

ΠΑΝΜΕΤΛΟΣ, ΡΗΕΝΙΧ ΜΑΓΕ

ΤΑ ΠΑΤΥΡΕ

Tu es Panmetlos. Tu es ce qu'on appelle un Pyrim, un Nephilim du Feu, et ton métamorphe est le Phénix. Ton humeur est celle d'un Nephilim froid, c'est-à-dire que tu es quelqu'un de réfléchi qui n'agit pas à la légère. Lorsque tu dois opérer, tu cherches toujours à distinguer ce qui est juste de ce qui ne l'est pas. La quête de l'Agartha est trop longue et trop difficile pour qu'on puisse s'en remettre au hasard. Cherchant toujours à te juger aussi bien qu'à juger les autres, tu es l'un des métamorphes Pyrim qui incarnent le mieux le Feu en tant qu'élément de la droiture.

ΤΟΝ ΗΙΣΤΟΙΡΕ

La première incarnation dont tu te souviennes remonte aux temps anciens de la glorieuse Babylone, au sixième siècle avant notre ère. Ton simulacre d'alors était une militaire, pour être exact un archer de l'armée impériale. A l'époque les tensions étaient grandes entre Nephilim et Selenim, les uns plus ou moins regroupés sous la direction de Mardouk, les autres sous celle de la déesse Ishtar, qui n'était autre que Lilith, reine des Selenim. Mardouk était l'éminence grise des souverains de Babylone, et ceci te valut, en tant que Nephilim, diverses promotions successives au sein de l'armée de Nabuchodonosor. Tu fus d'ailleurs un jour nommé parmi les dirigeants d'un projet visant à découvrir la retraite secrète de Lilith. Cette recherche du sanctuaire d'Ishtar t'occupa de nombreuses années, et lorsque tu mourus, te réincarnant en un érudit juif immigré, cela ne t'empêcha pas de continuer ta quête. Tu finis par trouver ce sanctuaire, caché dans les plans subtils de Babylone, mais fut progressivement séduit par Ishtar. Son culte donnait une grande importance au principe féminin, et luttait de façon exotérique pour mettre en valeur le rôle social des femmes humaines. Cela te semblait juste. Mais tu fus capturé et condamné pour trahison par tes Frères, qui te remirent en stase.

Ton incarnation suivante fut la plus courte de celles que tu te rappelles, et pourtant elle fut l'une des plus actives. Tu avais le corps d'un hoplite de l'armée d'Alexandre le Grand qui marchait vers l'Est. On était au IVème siècle avant l'incident Jésus. L'armée entière se dirigeait vers le Royaume Agarthien de Gandhara. En effet, Alexandre, initié humain, pensait pouvoir sublimer son noyau de Ka-Soleil en ce royaume mythique. Bien sûr, l'objet de cette quête t'intéressait toi aussi au plus haut point, comme les quelques Nephilim que tu côtoyais parmi les rangs de l'armée macédonienne en marche. Ce royaume ne serait sans doute pas accessible au commun des mortels, mais qu'importe, après tout l'histoire ne s'écrit pas avec le commun des mortels. Tu avais foi en Alexandre, même s'il te paraissait de plus en plus obsédé par cette quête d'Agartha. Mais cet objectif semblait décidément trop dur à atteindre, et alors que l'armée progressait toujours plus difficilement, tu fus un jour atteint de fièvres, qui t'emportèrent hors de ton simulacre vers ta stase pour quelques siècles encore.

Avallon, an de grâce quatre cent vingt. Ton nouveau corps était celui d'une enchanteresse celte, et tu pris beaucoup de plaisir à te consacrer entièrement de nouveau à ton art magique. Tu fis énormément de progrès à cette époque, tandis que tu participais activement à ce cercle appelé les Fidèles d'Amor. Leur credo était de lutter contre cette défiance quasi-maladive des humains contre les femmes souhaitant s'élever socialement et intellectuellement. Le pouvoir des femmes faisait peur dans cette société marquée par le christianisme, et tu œuvras pendant plus d'une décennie pour semer les germes de ce qui sera plus tard repris par les troubadours chantant l'amour courtois : le libre-arbitre de la femme, qui était quelque chose de juste et devait selon toi s'imposer dans les mœurs des humains. Une fois mort, tu pris le corps d'un chevalier et te mis, comme de nombreux autres Nephilim à l'époque, en quête du Graal, ce réceptacle de Sapience à la recherche duquel Arthur, souverain équitable et noble qui te forçait le respect, avait mandé ses meilleurs hommes. Las, tu ne le trouvas jamais et mourus dans une contrée obscure de Bretagne. Ce n'est qu'au XVIIème siècle que tu te réincarnas à nouveau dans le corps d'une couturière. Tu vécus longtemps loin des intrigues occultes de l'époque, t'exerçant à la magie, puis regagnas paisiblement ta stase lorsque tu mourus encore...

TOI ET LES SCIENCES OCCULTES

Aussi loin que tes souvenirs remontent, tu as toujours pratiqué la magie. La magie ou la sorcellerie, comme certains l'appellent. La première forme de magie jamais utilisée par les Nephilim. A l'époque de Merlin, tu t'es initié comme beaucoup aux arcanes de la Kabbale, qui t'est utile en certaines occasions, mais tu ne ressens pas cette espèce d'adoration mystique qu'ont les Kabbalistes pour leurs créatures. Non, la magie reste pour toi la voie royale. Avec la magie, tu manipules directement les énergies des champs magiques. C'est pour toi la seule vraie façon de rester en contact avec les forces occultes qui régissent l'univers. Pas de symbolisme excessif, pas de matérialisme excessif, décidément la seule voie possible est bien pour toi la Magie.

Tu ne te rappelles plus tes débuts en Basse Magie. Tu avais bien sûr, comme tout Nephilim, des prédispositions naturelles, et tu en profitas bien. Tâtonnant dans l'obscurité, tu expérimentas encore et encore, lisant focus sur focus, t'essayant à tous les éléments, car telle est la nature de la Basse Magie. Une quête longue et difficile, où tu te devais d'observer les champs magiques lorsque tu les manipulais, afin de pouvoir entr'apercevoir quelles étaient les lois universelles qui les régissaient. Un jour, tu finis par arriver au bout de tes peines. A force patience, d'observation, de tâtonnements, l'illumination t'apparut finalement : tu compris quelles étaient les forces qui régissaient le monde magique, tu compris ce qui était à la base de tous les flux et reflux des courants des éthers : les Noms. Tu compris que toute chose pouvait être contrôlée si elle possédait un Nom, et que pour pouvoir être en symbiose avec le Grand Tout, il te faudrait apprendre ces Noms. Tu compris que la connaissance des Noms des choses de l'univers te permettrait finalement de redécouvrir ton vrai Nom, et qu'ainsi tu pourrais agir un jour sur toi pour trouver l'Agartha. Tu pourrais alors te transformer comme bon te semblerait.

