

LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN

La présentation du monde dans lequel vous allez jouer commence par une immersion directe. Lisez d'abord ce que pourrait être le dialogue entre un meneur de jeu et ses joueurs lors de leur première partie de Nephilim. Il est suivi par un lexique des termes les plus courants.



IMMERSION

« La première chose que vous ressentez est une impression de flottement, de lévitation, d'absence de haut et de bas. Le plaisir de pouvoir à nouveau déployer votre Pentacle engourdi est immense. Vous voudriez que cet instant dure éternellement tant ce contact avec le monde magique vous manquait. Votre instinct vous souffle pourtant d'abrégier ce moment de plénitude, car cette sensation sublime qui vous envahit constitue un piège mortel. En vérité, vous êtes en danger.

Vous êtes des Nephilim, des esprits magiques constitués de cinq énergies élémentaires : la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau et la Lune. Vous êtes invisibles à la perception humaine, tout comme le sont les Champs magiques qui parcourent la Terre. Malheureusement, vous ne pouvez rester que brièvement au contact de ces courants, sous peine de vous y retrouver englués comme dans une toile d'araignée, à jamais. Il vous faut d'urgence une protection, et seul un corps humain peut vous la fournir.

Tout autour de vous, à perte de vue, les Champs magiques dessinent un kaléidoscope coloré. Ces filaments multicolores dérivent paresseusement, s'entrelacent, s'entrechoquent. Ça et là, une fine poussière grise vient ternir leur chatoiement et vous rappelle que le monde, votre monde, a changé. Seuls les Champs magiques du Soleil ont conservé leur brillance d'antan. Plus nombreux que les Champs élémentaires, ils les parcourent telle une nuée de lucioles excitées.

Après quelques secondes, vous parvenez à déduire de la configuration des courants l'existence d'un sol et donc d'un bas. Dans cette direction, vous remarquez des particules solaires plus volumineuses et plus concentrées que les Champs magiques : des âmes humaines. Voici votre prochaine destination. »

Que m'arrive-t-il ?

« Vous sortez d'une période d'inconscience, dont il vous est impossible de savoir si elle a duré des jours ou des siècles. Pendant tout ce temps, vous avez été enfermés dans des objets appelés Stases. »

Qu'est-ce qu'une Stase ?

« Une Stase est une prison magique spécialement conçue pour enfermer un Nephilim. Tous les Nephilim en ont une. Sa fonction est de se charger en énergie magique ; aussi, lorsqu'un Nephilim doit se désincarner suite à la mort de son simulacre, il existe un risque qu'il soit aspiré par sa Stase.

Ce sont des humains initiés qui fabriquèrent ces objets spécialement pour vous neutraliser. Il est impossible de s'y soustraire, car si votre Stase venait à être détruite, vous le seriez également. »

Qu'avons-nous fait pour mériter une telle punition ?

« C'est le désir de vengeance qui fut à l'origine de l'invention des Stases. Il y a bien longtemps, des esprits magiques élémentaires – les Kaïm – régnaient sur la Terre. Cela ne leur suffisait pas, car il leur manquait la maîtrise de la sixième énergie magique, la plus puissante qui soit : celle du Soleil. Comme les humains portaient en eux cette énergie à l'état latent, les Kaïm en firent des sujets d'expérimentation. Ils édifièrent Atlantys, y accueillirent des humains dans des conditions troubles et leur firent subir des traitements parfois douteux.

Tous les Kaïm n'étaient pas pour autant des tortionnaires envers les humains ; certains étaient même particulièrement bienveillants. L'un d'eux, Prométhée, s'indigna de leur captivité. Il décida de leur révéler l'existence des Kaïm et d'accélérer l'éveil de la conscience humaine.

Puis survint le Déluge : un météore venu de Saturne s'écrasa sur l'Atlantide, il y a 10 000 ans de cela. Pour les Kaïm ce fut l'horreur car ce météore était constitué d'Orichalque, un minerai magique agissant avec les énergies élémentaires comme de l'antimatière. Seul le Ka-Soleil semblait immunisé à son pouvoir terrifiant. Ils devinrent incapables d'exister en tant que purs esprits et durent s'incarner dans des humains pour survivre ; ils devinrent des Nephilim, autrement dit "les Déchus".



