Avant de localiser une partie de la tablette à New York, il semble que personne n'avait pensé à s'intéresser à la partie restée dans le covent (la

récupérer semblait devoir exiger un effort disproportionné par rapport au gain). Mais maintenant que le document peut retrouver son intégralité, le jeu en vaut la chandelle. Pour les Bateleurs, c'est l'occasion rêvée de montrer que leur Plan n'était pas mauvais et que le ver est dans le fruit. Pour les Templiers, c'est l'accès possible à une connaissance supérieure en occultisme. Un Nephilim du Bateleur, maître d'œuvre de cette campagne de révélation, réunit un groupe le plus hétéroclite possible de Nephilim (des lames différentes seront appréciées) pour partager ses doutes et leur proposer de faire éclater la vérité. Il offre cette opportunité à des Adoptés d'autres lames pour que tous découvrent l'ignominie et pour prouver que ce n'est pas une affaire personnelle. Pourquoi pas les Nephilim de vos joueurs ?

Ces derniers devront donc non seulement récupérer le bout manquant chez le collectionneur (et s'opposer aux Templiers) mais aussi dérober celui des Ermites — cela pour le simple aspect « matériel » de l'attaque. Mais peut-être devront-ils également se demander si cette vérité est bonne à dire, s'il ne serait pas intéressant d'entendre la version des faits des Ermites ou encore s'il ne serait pas plus judicieux d'aider finalement les Ermites plutôt que le Bateleur, etc.

Le sens du texte reconstitué est sans ambiguïté : les soupçons qui pesaient sur la lame sont fondés. Il faut bien voir donc que si le scandale est révélé, la communauté Nephilim entière risque encore d'être ébranlée. Le choix est délicat.

• *L'Ultime Sacrifice*

À l'approche de l'Apocalypse, il semblerait que le travail de fourmi de l'Ermite pour en dévier le cours n'ait pas été suffisant. En effet, le nombre de Grands Méditants ayant franchi l'Épreuve Finale serait trop faible pour que la modification des Possibles soit significative. Mais tout ceci est incertain. Le Prince de l'Arcane (plus tangible et réel que certains voudraient le croire) a cependant prévu un plan de secours pour le cas où il s'avérerait effectivement que ce qui a été fait n'est pas suffisant. Comme on place une charge explosive pour modifier radicalement le cours d'un fleuve, il a prévu de faire « exploser » les Possibles. Pour cela, Il n'envisage pas moins la destruction pure et simple de l'Arcane. Par un procédé occulte exceptionnel qui aurait, comme on s'en doute, des répercussions innombrables sur la communauté Nephilim, le Prince compte démanteler l'Arcane et offrir ainsi à tous ses représentants la possibilité de se fondre, avant l'heure pour beaucoup, dans les champs magiques, afin de rejoindre le Carrefour des Destinées et d'œuvrer à la modification de la nature de l'Apocalypse.