Mais la quête des Noms était une quête encore plus difficile que cette traversée du Désert qu'avait été la Basse Magie, et tu sus qu'il te faudrait être sévère envers toi-même pour pouvoir progresser dans les arcanes de la Haute Magie. La quête de ces Noms serait quelque chose de dangereux car elle déchaînerait des forces gigantesques, et il te fallait choisir comment tu allais l'aborder. La voie que tu choisis fut le Dédale de l'Ame : pour toi, cette quête des Noms passerait forcément par une connaissance intime de ton essence magique. L'introspection, la quête intérieure, cela seul te permettrait de découvrir, enfoui au sein de ton pentacle, ce Nom qui suffit à te décrire complètement. Mais un tel repli sur soi pouvait signifier la folie progressive, l'abomination du Khaïba, c'était là une quête dangereuse si tu ne prenais garde. Tu sus cependant te restreindre, refusant d'apprendre trop vite les sortilèges pour lesquels tu n'étais pas prêt, et tu progressais, comme au cœur d'un labyrinthe intérieur. Lentement, à tâtons encore, tu apprîs le Nom de choses qui te touchaient toujours plus profondément. Tu en oubliais beaucoup, mais qu'importe : la Sapience restait, et tu te rapprochais toujours plus de cette essence de toi-même. Aujourd'hui tu te sens prêt. Depuis ton réveil, tu as regagné les fragments de Sapience perdus à cause de ton sommeil en stase, et tu sens que le moment est proche. Tu connais aujourd'hui les Noms des choses, tu en as une connaissance presque intuitive. Il ne te reste qu'à franchir le dernier pas, il ne te reste qu'à essayer de deviner le tien propre, mais attention, tu ne dois pas échouer si près du but. La tentation est forte, mais tu dois attendre le moment propice, celui où tu pourras supporter cette révélation qui est celle de ta vraie nature. Tu connais le monde, reste à te connaître toi-même...

TON RÉVEIL

Tu t'es incarné de nouveau au mois de mai 1999. Ton hôte est aujourd'hui une jeune humaine de 27 ans, Célimène Boidare, une riche célibataire. Elle gagne très bien sa vie comme expert comptable indépendante, et sait se faire plaisir, aussi bien avec tout ce qu'elle achète qu'avec les hommes. Tu n'as eu aucun mal à t'adapter à ce nouveau simulacre, qui mène une vie suffisamment détachée de ses relations pour que tes métamorphoses et ton nouveau comportement n'apparaissent comme rien de plus qu'une nouvelle excentricité. Tu mets désormais du vernis à ongles noir, ce qui accentue encore l'effet de ta métamorphose mais a le mérite de ne pas être entre deux et de ne pas évoluer au cours du temps. Trois à quatre jours par semaine, tu continues à rendre visite à tes clients pour le travail, et tu

passes le reste de ton temps à profiter de la vie de ce siècle, quand tu ne te rends pas au club de tir où tu as quelques connaissances. Il t'arrive assez souvent également de rester à méditer ou à lire des ouvrages occultes chez toi. Ton appartement, dans le quartier Saint-Jean à Lyon, donne sur une traboule tout ce qu'il y a de plus agréable aux tons ocres et oranges, ce qui te plaît beaucoup. Les vacances estivales sont arrivées, et tu as décidé de retourner visiter la Bretagne, afin de te remémorer le passé.

Mais alors que tu avais parcouru une bonne partie de la région, le 23 juillet tu as été prise d'une crise pour le moins étrange. Tu as rêvé toute éveillée d'un lieu que tu ne connaissais pas, complètement dévasté, qui ressemblait à une clairière. Et dans cette clairière, au milieu d'un combat dont les détails t'échappaient, tu as vu un immense dragon aux écailles rouge métallique combattre un humanoïde géant qui irradiait une lumière dorée aveuglante. Le Feu pyrétique contre le Feu solaire. Dans ta vision, le combat a assez rapidement tourné en faveur du géant. Le Feu solaire, qui t'apparaissait comme la source du feu pyrétique, était bien plus brûlant que ce-dernier. Des flammes ont petit à petit embrasé le dragon, et tu t'es sentie de plus en plus faible. A mesure que la créature se consumait, tu te sentais comme rongée de l'intérieur. Et puis, d'un seul coup, un immense explosion t'a aveuglée, et tu as eu la vision fugace d'un tas de cendres fumantes avant de défaillir. Lorsque tu t'es réveillée, tu étais indemne, et toujours au même endroit. Tu n'avais fait que rêver, mais quel rêve...

Cela n'a eu de cesse de t'intriguer et de susciter des questions en toi. Tout ceci était probablement lié à cette révélation qui n'allait pas tarder. Tu as donc interrompu tes vacances et as passé de longs moments seule, à méditer sur toi-même. Tu as réfléchi sur ton passé, à tes combats, à ce en quoi tu croyais, car tu es persuadée que c'est là que tu pourras découvrir quel est ton vrai nom. Le Soleil... Le mois astrologique du Lion est justement un mois de Soleil. Voici qui a soulevé en toi d'autres interrogations. Puis le 8 août, tu as eu de nouveau cette vision, et tu t'es sentie attirée de façon inéluctable vers un lieu, loin au sud-est, dans les Alpes. Tu as alors repris la route, et après avoir un peu cherché dans la région, tu es tombée sur le lieu qui semble t'attirer ainsi. Une petite clairière dans le massif du Vercors, partiellement calcinée par un incendie. Un petit calvaire s'y trouve également, mais ce qui t'a semblé le plus étrange, c'est que quand tu es entrée dans cette clairière, d'autres Nephilim semblaient t'y attendre...

FALLEOS, SYLPHE KABBALISTE

TA NATURE

Tu es Falleos. Tu es ce qu'on appelle un Eolim, un Nephilim de l'Air, et ton métamorphe est le Sylphe. Ton humeur est celle d'un Nephilim chaud, c'est-à-dire que tu es quelqu'un de très spontané, que tu agis souvent de façon instinctive. Tes réactions sont donc souvent violentes, qu'il s'agisse de sentiments ou d'actes. Ne faisant jamais de projets à trop long terme dans lesquels tu pourrais te perdre, tu es l'un des métamorphes Eolim qui incarnent le mieux l'Air en tant qu'élément de la liberté et de la mouvance.

TON HISTOIRE

Tes plus lointains souvenirs remontent au XV^{ème} siècle, alors que tu avais pris possession du corps d'un soldat castillan. A l'époque, la Castille et l'Aragon s'efforçaient de conquérir le sud de la péninsule ibérique tenu depuis longtemps par les musulmans. A bout de quelques mois, tu sus voir clair dans le jeu de propagande mené par les espagnols, ces marionnettes aux mains de la toute puissante Inquisition espagnole. Ils ne savaient engendrer que guerre et destruction, et les seules traces d'art ou d'élévation spirituelle dont ils étaient capables provenaient de ce qu'ils pillaient dans les royaumes arabes. Tu choisis donc de désertir, ce que de toutes façons tu aurais sûrement fini par faire, car l'armée et ses contraintes n'est pas quelque chose qui sache satisfaire ton caractère. Tu voyageas alors beaucoup, depuis les côtes occidentales du Maroc jusqu'au massif algérien du Hoggar, depuis la Tunisie jusqu'en Egypte, où tu pus contempler les vestiges ésotériques de cette civilisation multimillénaire. Le monde arabe était un véritable havre de paix, où les Arcanes Mineurs n'exerçaient visiblement pas de réel pouvoir. Vers le milieu du siècle, ton simulacre mourut et tu t'incarnas dans un marchand perse. Tu continuas alors à voyager vers l'est, désireux de découvrir sans cesse de nouvelles contrées.