Les humains ne tardèrent pas à profiter de leur avantage. Libérés, ils mirent en pratique l'enseignement de Prométhée et utilisèrent l'Orichalque pour fabriquer des artefacts et des armes avec lesquelles ils pourchassèrent les Nephilim avec pour objectif leur destruction. C'est à cette époque que furent également conçues les premières Stases. »

Alors les humains nous pourchassent depuis 10 000 ans ?

« Les 3 000 années qui suivirent furent les plus pénibles et les plus violentes de votre histoire. Heureusement pour vous, le savoir de Prométhée se dispersa avec le temps, puis des Frères parvinrent à le capturer et à le mettre hors d'état de nuire. Alors, un peu partout dans le monde, les humains souhaitèrent une trêve ; ce fut le temps des Compromis. »

En quoi consistaient ces Compromis ?

« Pour les Nephilim, il s'agissait de cesser de fuir ou de se battre. Quant aux humains, ils se retrouvaient maîtres d'un monde auquel ils ne comprenaient pas grand-chose. Ils proposèrent donc aux Nephilim de devenir leurs précepteurs en échange de la paix. Les conditions de ces accords étaient parfois à la limite du supportable pour les Nephilim, mais c'était le prix à payer pour leur tranquillité ; pour ceux qui refusèrent, la guerre se poursuivit. »

Les humains étaient donc si puissants ?

« Ce sont surtout les Nephilim qui étaient bien faibles. Affaiblis par l'Orichalque et traumatisés par l'échec de leurs expériences atlantes, ils vécurent une traversée du désert comparable à celle d'un sportif de haut niveau qui, après une grave blessure, doit

réapprendre à marcher et envisager que sa carrière est peut-être terminée.

Alors que les Kaïm faisaient de la Magie comme un humain respire, les Nephilim n'étaient capables que d'effets magiques limités. »

Puis-je faire de la Magie ?

« Oui, vous avez redécouvert une partie de vos pouvoirs grâce à de longues études. Mais vous faites plus que la pratiquer, car elle est une seconde nature pour vous. Vous êtes des esprits magiques, enfants de l'art le plus ancien. La maîtrise des énergies élémentaires est votre héritage. Progresser sur la voie de la Magie, c'est retrouver votre savoir ancestral plutôt et non pas faire des découvertes. C'est la première étape si vous voulez retrouver l'espoir. »

Quel espoir avons-nous ?

« Celui de regagner un jour tout ou partie de votre splendeur passée de Kaïm, d'échapper à la Stase et à l'obligation de s'incarner, de devenir insensible à l'Orichalque et de percer enfin les mystères des Champs solaires. Une rumeur vous parvint, insistante, qui disait que cette sublimation était accessible à des êtres volontaires et surtout patients ; car pour que cet état de transcendance – que vous nommez Agartha – constitue un réel espoir, il manquait des exemples concrets de réussite, ainsi que le mode d'emploi.

Aussi, dans un premier temps, la perspective d'un accomplissement lointain eut peu de retentissement sur les Nephilim ; la souffrance, la peur et le désespoir furent leur lot commun pendant près de 7 000 ans après le Déluge. »

Quand et comment cela changea-t-il ?

« L'Égypte antique fut le théâtre du plus célèbre des Compromis entre humains et Nephilim. Il stipulait qu'un Nephilim s'incarnerait dans chaque pharaon afin de conduire le peuple d'Égypte.

Lorsqu'Amenophis IV – qui se fit ensuite appeler Akhenaton – accéda au trône vers -1350, il avait de grandes idées pour ses frères Nephilim. Il bafoua le Compromis et défia les instances humaines dirigeantes. Surtout, il fit prendre conscience à tous les Nephilim que l'Agartha était une réalité. Avant de disparaître, Akhenaton fit en sorte que son message soit entendu à travers le monde. »

Comment a-t-il fait ?

« Akhenaton créa les Arcanes Majeurs. Vingt et un d'entre eux modélisent une démarche pour atteindre l'Agartha ; le vingt-deuxième, le Monde, en représente l'accomplissement.

Les messages ésotériques correspondant à ces vingt et une démarches furent inscrits sur des tablettes magiques et confiés à des Nephilim à même de les déchiffrer. En recevant sa Lame, chacun de ces Nephilim accepta la charge de transmettre la Sapience d'Akhenaton à tout frère intéressé par elle. Ils devinrent les Princes des Arcanes. Vous pouvez faire appel à eux lorsque vous êtes en danger, encore faut-il que vous sachiez comment les contacter.