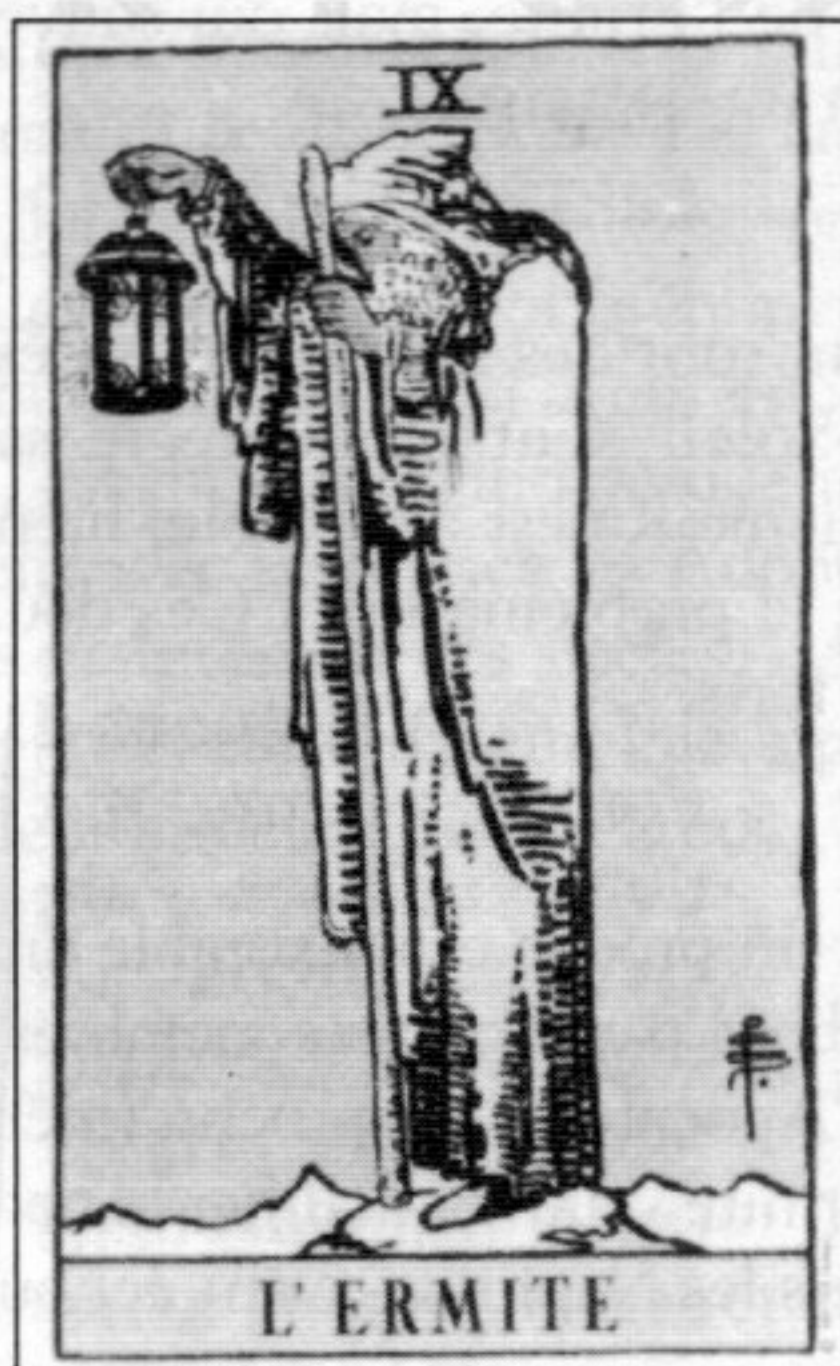
Le Sphinx du Désert de Gobi a « senti » cette volonté et s'est farouchement opposé à ce projet. Il travaille de son côté pour contrer la préparation occulte de l'événement. Cela se traduit par une grande perturbation des champs magiques dans son périmètre. Certains Grands Méditants et Guides ont senti ces perturbations et suite à quelques voyages introspectifs ont « aperçu » des aspects du Plan du Prince de l'Arcane. Ils ont tout de suite proposé leur aide au Sphinx de Gobi même si s'opposer ainsi au Prince leur répugne.

• **L'Alternative Selenim**

D'autres sont également arrivés à la conclusion que l'intervention des Selenim au moment de l'Épreuve Finale était fâcheuse. Pour pallier ce problème, certains Grands Méditants en passe de se « transformer » ont passé un pacte avec la Lune Noire. Ils ont l'assurance de ne pas être importunés par cette dernière lors du Passage. En échange, ils consacrent une partie de leur énergie à influencer le cours des Destinées selon les directives Selenim (la partie restante étant, bien entendu, consacrée à la modification des Possibles concernant l'Apocalypse). Dans les cinq années à venir, trois Grands Méditants impliqués dans ce marché vont passer l'Épreuve Finale dans ces conditions. Beaucoup sont inquiets de ce qui peut arriver.