L'Arabie, La Mecque, Jérusalem, Damas, la Perse, Ispahan, puis enfin l'Inde. Tu visitas des lieux merveilleux, des temples que peu avaient jamais pu voir, et tu tirais de tes voyages une Sapience hors du commun. Des paysages fantastiques, battus par les vents, cuits par le soleil ou éternellement noyés dans la brume. Tu choisis alors de te mettre en quête de la cité mythique d'Aggartha. Cette cité, où disait-on se trouvait l'Arcane Majeur XXI, celui du Monde, était censée se cacher au cœur des montagnes himalayennes, et fort de l'expérience de tes voyages, tu pris la route vers le Nord à partir de Delhi. Tu obliquas ensuite peu à peu vers l'est, évitant ainsi les sommets les plus difficiles. Mais tu t'étais malgré tout beaucoup surestimé, et les obstacles finirent par avoir raison de toi. Usant de Kabbale au cœur de ces montagnes hostiles, alors qu'une tempête de neige ravageait les restes de ton camp, tu appelas à toi, pour la première fois, Sandolphan. Tu ne lui demandas pas de calmer les vents, mais d'appeler de l'aide. Puis tu tombas dans la neige, attendant ta dernière heure. Un groupe de moines arriva après une éternité, mais ils ne purent sauver ton simulacre. Commença alors pour toi une vie d'étude et de recueillement des plus propices à ton avancée sur les voies de la Kabbale.

L'existence monastique te convint longtemps, malgré ton tempérament qui t'appelait sans cesse sur la route du départ. Les moines accueillirent tes métamorphoses comme un signe divin, et tu fus heureux de ne pas avoir à te dissimuler. Le monastère bouddhiste, perché sur un haut plateau, était une retraite délicieuse pour l'Eolim que tu es. Tu finis paisiblement ta vie dans ce monastère, et lorsque ton simulacre se fit mourant, tu sus que tu n'aurais pas le cœur de prendre sa vie à l'un de ces humains qui t'avaient sauvé. Tu leur confias alors ta stase en leur demandant de la ramener à la civilisation. Tu rendis ton dernier souffle, retournas dans ta prison et lorsque tu t'éveillais de nouveau, tu te rendis compte que celle-ci avait presque fait le voyage inverse. Tu étais de retour en Europe, en Artois pour être plus précis. Tu vécus peu de temps dans le corps d'un prêtre catholique, puis dans celui d'une femme pèlerin. Tu continuas alors ta route vers Saint-Jacques de Compostelle, et tous les ans tu faisais ainsi l'aller-retour pour rendre visite à un ami Hydrim que tu avais rencontré là-bas. Dans l'intervalle,

tu étudiais la Kabbale, inlassablement. Ce ne fut que de nombreuses années plus tard que tu mourus sur la route et retournas dans ta stase.

TOI ET LES SCIENCES OCCULTES

Comme beaucoup de tes Frères Déchus, tu étudias longtemps la Magie, la première science occulte des Nephilim. Mais les aventures que tu vécus au sud de l'Espagne au califat de Grenade, avant qu'il ne tombe, t'ouvrirent les yeux sur ce qu'étaient les champs magiques. Tu appris qu'ils n'étaient que les émanations d'un Créateur qui se voulait sévère mais clément avec tous ses enfants, en particulier les Nephilim. Tu pris peu à peu conscience que ce Créateur était le gardien détenteur des secrets des origines, et que la seule façon que tu pouvais avoir d'atteindre l'Agartha était de te rapprocher le plus possible de Lui pour retrouver le Paradis Perdu de l'Atlantide Céleste. Tu sus comment également comment appeler à toi, depuis les champs magiques où ils vivaient, les serviteurs de l'Unique grâce à des invocations mêlant commandement et respect.

C'est donc ainsi que tu exploras les arcanes de la Kabbale. Au début, les invocations que tu faisais étaient simples et les créatures faciles à appeler. Tu découvrais les Sceaux. Tu appris alors que certaines créatures vivaient plus ou moins profondément dans les Champs magiques, et qu'en fait ces mêmes champs contenaient une succession de dix régions appelées les Sephiroth, de plus en plus éloignées de notre monde physique : Malkut, Yesod, Hod, Netzah, Tipheret, Geburah, Chesed, Binah, Hokmah et enfin Kether. Patiemment donc, tu appris à invoquer et à contrôler des créatures vivant dans des régions de plus en plus reculées et de plus en plus puissantes. Puis, alors que tu commençais à maîtriser complètement l'invocation des créatures de Hod, tu te rendis compte que ces serviteurs de l'Unique avaient parfois des caractères communs, des humeurs communes, qui correspondaient à des "Mondes" dont tu ne connaissais jusqu'alors que l'existence théorique.

C'en était fini des Sceaux, avec Netzah commençaient les Pentacles, plus difficiles. Mais surtout, tu avais pris conscience du fait que dans chacun des cinq champs magiques se trouvent cinq mondes, que l'on retrouve dans tous les champs, chacun de ces mondes étant habité de créatures qui se ressemblent par leur caractère. Toute créature vivait donc dans une Sephirah d'un monde particulier. Seules certaines créatures échappaient à cette règle, car elles dirigent la même Sephirah dans les cinq mondes et ne font donc partie d'aucun en particulier. Peu à peu, tu te sentis plus d'affinités avec le monde nommé Sohar, dont les créatures te semblaient plus proches de l'Unique. Elles étaient en effet plus sensibles à la foi que tu plaçais en elles et en votre Créateur, et savaient se montrer reconnaissantes. Respectueuses de principes immuables et sacrés, elles pouvaient te parler parfois des paysages merveilleux de Sohar qui ne manquaient pas d'évoquer pour toi l'Atlantide perdue. Tu choisis donc de te consacrer plus particulièrement à Sohar. Un jour, alors que tu savais appeler les créatures de Tipheret, tu appris à demander l'apparition de Sandolphan, l'une des cinq Archanges dirigeant Tipheret. En effet, cette Sephirah avait la particularité d'être dirigée non par une unique créature, mais par cinq Pentarques associés chacun à un élément. Les rares fois où, toujours en cas de grand besoin, tu appelas Sandolphan, la Pentarque de l'Air, elle sut t'apporter l'assistance dont tu avais besoin. Elle te confia même un jour l'invocation d'une fille de son épée merveilleuse Lul de Faltenin. Tu choisis de l'appeler Jedilin, et elle devint ta compagne dans tes épreuves vers le jour où tu saurais comment plonger toi-même dans les mondes de Kabbale. Tu pourrais alors les explorer et y rencontrer, en leurs plus profondes entrailles, les émanations directes du Créateur. Tu sens aujourd'hui que le moment est proche où tu entreras dans les mondes de Kabbale, il ne te faut plus que te soumettre à l'approbation de leurs gardiens. Reste seulement à savoir comment les appeler, en particulier Abnhazer l'Oracle figé, Celui qui ouvre sur les Chemins de Sohar...