Pour faire face à la demande, les Arcanes Majeurs se développèrent ; certains devinrent si imposants qu'ils contribuèrent à faire entrer le monde dans l'âge de l'Hermétisme. L'évolution de la société humaine était tel que le temps des Compromis touchait à sa fin. Il faudrait désormais se cacher, avec toutes les difficultés que cela comporte. »

Est-ce difficile pour un Nephilim de se cacher ?

« Les Nephilim se doivent d'arborer leur nature élémentaire, ce qui a pour effet de métamorphoser leur simulacre. Peu importe que ces métamorphoses soient discrètes pour le commun des mortels, car les véritables initiés humains ont appris à vous repérer grâce à elles.

L'Hermétisme consista aussi à mettre vos découvertes à l'abri de la convoitise des humains, tout en laissant à vos frères une possibilité d'y accéder. Les Nephilim développèrent donc des pratiques à base de symboles et d'analogies qui vous permirent de vous échanger des messages discrets, incompréhensibles pour les humains.

Il faut préciser que tous les Nephilim ne procédèrent pas de la sorte, et que certains projets occultes de grande ampleur furent jetés à la face du monde sans aucune précaution. »

Quel projet par exemple ?

« L'exemple le plus marquant d'une révélation précipitée fut donné par Jésus avec la Kabbale. Il découvrit une seconde Science occulte, après la Magie, une manière inédite d'atteindre l'Agartha. Il choisit d'en faire profiter tout ceux qui lui prêtaient une oreille attentive, Nephilim et humains, ce qui causa finalement sa perte. »

Qu'est-ce que la Kabbale ?

« La Kabbale est une Science occulte basée sur l'invocation de créatures capables de rendre un service précis. Comme pour la Magie, derrière un côté utilitaire évident se cache une véritable quête. Le Nephilim Kabbaliste doit un jour visiter le monde d'origine de ces créatures pour finalement le comprendre. Il pourra prétendre à l'Agartha lorsqu'il sera le bienvenu dans ce monde.

La troisième Science occulte, l'Alchimie, apparut plus récemment, aux alentours de l'an mil. »

En quoi consiste l'Alchimie ?

« L'Alchimiste travaille la matière pour en quelque sorte l'anoblir. Le but ultime pour le Nephilim est d'atteindre la perfection en se transmutant lui-même. Il ne s'agit pas de changer le plomb en or comme le crurent nombre d'humains. »

Les humains sont-ils toujours aussi ignorants ?

« L'ignorance est ce qui sépare un profane d'un véritable initié. Mais le danger ne vient pas que des seuls initiés humains. Des profanes motivés vinrent souvent mettre leur nez où il ne fallait pas. Il fallut donc détourner des pans entiers de l'histoire pour égarer les curieux, le plus souvent avec succès. L'histoire réelle, dont les Nephilim se souviennent, est connue sur la scène occulte sous le nom d'histoire invisible.

Vos rapports avec les humains peuvent se résumer ainsi : un faible pourcentage est réellement dangereux, mais l'immensité des ignares peut s'avérer tout aussi gênante. »

Que font ces humains initiés ?

« Les initiés, ceux qui connaissent certains des secrets du monde et notamment celui de votre existence, sont structurés en sociétés secrètes que vous nommez Arcanes mineurs. Ils poursuivent des objectifs ambitieux qui passent par l'appropriation de votre savoir, votre neutralisation, voire votre destruction pure et simple.

Les Templiers sont les ennemis jurés des Nephilim. Leurs coups de force ont empêché maints Déchus de trouver l'Agartha. De nombreux Nephilim ont été mis en Stase par leur bras armé d'Orichalque, ce métal mortel pour votre peuple. Ils recherchent le pouvoir sur le monde par l'intermédiaire de moyens financiers et politiques. L'armée, l'économie et la police sont leur zone d'influence privilégiée. Suivant leur avancée dans l'ordre des chevaliers du Temple, les initiés portent le titre de Manteau Noir, Manteau Blanc ou Manteau Rouge. Ce sont les héritiers de l'ordre de chevalerie du Moyen-Âge, soi-disant fondé pour protéger les terres conquises pendant les croisades. Ils se croyaient si puissants qu'ils dévoilèrent leur existence au monde. Mais même eux durent se réfugier dans la clandestinité lorsqu'une conspiration qui vit s'allier le Roi de France et le Vatican réussit à placer Jacques de Molay, le Grand Maître, sur un bûcher.