• **Les Dissidents**

Dans la lignée non avouée du Guide des Météores Pietro alias Philonis, un petit groupe d'Ermites voit dans l'« allergie » de ses membres aux humains l'une des causes du cancer Selenim qui les guette. Ayant découvert que des humains très portés sur l'esprit se projetaient dans les Akasha, ils ont décidé, afin de garder le contact avec les humains sans complètement déroger à l'un des principes fondateurs de l'Arcane, de rentrer en contact avec eux dans les Plans Subtils. Ce qui devait au début n'être que des rencontres épisodiques de santé est rapidement devenu une activité importante de ces Ermites. Effectivement, ce contact avec l'humanité ralentit la progression de la noirceur lunaire dans la Sphère : fâcheuse conséquence qui pousse les Selenim à s'opposer directement aux Dissidents et même à les dénoncer, car ils ont découvert que la grande majorité des contacts humains sont des Rose-Croix de la branche de l'Esprit qui projettent leur forme astrale à la rencontre des Ermites. La collusion commence à être vue d'un très mauvais œil, mais l'Arcane n'ayant pas vraiment d'instance gouvernante, les Dissidents sont simplement rejetés de la communauté et encerclés par les Selenim. Cela va-t-il aboutir à une association contre nature avec des Rose-Croix pour s'en sortir ?



Relations

• Les autres lames

Le principe général qui régit les relations des Adoptés de l'Arcane IX avec les autres lames est très simple : « pour vivre heureux, vivons cachés ». Mais les Adoptés de l'Ermite ont quand même des affinités et des oppositions qu'il convient de connaître. Nous envisagerons ici les plus marquées.

LES AFFINITÉS

Le Mat, qui a quitté le Sentier d'Or pour trouver sa propre voie vers l'Agartha. Une certaine communion de pensée, même si les moyens utilisés diffèrent, rapproche ces deux lames.

La Papesse, qui travaille à la compilation de l'information Nephilim, conservateurs du grand musée hermétique. Les Adoptés de l'Ermite apprécient la compagnie de ces érudits qui leur apprennent souvent beaucoup car ils restent en contact avec la société humaine et Nephilim.

L'Amoureux, qui rassemble les Nephilim qui ont du mal à s'adapter à leur nouveau monde et à leur simulacre, l'attire par leur volonté de ne jamais oublier ce que furent les Nephilim avant.

Les Nephilim de **la Roue de Fortune**, qui consacrent leur existence à l'étude des champs magiques, des cycles des planètes et des éthers : une recherche « extérieure », contrairement à celle de l'Ermite, mais qui souvent apporte des éléments de réflexion et de comparaison intéressants.

Les Adoptés du **Soleil** enfin, sont des Nephilim sensés avec qui l'entente est parfaite. Bien sûr que le Ka-Soleil peut être intégré sans la nécessité d'un corps humain, bien sûr que le sixième Ka est accessible, bien sûr que la méditation et la réflexion sont au centre de la problématique. Ces deux lames se respectent énormément et sont deux alliés forts.

Le Jugement, qui prévoit la fin proche et inexorable du monde, sait susciter la sympathie de l'Ermite. Tout d'abord parce que ses membres prédisent eux aussi, par pur pessimisme il est vrai, que l'Apocalypse est proche (même si eux pensent qu'elle est incontournable alors que l'Ermite veut en modifier la nature). Ensuite parce que cette lame accueille bien volontiers les Nephilim ayant échoué à l'initiation de l'Ermite.

LES OPPOSITIONS

Les Adoptés de l'Ermite se méfient énormément des Arcanes suivants :

Le Bateleur ou le comble de l'ineptie puisque les Adoptés de cette lame veulent continuer l'enseignement de Prométhée et initier certains humains à la magie Nephilim. Leur démarche est non seulement absurde mais elle est en plus dangereuse.

L'Empereur, qui représente quant à lui la recherche du pouvoir matériel afin d'achever le Sentier d'Or, est doublement en contradiction avec l'esprit de l'Arcane IX.

Le Chariot : ses Adoptés, à l'aise dans leur simulacre et dans une époque d'incarnation dont ils utilisent au mieux toutes les possibilités technologiques, paraissent déjà définitivement éloignés de la vraie nature des Nephilim pour ceux de l'Ermite.