TON RÉVEIL

Tu t'es incarné de nouveau au mois de mai 1999. Ton hôte est aujourd'hui un humain de 28 ans, Hakim Abdalrhamane. Chanteur, guitariste, musicien de rue et à l'occasion donneur de concerts, il n'a pas vraiment d'attaches autres que ses amis musiciens, sa famille comptant peu pour lui. Il est noir, ce qui est une aubaine pour toi, car cela te permet de cultiver ta métamorphose de peau sans que cela se

remarque trop pour l'instant. Malgré son existence de Bohème, il gagne bien relativement sa vie, et tout cela en fait un simulacre parfait pour le Sylphe que tu es. Libre comme l'air, tu peux te soucier le moins possible des contraintes matérielles auxquelles tu es soumis, et ton temps libre a été mis à profit pour te remettre à l'étude de la Kabbale, qui t'est si chère. Tu es parvenu à regagner les fragments de Sapience perdus à cause de ton sommeil en stase, et le temps a passé depuis, un peu. Le 23 juillet, tu as eu la vision d'une clairière, qui s'est précisée encore le 8 août. Tu t'es mis à sa recherche, et te voici maintenant au bord de cette clairière que tu as fini par trouver près de Villard-de-Lans, dans le Vercors. Quelque chose te dit que tu es prêt maintenant à découvrir les secrets du troisième cercle de la Kabbale, mais tu ignores encore ce qui amène ces quatre autres Nephilim qui comme toi semblent un peu perdus en ce lieu...

BLELMA, ONDINE MAGE

TA NATURE

Tu es Blelma. Tu es ce qu'on appelle un Hydrim, un Nephilim de l'Eau, et ton métamorphe est l'Ondine. Ton humeur est celle d'un Nephilim humide, c'est-à-dire que tu essaies de vivre le plus possible en harmonie avec le monde extérieur. Tu essaies de développer une empathie pour mieux comprendre l'univers qui t'entoure. Pour toi la quête de l'Agartha passe également forcément par ça. Prenant toujours le parti maximum de la situation, tu es l'un des métamorphes Hydrim qui incarnent le mieux l'Eau en tant qu'élément de l'adaptation.

TON HISTOIRE

La première incarnation dont tu te souviennes remonte il y a fort longtemps, bien avant même que le Nephilim Akhéaton n'accomplisse les quêtes des Lames Mystiques. Tu ne te rappelles plus la date exacte, mais à l'époque, tu t'incarnas dans un prêtre d'une religion consacrée au soleil. Quelles furent les circonstances de ton éveil ? Là encore, impossible de t'en souvenir. Par contre, ce que tu te rappelles, c'est qu'alors tu te mis en quête de la Couronne Boréale. De quoi s'agissait-il ? Une légende, peut-être rien de plus. Certains de tes frères parlaient d'un royaume magique où les Nephilim pouvaient redevenir Kaïm, d'un lieu que le Météore n'avait pas corrompu. Las, tu ne le trouvas jamais. Tu erras longtemps vers le Nord, jusqu'en des terres incultes et gelées où ton simulacre mourut de froid. Tu pus heureusement trouver un nouveau corps d'accueil et reprendre ta quête. Tu habitais désormais le corps d'un chasseur. Mais un jour, tu croisas des humains qui savaient qui tu étais. Ils étaient armés du métal maudit, et si tu pus leur échapper à plusieurs reprises, un jour ils te surprirent pendant ton sommeil et te frappèrent. Tu eus encore de la chance cependant, car ton simulacre mourut avant toi. Affaibli, blessé, tu cherchas refuge dans cet objet que les humains avaient inventé : une stase. Il s'agissait d'un bracelet d'or, et tu y restas en sommeil pendant de nombreux siècles, perdant peu à peu de ton essence magique.

Tu t'éveillais de nouveau au monde en l'an 87 avant l'incident Jésus. Cette fois, tu étais en Gaule, et tes connaissances magiques te permirent de rapidement prendre la tête spirituelle d'une communauté humaine. Tu leur prédisais l'avenir dans les étoiles, en retour ils te protégeaient et te nourrissaient. Mais la violence humaine jamais ne s'arrête, et un jour tu dus de nouveau y faire face. Malgré ta force, tu ne pus empêcher la mort de ton simulacre, et c'est ainsi que tu dus te trouver un nouveau corps d'accueil. Il s'agissait d'un préfet romain. Celui-ci disposait d'un pouvoir politique certain, et c'est comme cela que tu partis pour Rome. Tu découvris que cette ville était l'enjeu d'une guerre secrète entre plusieurs sociétés humaines : d'une part les Mystères, qui étaient les héritiers directs des Glaives Prométhéens, et d'autre part les Templiers, humains qui s'étaient levés contre ces derniers et contre Akhéaton. Tu choisis donc le camp des Templiers pour faire payer les Mystes, et te rangeais aux côtés de Pompée contre César. Mais un jour, ton simulacre trop gênant fut assassiné, probablement par un des partisans de César, et ta stase de nouveau te rappela à elle.

Paris, 1635. La conscience te revint alors. Ta stase avait fini par échouer en France, et tu t'incarnas à l'époque en une mendiante. Elle vivait dans la rue, mais dans la plus totale discrétion. Cela te convenait bien. Perpétuellement obligé de t'adapter à ton environnement, tu as pu œuvrer comme ta nature te le suggérait. Tu fis de grandes découvertes occultes, et tu pensas avoir trouvé le moyen de te libérer du lien qui t'unissait à ta stase pour toujours. Après 24 ans, ton simulacre rendit son dernier souffle et tu pus t'incarner dans une jeune fille. Tu devins plus tard l'épouse d'un humain célèbre, Molière, qui était auteur de théâtre. Tu adorais cela : pouvoir changer de peau à souhait, c'était splendide. Mais Molière mourut, et tu finis par mourir toi aussi. C'est alors que tu découvris que tu devais avoir une stase, que c'était en toi ; ton expérience avait échoué et une bible rongée par les vers, qui contenait quelques sortilèges que tu avais déchiffrés et qui traînait là, devint ta nouvelle stase, dans laquelle tu passas encore près de quatre siècles...

TOI ET LES SCIENCES OCCULTES

Aussi loin que tes souvenirs remontent, tu as toujours pratiqué la magie. La magie ou la sorcellerie, comme certains l'appellent. La première forme de magie jamais utilisée par les Nephilim. Lors de ta dernière incarnation, tu t'es bien essayé à ces deux nouvelles façons de percevoir le monde magique que sont la Kabbale et l'Alchimie. Mais ces nouvelles sciences occultes ne t'ont pas attiré. Non, la magie reste la voie royale. Avec la magie, tu manipules directement les énergies des champs magiques. C'est pour toi la seule vraie façon de rester en contact avec les forces occultes qui régissent l'univers. Pas de symbolisme excessif, pas de matérialisme excessif, décidément la seule voie possible est bien pour toi la Magie.

Tu ne te rappelles plus tes débuts en Basse Magie. Tu avais bien sûr, comme tout Nephilim, des prédispositions naturelles, et tu en profitas bien. Tâtonnant dans l'obscurité, tu expérimentas encore et encore, lisant focus sur focus, t'essayant à tous les éléments, car telle est la nature de la Basse Magie. Une quête longue et difficile, où tu te devais d'observer les champs magiques lorsque tu les manipulais, afin de pouvoir entr'apercevoir quelles étaient les lois universelles qui les régissaient. Un jour, tu finis par arriver au bout de tes peines. A force patience, d'observation, de tâtonnements, l'illumination t'apparut finalement : tu compris quelles étaient les forces qui régissaient le monde magique, tu compris ce qui était à la base de tous les flux et reflux des courants des éthers : les Noms. Tu compris que toute chose pouvait être contrôlée si elle possédait un Nom, et que pour pouvoir être en symbiose avec le Grand Tout, il te faudrait apprendre ces Noms. Tu compris que la connaissance des Noms des choses de l'univers te permettrait finalement de redécouvrir ton vrai Nom, et qu'ainsi tu pourrais agir un jour sur toi pour trouver l'Agartha. Tu pourrais alors te transformer comme bon te semblerait.