D'autres sociétés secrètes conspirant dans l'ombre, qui pour prendre le contrôle du monde, qui pour le débarrasser de votre existence, qui pour vous manipuler. Ils ont plusieurs visages et des méthodes très diverses. Ils vivent en marge de la société, se rassemblant dans les cultes à mystères, des associations rosicruciennes ou des sociétés franc-maçonnnes. À la pointe de la technologie ou au contraire répétant des rituels millénaires, elles savent que vous êtes là et elles feront tout pour vous trouver et utiliser vos pouvoirs...

Aujourd'hui, les guerres de l'Apocalypse ont commencé. Vous voici donc obligés de jongler entre une quête de longue haleine, l'Agartha, et un objectif plus immédiat : la survie. »

Ai-je des alliés ?

« Oui, vous vous êtes regroupés au sein des vingt-deux Arcanes Majeurs pour assembler vos forces. Ces familles ésotériques regroupent les Nephilim qui partagent leur philosophie, leur projet de Sapience ou leur mode de vie. À leur tête, un Prince fixe les priorités de l'Arcane et guide l'ensemble de ses Adoptés vers l'Agartha. Des dignitaires s'occupent du pouvoir temporel et organisent les intrigues pour lutter contre les Arcanes mineurs.

Il n'existe pas de conseil permanent des Arcanes Majeurs. Chacun agit de son côté, parfois l'un contre l'autre. Néanmoins, une fois tous les deux ou trois siècles, un Conclave réunit des ambassadeurs de chaque Arcane. Désignés mystérieusement, ils doivent répondre aux questions essentielles que se posent les Nephilim de leur époque. »

Peut-on créer un personnage maintenant ?

« Oui, il suffit de passer au chapitre suivant ! »

LEXIQUE

Agartha : couronnement de la quête d'un Nephilim, durant lequel il atteint la perfection.

Arcane Majeur : famille de Nephilim réunis autour du symbolisme d'une carte de tarot.

Arcane mineur : une des quatre plus grandes sociétés secrètes d'initiés humains.

Athanor : grand alambic à combustion lente, fait partie du laboratoire des Alchimistes.

Champ magique : énergie invisible associée à un des Éléments.

Déchu : Nephilim.

Éolim : Nephilim dont le Ka dominant est l'Air.

Énochéen : langue des Nephilim qui se parle à l'aide de vibration des Champs magiques.

Ésotérique : ce dit de ce qui est réservé aux initiés

Exotérique : ce dit de ce qui est accessible à tous.

Faërim : Nephilim dont le Ka dominant est la Terre.

Frère (ou Sœur) : terme utilisé par les Nephilim pour s'adresser la parole.

Figure : Nephilim dont la légende a traversé les siècles.

Homoncule : Nephilim qu'on a forcé à s'incarner dans un organe humain. Un initié peut l'obliger à lancer ses Sortilèges comme un vulgaire objet magique.

Hydrim : Nephilim dont le Ka dominant est l'Eau.

Initié : humain connaissant la face occulte du monde, en particulier l'existence des Nephilim.

Ka : Champ magique cristallisé et doué de conscience.

Ka-élément : composante élémentaire du Ka. Les cinq Ka-éléments sont le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et la Lune.

Ka-Soleil : Ka issu des Champs solaires, compose la psyché et l'âme humaines.

Narcose : endormissement du Pentacle qui a lieu suite à une désincarnation si le Nephilim ne trouve pas un nouveau simulacre rapidement.

Nexus : lieu où se croisent les cinq Champs magiques.

Onirim : Nephilim dont le Ka dominant est la Lune.

Orichalque : métal dont le contact détruit tous les Ka-éléments. Le Ka-Soleil n'y est pas sensible.

Pentacle : structure du Ka d'un Nephilim où se rassemblent ses cinq Ka-éléments.

Profane : humain ne connaissant pas l'existence de la face occulte du monde.

Pyrim : Nephilim dont le Ka dominant est le Feu.

Sapience : terme regroupant les notions de connaissance, de sagesse et de compréhension du monde ; utilisé pour désigner le savoir d'un Nephilim.

Science occulte : savoir qui se veut à la fois pratique et mystique, conférant des pouvoirs surnaturels à son pratiquant.

Simulacre : corps d'accueil d'un Nephilim.

Stase : objet dans lequel un Nephilim est prisonnier quand il n'a plus de simulacre.

Templier : initié de l'Arcane mineur du Bâton.