Le Pendu et la volonté de ses Adoptés de vivre exactement comme le simulacre dans lequel ils se sont incarnés est encore pour les Nephilim de l'Ermite la représentation des terribles erreurs dans lesquelles trop de Nephilim s'abîment à cause du métamorphe.

Le Diable, l'un des Arcanes les plus dangereux, dont les Adoptés pensent retrouver leur nature originelle dans le Khaïba. Ils sont pour l'Ermite la représentation même de la folie que l'incarnation dans le simulacre peut entraîner si l'esprit ne prend pas le dessus.

• **Les sociétés secrètes**

De façon générale, les relations avec les humains sont inexistantes. Cependant, malgré une politique de retrait et de discrétion de la lame, les sociétés secrètes ont réussi à entrevoir la portée du travail de l'Ermite et sont fortement intéressées par la Préviation des Possibles. Les membres les plus éminents de ces groupements ont même eu connaissance du fait que ceux de l'Ermite pouvaient ou voulaient changer le cours de l'Histoire. C'est un sujet d'inquiétude mais également d'exaltation chez ces humains qui traquent avec insistance les Adoptés de l'Arcane IX. Leur travail est difficile mais depuis maintenant des siècles, il y a toujours un comité, une section, une loge ou un département qui s'emploie à plein temps à débusquer des Nephilim de l'Ermite pour leur arracher leurs secrets.

• **Les Selenim**

Les Adoptés de l'Ermite préféreraient n'avoir aucun lien avec eux. Pourtant tous savent qu'ils sont là, rôdant autour de leurs refuges et attendant leur heure, c'est-à-dire le moment, rare mais tellement important, où un Grand Méditant passe

l'Épreuve Finale. Pourtant cette « promiscuité » n'a pas que des mauvais côtés. En effet, les Selenim peuvent s'avérer de très efficaces protecteurs si des humains mal intentionnés viennent à rôder à leur tour trop près du refuge de Nephilim de l'Ermite. Les Adoptés de l'Arcane IX ne nourrissent aucune animosité particulière envers ceux de la Lune Noire. Ils considèrent qu'ils font partie intégrante des épreuves qu'ils doivent affronter pour se « libérer ».



❑ CODEX NEPHILIM N°9 ❑

Organisé en une longue série de vingt deux volumes, le Grand Codex des Adoptés propose d'explorer en profondeur les Arcanes Majeurs créés par le pharaon Akhenaton. Grâce au Codex des Adoptés, apprenez les usages et les connaissances des familles de Nephilim pour ne plus parcourir seul les sentiers sinueux de la Sapience.

En tant que joueur, découvrez les coulisses du pouvoir occulte et gravissez les cercles initiatiques pour œuvrer auprès de vos frères les plus illustres. Grâce à une étude minutieuse de chaque Arcane, trouvez votre place au sein d'organisations tentaculaires. Apprenez de nouvelles pratiques magiques, croisez le chemin de grandes figures de l'occultisme qui accepteront peut-être de vous prendre comme disciple...

Les meneurs de jeu pourront, quant à eux, trouver tous les éléments pour intégrer chaque Arcane dans leur campagne grâce à des informations complètes, des personnalités hautes en couleurs directement utilisables, des lieux étranges et emblématiques, mais aussi de mystérieuses intrigues aux ramifications insoupçonnables.

Chaque mois, une pierre de plus à l'édifice ; un pas de plus vers l'Agartha...

Arcane IX: L'ERMITE

Délibérément en marge des grandes turbulences occultes, les Adoptés de l'Arcane IX forment une communauté étrange parmi les Nephilim.

Peu nombreux sont les Déchus qui rejoignent encore leurs rangs, mais ceux qui sont en contact avec l'Ermitte rapportent des témoignages bien contradictoires. Sont-ils des mystiques ascètes dont les visions sont riches en enseignements ésotériques ? Sont-ils des Nephilim trop isolés et corrompus par des influences maléfiques comme d'autres voudraient le laisser entendre ?

Quelle vérité se cache derrière les voiles de mystère de l'Ermitte ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-63-2

PRIX : 35 F