Mais la quête des Noms était une quête encore plus difficile que cette traversée du Désert qu'avait été la Basse Magie, et tu sus qu'il te faudrait être sévère envers toi-même pour pouvoir progresser dans les arcanes de la Haute Magie. La quête de ces Noms serait quelque chose de dangereux car elle déchaînerait des forces gigantesques, et il te fallait choisir comment tu allais l'aborder. La voie que tu choisis fut la Voie Sinueuse des Sentiers Naturels : pour toi, cette quête des Noms passerait forcément par un rapprochement entre toi et le monde. Pour pouvoir rester en symbiose avec l'univers, il te faudrait encore te rapprocher des éléments et comprendre de façon intime la façon dont les choses étaient régies par leur Nom. Mais un tel rapprochement pouvait signifier l'abomination du Khaïba, c'était là une quête dangereuse si tu venais à t'emporter. Tu sus cependant te restreindre, refusant d'apprendre trop vite les sortilèges pour lesquels tu n'étais pas prêt, et tu progressais, comme au cœur d'un labyrinthe. Lentement, à tâtons encore, tu appris le Nom des choses. Tu en oubliais beaucoup, mais qu'importe : la Sapience restait, et tu te rapprochais toujours plus des éléments primordiaux qui constituent ton pentacle, et par là même de la vraie nature de l'univers. Aujourd'hui tu te sens prêt. Depuis ton réveil, tu as regagné les fragments de Sapience perdus à cause de ton sommeil en stase, et tu sens que le moment est proche. Tu connais aujourd'hui les Noms des choses, tu en as une connaissance presque intuitive. Il ne te reste qu'à franchir le dernier pas, il ne te reste qu'à essayer de deviner le tien propre, mais attention, tu ne dois pas échouer si près du but, et là encore tu dois te restreindre. La tentation est forte, mais tu dois attendre le moment propice, celui où tu pourras supporter cette révélation qui est celle de ta vraie nature. Tu connais le monde, reste à te connaître toi-même...

TON RÉVEIL

Tu t'es incarné de nouveau au mois d'avril 1999. Ton hôte est aujourd'hui une jeune humaine de 25 ans, Estelle Marenne. Rapidement, comme à l'habitude, tes métamorphoses ont progressivement changé le corps de ton simulacre, ce qui n'a pas été sans problèmes. En effet, Estelle a un ami, Stéphane, comme elle électricien, qui lui a 26 ans. Vous travaillez d'ailleurs dans la même société à Paris. Une petite société d'artisans, et cela n'a pas facilité les choses. Seul le son de ta nouvelle voix a troublé tes collègues. En effet, c'est la seule de tes métamorphoses qui soit suffisamment développée pour leur être apparue. Tes cheveux ont certes pris une tente bleutée très marquée, mais les goûts

esthétiques de ce siècle t'ont permis de prétendre que tu t'étais fait une teinture. Le vrai problème est Stéphane. Lui a bien remarqué que tes cheveux sont devenus bleutés avant que tu n'ailles chez le coiffeur, ta nouvelle voix le bouleverse tant elle est différente de celle qu'il connaît si bien, et surtout il a également remarqué cette membrane, certes petite et transparente, qui est apparue entre chacun de tes doigts. La vie que vous menez ensemble dans cet appartement en banlieue commence à devenir lourde, lui étant désespéré de ne plus te comprendre, toi ne sachant quoi faire face à cette situation qui t'est nouvelle.

Mais tout ceci a récemment perdu beaucoup d'importance à tes yeux. Tu étais à ton travail, comme à l'habitude, quand soudain tu as eu une vision. Tu es entrée dans une sorte de transe mystique, et tu t'es réveillée alors que tes collègues t'avaient conduite à l'infirmerie. Cela a peut-être duré quelques minutes, ou bien quelques dixièmes de seconde. Toujours est-il que tu as eu cette vision. Un gigantesque serpent noir terrassant un géant semblable à Poseidon dans un tumulte de champs magiques. Tu te rappelles chaque détail : le serpent qui se cambre, Poseidon qui s'appête à le terrasser de son trident, mais qui ne voit pas le venin jaillir. Plus noir que la nuit, le venin qui l'aveugle et le met à la merci de la créature démoniaque. Et cette gigantesque masse de Ka-Eau qu'est Poseidon, cette gigantesque masse prostrée devant son exécuter, qui plante ses crocs et lui injecte un cancer noir qui peu à peu le remplit tout entier, corrompt le Ka-Eau avant que tu te sentes faible, trop faible pour continuer à rêver. Puis tout à coup tu es revenue à toi, et puis plus rien.

Le moment était peut-être venu, celui où tu devrais apprendre ton vrai Nom, le moment de l'épreuve finale qui ferait de toi un Nephilim accompli prêt à marcher dans l'Agartha. Mais tu te sentais perdue, ne sachant vers où porter tes efforts. C'est alors qu'un peu plus de deux semaines plus tard, tu as eu un nouveau malaise. Tu étais seule cette fois-ci, et les mêmes images te sont revenues. On était dimanche, le 8 août, et lorsque tu es revenue à toi, tu t'es sentie attirée vers un lieu loin au sud-est. Cette impression était diffuse, mais suffisante. Le lendemain, tu es partie, prenant la voiture, vers le sud, après avoir laissé une lettre très évasive à Stéphane. Tu reviendrais, mais il te fallait faire le point. Voilà qui te laisserait du temps. Tu es arrivée à Lyon à la nuit tombée, et repartie le lendemain midi. Tu as passé une grande partie de l'après-midi à chercher ce lieu qui t'attire, et finalement tu as fini par tomber dessus. Une petite clairière en plein Vercors, dans laquelle tu mets les pieds pour la première fois de ton existence, et dans laquelle visiblement tu n'es pas seule : quatre autres Nephilim s'y trouvent également...

REMIANE, SPHINX KABBALISTE

TA NATURE

Tu es Remiane. Tu es ce qu'on appelle un Faerim, un Nephilim de la Terre, et ton métamorphe est le Sphinx. Ton humeur est celle d'un Nephilim sec, c'est-à-dire que tu possèdes une vie intérieure très riche, même si tu ne ressens pas le besoin de la communiquer à ton entourage. Relativement détaché du monde qui t'entoure, tu en retires une grande force d'âme et une finesse d'analyse peu commune. Toujours maître de toi, tu es l'un des métamorphes Faerim qui incarnent le mieux la Terre en tant qu'élément des forces telluriques cachées et énigmatiques.

TON HISTOIRE

Tes plus lointains souvenirs remontent il y a très longtemps, à l'époque du pharaon Akhénaton, sous l'ancienne Egypte. Tu étais alors incarné dans un scribe, et tu faisais partie de la cour la plus proche de ce Nephilim visionnaire. Un jour, il te fit part, comme à d'autres, de ce projet qu'il pensait nécessaire pour donner aux Nephilim les moyens de se regrouper à la poursuite de buts communs. Pharaon commença alors ses quêtes, au terme desquelles il forgea les 22 Lames Mystiques, fondations des Arcanes Majeurs. A l'issue de sa huitième quête fut créé l'Arcane de la Justice. Son but était de sans cesse adapter aux époques successives les lois universelles découvertes et inscrites par le pharaon sur la Lame Mystique, puis de les faire appliquer. Tu fus séduit par l'idée, et décida de te consacrer à cet ambitieux projet. Tu fus donc l'un des premiers Nephilim à intégrer cet Arcane Majeur et à graver dans ton pentacle son stellaire. Mais un jour, Akhénaton fut assassiné, ainsi que nombre de ses fidèles. Tu en faisais partie. Tu pris alors le corps d'une conteuse, et t'enfuis avec les Bohémiens et les Nephilim qui formaient le premier noyau de l'Arcane de la Justice. Tu vécus alors de nombreuses années, portant le message de la Loi, et finis par mourir et retourner dans ta stase.

Tu ne te réveillais que plus de deux millénaires plus tard, quelque part dans le Royaume de France. On était en 1197. Tu ne sais comment ta stase avait voyagé jusque là en tout ce temps, et mis beaucoup de temps à découvrir les changements intervenus à la face du monde pendant ton sommeil. Ton corps était celui d'un pèlerin qui avait fait vœu de pauvreté. Tu mis alors à la recherche de ton Arcane Majeur, te demandant s'il existait toujours. Mais tu avais rencontré des Nephilim qui en avaient entendu parler, il n'avait donc sûrement pas disparu malgré le temps passé. Et puis un jour, tu rencontrais un Nephilim qui portait le même stellaire que toi. Nul ne se souvenait vraiment de toi, mais ta conviction et tes connaissances, si elles ne prouvaient rien, étaient en total accord avec la philosophie de l'Arcane, ce qui te fit rapidement gravir les échelons de la hiérarchie. Tu faisais partie de ce qu'on appelle l'Ouïe de Dame Justice, un groupe chargé de rapporter quels pouvaient être les infractions à la Loi commises de par le monde. Tu fus envoyé en Occitanie, où convergeaient les Nephilim, afin de mener ta tâche. Et neuf ans après avoir quitté ton corps mort de vieillesse pour un autre plus jeune, tu fus victime de la Croisade albigeoise et retournas en stase.

Ce nouveau sommeil fut moins long que le précédent, car tu t'éveillais en l'an 1622, et pris pour simulacre le corps d'une paysanne. Cette fois, tu fus prompt à retrouver ton Arcane Majeur, et tu fis montre d'une Sapience peu commune. Tu commenças par officier au sein de l'instance nommée l'Œil intérieur, chargée de porter les accusations, énoncer les fautes et requérir les peines. Eu égard à ta lucidité, tu intégras ensuite rapidement le Trône Inquisitoire, instance supérieure chargée de prononcer les jugements. Tu étais heureux de retrouver les plus hautes instances de cet Arcane que tu avais contribué à créer. Tu savais te montrer sévère mais pas méchant, clément mais pas laxiste. Ton jugement était sans faille, tu faisais appliquer les Lois dictées par la Balance Cosmique à Akhénaton et inscrites sur la Lame Mystique. Tu mourus et changea de corps pour prendre celui d'un noble qui avait perdu toute sa fortune. Peut t'importait, tu vouais ton existence entière aux délibérations ainsi qu'aux réunions qui se tenaient parfois entre les membres du Trône Inquisitoire dans un amphithéâtre sur une petite île grecque. Et après plus de trente ans, ton simulacre finit par mourir de vieillesse, et tu retournas dans ta stase.

TOI ET LES SCIENCES OCCULTES

A l'époque égyptienne, tu étais un mage accompli. La première des sciences occultes des Nephilim avait su te séduire, et tu tentais de la faire tienne. Mais lors de ton éveil au XIIIème siècle, tu appris que beaucoup de choses avaient changé, même dans l'approche que les Nephilim avaient des champs magiques. Tu découvris avec stupéfaction que deux nouvelles voies avaient été défrichées, la Kabbale et l'Alchimie. Et après t'être initié à ces deux nouvelles formes de magies, tu sus que la Kabbale était la seule voie possible de parvenir à te transcender. Pour les Kabbalistes, les champs magiques n'étaient que les émanations d'un Créateur qui se voulait sévère mais clément avec tous ses enfants, en particulier les Nephilim. Le respect de ce créateur et de ses serviteurs permettait alors de les appeler à soi depuis les champs magiques où ils vivaient, grâce à des invocations.

C'est donc ainsi que tu exploras les arcanes de la Kabbale. Au début, les invocations que tu faisais étaient simples et les créatures faciles à appeler. Tu découvrais les Sceaux. Tu appris alors que certaines créatures vivaient plus ou moins profondément dans les Champs magiques, et qu'en fait ces mêmes champs contenaient une succession de dix régions appelées les Sephiroth, de plus en plus éloignées de notre monde physique : Malkut, Yesod, Hod, Netzah, Tipheret, Geburah, Chesed, Binah, Hokmah et enfin Kether. Patiemment donc, tu appris à invoquer et à contrôler des créatures vivant dans des régions de plus en plus reculées et de plus en plus puissantes. La Kabbale était d'ailleurs une science occulte très populaire auprès des Adoptés de la Justice, eu égard à son fondement philosophique. Puis, alors que tu commençais à maîtriser complètement l'invocation des créatures de Hod, tu te rendis compte que ces serviteurs de l'Unique avaient parfois des caractères communs, des humeurs communes, qui correspondaient à des "Mondes" dont tu ne connaissais jusqu'alors que l'existence théorique.

C'en était fini des Sceaux, avec Netzah commençaient les Pentacles, plus difficiles. Mais surtout, tu avais pris conscience du fait que dans chacun des cinq champs magiques se trouvent cinq mondes, que l'on retrouve dans tous les champs, chacun de ces mondes étant habité de créatures qui se ressemblent par leur caractère. Toute créature vivait donc dans une Sefirah d'un monde particulier. Seules certaines créatures échappaient à cette règle, car elles dirigent la même Sefirah dans les cinq mondes et ne font donc partie d'aucun en particulier. Peu à peu, tu te sentis plus d'affinités avec le monde nommé Meborack, où l'harmonie des choses, des êtres et des paysages leur donne une puissance et une beauté inégalables. Toutes les créatures de Meborack gardent à l'esprit le respect de l'équilibre du monde, et ton cœur d'Adopté de la Justice vibrait à cette idée : l'équilibre entre la Rigueur et la Miséricorde. Tu choisis donc de te consacrer plus particulièrement à Meborack. Un jour, lorsque tu sus appeler les créatures de Tipheret, tu appris à demander l'apparition de Michael, l'un des cinq Archanges dirigeant Tipheret. En effet, cette Sefirah avait la particularité d'être dirigée non par une unique créature, mais par cinq Pentarques associés chacun à un élément. Les rares fois où, toujours en cas de grand besoin, tu appelas Michaël, le Pentarque de la Terre, il sut toujours t'apporter l'assistance dont tu avais besoin. Fort de ce sentiment de pouvoir trouver le réconfort au long de ta quête, tu continuas à étudier toujours et encore. Tu savais qu'un jour, tu saurais comment plonger toi-même dans les mondes de Kabbale au lieu de toujours en faire sortir des créatures. Tu pourrais alors les explorer et y rencontrer, en leurs plus profondes entrailles, les plus proches émanations du Créateur. Depuis ton réveil, aujourd'hui, tu as regagné les bribes de Sapiance perdues pendant ton sommeil. Tu sens que le moment est proche où tu plongeras dans les mondes de Kabbale, il ne te faut plus que te soumettre à l'approbation de leurs gardiens. Reste seulement à savoir comment les appeler, en particulier Orthémios Sabots d'or, Celui qui veille sur les Chemins de Meborack...

TON RÉVEIL

Tu t'es incarné de nouveau au mois de mars 1999. Ton hôte est aujourd'hui un humain de 41 ans, Edouard Lausanne. La vie qu'il menait, replié sur soi, était sans grand intérêt hormis le plaisir qu'il retirait de son emploi d'enseignant. Tu as continué à te rendre à ton travail, dans un lycée du XVème arrondissement à Paris où tu habites, et as utilisé tout ton temps libre pour reprendre de l'activité au sein de la Justice. Cela a été facile, eu égard aux activités que tu y as eues eu XVIIème siècle. Tu t'es

alors remis à l'étude de la Kabbale, alors que de nouveau tu étais affecté à l'Ouïe de Dame Justice, cherchant sans relâche les fautes là où tu posais les yeux, afin de remettre ton prochain sur le droit chemin, en particulier tes Frères Nephilim qui plus que quiconque ont besoin d'être aidés. Tu t'es d'ailleurs rendu compte avec une grande satisfaction qu'aujourd'hui la technologie humaine peut servir de façon très efficace les objectifs de l'Ouïe. Tu es d'ailleurs toi-même équipé de moyens à la hauteur de tes besoins : émetteurs, micros et mini-caméras fixes ainsi qu'une base réceptrice dans une mallette en aluminium, voilà de quoi faire pâlir d'envie l'enquêteur moyen...

Les vacances d'été venues, tu as cherché à augmenter encore tes objectifs de vérification de bonne conduite de tes Frères. Sans obstination, attention, car tu ne fais pas partie de ces quelques nouveaux Adoptés qui croient satisfaire leurs ambitions politiques au sein de l'Arcane Majeur en dénonçant toujours plus de Frères. Comme à ton habitude, tu tentes autant que faire se peut de rester impartial et objectif, ce qui t'a toujours très bien réussi. Un jour cependant, en ce vendredi 23 juillet, tu as été témoin d'un phénomène très étrange. Alors que tu avais utilisé les Fleurs de Jade, Mystères des Forêts Sombres pour te renseigner dans le cadre d'une investigation, les visions que tu as eues n'ont pas du tout correspondu à ce que tu attendais. Tu as vu une scène étrange : tu t'es vu toi au XVIIème siècle, parlant avec une créature étrange toute faite de Ka-Terre. Pas une créature de Kabbale, non, mais tu t'es ensuite senti investi d'un destin hors du commun, qui allait une fois de plus faire appel à ta connaissance intime des Lois de la Balance Cosmique. Et puis la vision s'est évanouie, et plus rien.

Tu as malgré tout continué à mener tes enquêtes, quand quelques jours plus tard, le 8 août, tu as revu la même scène et t'es senti attiré vers le sud-est. Soudain, tu as pris conscience de ce que cela pouvait être : peut-être était-ce une créature de Kabbale qui t'appelait ainsi, peut-être allais-tu enfin pouvoir apprendre enfin l'invocation des gardiens des mondes de Kabbale. Tu as alors informé la Justice que tu partais pour quelques temps, et a pris le train pour Lyon. Suivant cet appel intérieur qui ne cessait pas, tu t'es ensuite dirigé vers Grenoble, et de là tu as pris le bus vers le sud-ouest. Tu sentais que tu te rapprochais de plus en plus. Arrivé à Villard de Lans, tu a su que tu touchais au but. Tu t'es alors mis en route à pied, ton sac sur l'épaule, vers la forêt, avant d'arriver finalement à une petite clairière où ton instinct s'est tu. Cela n'a pas manqué de te surprendre, d'autant que visiblement, tu n'est pas le seul Nephilim dans cette clairière à moitié calcinée au beau milieu de la forêt.

DOMBELLE, EPEIRE ALCHIMISTE

TA NATURE

Tu es Dombelle. Tu es ce qu'on appelle un Onirim, un Nephilim de la Lune, et ton métamorphe est l'Epeire. Ton humeur est celle d'un Nephilim lunatique, c'est-à-dire que tu possèdes une psychologie très riche, mais très changeante. Conséquence de cela, les rapports que tu entretiens avec ceux que tu côtoies sont toujours méfiants, même si tes changements d'humeur réservent autant de bonnes surprises que de mauvaises. C'est seulement peut-être que les autres ne comprennent pas le caractère fondamentalement changeant de l'élément Lune.

TON HISTOIRE

Tes plus lointains souvenirs remontent à quelques siècles avant notre ère, en la merveilleuse cité de Babylone. Tu t'étais incarné dans une pilleuse de tombes, et comme ton simulacre, tu te mis à aimer le calme enchanteur des cimetières. Endroits si tranquilles, si énigmatiques, comme toi. Mais les cimetières étaient le domaine réservé de tes cousins les Selenim, et tu finis par les irriter par ta présence dans ces havres de paix. Tu mourus dans des circonstances obscures, et ta stase devint un crâne de singe qui traînait non loin. Quelques siècles plus tard, elle fut retrouvée par un pêcheur africain, ce qui te fit frissonner : Dieu seul savait comment elle avait voyagé jusque là. Malgré tout, tu pris ce nouveau corps et vécus tranquille. A ta mort, tu t'incarnas dans le marabout de la tribu, qui était venu te rendre les derniers sacrements. Il ne pouvait pas mieux tomber. Tu en profitas pour pratiquer la magie au grand jour, puis finis par mourir à nouveau alors que tu voyageais vers le nord. Ce fut un explorateur musulman qui retrouva ta stase, et qui à son tour devint ton simulacre. Tu terminas alors ta progression vers le nord jusqu'en Egypte et y vécus de nombreuses années pendant l'Age d'Or de l'Empire Arabe, en tant qu'explorateur couvert de gloire d'abord (le récit de tes voyages avait eu beaucoup de succès), en prenant ensuite le corps d'un calife, et finalement dans celui de l'assassin qui te surprit un jour pendant ton sommeil. Tu progressais lentement mais sûrement vers l'Agartha, et c'est à cette époque arabe que tu découvris l'Alchimie et choisies cette voie, qui semblait mieux te correspondre. Tout semblait si facile, il suffisait d'étudier et la Sapience venait. Tu finis cependant par te faire prendre par la justice des hommes, et fut exécuté. Affaibli, tu rejoignis alors de nouveau ta stase.

Cependant, lorsque tu t'éveillais de nouveau, tu avais encore un peu voyagé. En cet an mil cent trente neuf, tu avais pris le corps d'un chevalier européen qui s'était engagé dans les Croisades. Peu à peu, tu compris que derrière ces croisades se profilait le pouvoir de l'Arcane Mineur du Bâton, le Temple, qui semblait avoir à l'époque une puissance démesurée, si grande que l'Agartha des Nephilim paraissait compromise. Tu décidas alors de lutter contre ces humains de l'intérieur, et rencontra d'autres Frères qui œuvraient dans le même sens. Ils faisaient partie de l'Arcane Majeur de la Maison-Dieu. Tu mourus lors de l'attaque d'un repaire de Templiers et regagnas de nouveau ta stase, qui fut envoyée avec tes possessions à ta famille en France. En 1632, tu pus t'incarner à nouveau dans un de tes héritiers. Tu repris alors contact avec la Maison-Dieu, et apprit quelle était la mission qu'ils se donnaient : dissimuler aux humains l'existence des Nephilim. Te rappelant les jours anciens où tu pouvais étudier à loisir sans que personne ne soupçonne ta véritable nature, tu décidas qu'il était temps pour toi d'aider tes Frères, et intégras cet Arcane Majeur. ton pentacle fut gravé de la marque des adoptés, étrange car dissimulée sous l'apparence d'une dégénérescence Khaïba, afin d'éviter les problèmes avec certains Nephilim qui ne comprennent pas bien le sens de ta quête et ne voient en la Maison-Dieu qu'une source de destruction. Ceci est parfois nécessaire malheureusement, car la volonté du secret impose parfois de faire disparaître certaines traces... A ta mort l'Arcane, qui conserve les stases de ses adoptés, te donna un nouveau simulacre très vite. Tu jouas cependant de malchance lorsque quelques 43 ans plus tard, tu rejoignis de nouveau ta prison alors qu'elle était temporairement en ta possession pour cette expérience alchimique qui fit exploser le laboratoire où tu travaillais.

TOI ET LES SCIENCES OCCULTES

A une certaine époque, tu pratiquais la Magie comme la plupart des tes frères Déchus. Mais pour autant que tu t'en souviennes, l'Alchimie a été la voie que tu as choisie car elle correspondait bien plus à ta vision du monde. Le temps, le sommeil en stase et les autres épreuves ont petit à petit émoussé la plupart de tes connaissances en Magie, mais au contraire, à chaque nouvel éveil, tu te lançais à corps perdu dans l'exploration des possibilités que t'offrait la maîtrise de ton athanor et de la matière en son sein. Seuls les Alchimistes ont conscience que la matière contient encore de la puissance magique. Endormie, engourdie, certes, mais pour toi l'Agartha passe nécessairement par la redécouverte de ces énergies cachées dans la matière. A terme, les mondes physique et magique doivent de nouveau ne faire qu'un...

L'Œuvre au Noir est le nom par lequel on désigne la longue et difficile redécouverte des champs magiques contenus dans la matière. Par le processus de l'Escarboucle, tu as appris à décomposer la matière, à la dissocier pour faire jaillir le Ka qu'elle contient. Les Poudres que tu as ainsi obtenues ont été les premières substances que tu aies eu l'occasion d'essayer. Bien sûr, il t'a fallu commencer par construire un laboratoire, au centre duquel trône ton athanor, ce four magique qui te permet d'élaborer les poudres. Ton athanor est rempli de champs magiques, tout comme ta stase, et ton pentacle y est également lié. C'est par ce lien magique, d'ailleurs, que ton athanor entre en résonance avec les substances que tu utilises pour qu'elles puissent libérer leur énergie. Cet athanor, c'est ton double alchimique, un reflet de ton pentacle, qui t'est presque aussi précieux que ta stase. C'est par la compréhension intime de ce reflet de toi, de la façon dont matière et magie s'y marient, que tu parviendras à abolir la barrière qui sépare mondes physique et magique depuis la Chute.

Au fil des expériences, tu as fini par comprendre de façon presque intuitive la façon de révéler le Ka enfoui dans la matière. Alors a commencé pour toi une nouvelle étape lumineuse : l'Œuvre au Blanc. Il était temps pour toi d'apprendre comment construire quelque chose à partir du Ka. Tout en continuant à affiner ta compréhension de l'Escarboucle, tu as fait tes premières expériences dans quatre nouveaux processus. Tu les as abordés l'un après l'autre, dans l'ordre qui te plaisait, mais constamment tu les gardes tous les cinq à l'esprit : l'Escarboucle toujours, et ses Poudres, incarnent la décomposition de la matière. L'Alkaest et ses Vapeurs, produites dans l'Alambic, concernent plus son analyse. L'Androgyne et les Ambres, issues du Creuset, abordent son principe fertile. Le Cinabre et les Liqueurs, produites dans l'Alambic, traitent de sa transformation. Et enfin, la Chrysoppée et les Métaux issus du Creuset te permettent de la commander. Bien sûr, tu as progressé aussi sur les voies de la Spagyrie, qui n'est pas un processus mais la fabrication d'artefacts de matière et de Ka à partir de ton laboratoire. Tu as maintenant parcouru un grand chemin. La matière ne possède presque plus de secrets pour toi. A ton niveau de connaissances, il ne te reste qu'une chose à apprendre, une dernière source de Sapience encore inexploitée. Il faudrait que tu puisses étudier la Materia Prima. Cette Materia Prima est la gangue de matière imprégnée de Ka dans laquelle sont nés les cinq Nephilim du Glorieux Alliage, ceux qui posèrent les principes de l'Alchimie. Et quelque part au fond de ton être, tu te sens prêt à recevoir leur enseignement. Depuis ton réveil, tu as regagné les fragments de Sapience perdus à cause de ton sommeil en stase, et tu sens que le moment est proche. Le moment où l'un des Cinq viendra te trouver, le moment où tu devras te mettre en quête d'eux, ou bien encore le moment où tu seras confronté seul à la Materia Prima ? Tu ne sais pas, mais ce moment est proche. De ça, tu en es sûr.

TON RÉVEIL

Tu t'es incarné de nouveau au mois d'avril 1999. Ton hôte est aujourd'hui un humain de 23 ans, Fabien Trébleau. Il est jeune, ce qui te satisfait beaucoup car il durera longtemps si tu en prends soin. Par ailleurs, la vie qu'il mène pour l'instant, celle d'un thésard en mathématiques, fait qu'il est facile de se retirer pour étudier... l'Alchimie. Ses amis n'ont pas remarqué tes métamorphoses, ce qui est heureux, pas plus que ses parents lorsque tu es allé les voir pendant les vacances de Pâques. Tu as repris contact avec la Maison-Dieu, et as commencé à enquêter sur les éventuelles activités occultes qui ont lieu dans les catacombes de Paris. Habitant près de la Cité Universitaire au sud de Paris, tu te

rends dans les catacombes plus d'une fois par semaine, les as cartographiées assez précisément et envisages sérieusement d'y transférer ton laboratoire, qui pour l'instant occupe une cave que tu loues en plus de ton deux-pièces. Seul problème : il faut en assurer la sécurité, et tu es en train de chercher à prolonger la durée de la formule de l'Infini Fil d'Ariane-Araknê pour pouvoir en tisser un réseau autour de l'endroit où tu mettras ton laboratoire.

Après être passé voir tes parents fin juin, tu es retourné à Paris, soi-disant pour continuer à travailler tranquillement sur ta thèse, en fait pour continuer tes recherches. Et le 23 juillet, un phénomène étrange s'est produit. Empêtré que tu étais à jouer avec des fils d'Ariane-Araknê, un soir, les rayons de la lune passant par le soupirail ont été comme diffractés par le complexe réseau de toiles. Une image est alors apparue, du moins c'est ce qu'il t'a semblé. Une Lune, s'éclipsant peu à peu, laissant place à l'obscurité, puis laissant à sa place, à mesure que l'ombre la quittait, à un soleil blanchâtre de couleur lunaire. Et puis d'un seul coup, la vision s'est évanouie, et tu ne savais plus si tu avais rêvé tout éveillé ou si tu avais bien vu cette image dans ta toile. Quoi qu'il en soit, tout cela t'a beaucoup travaillé, et t'a donné du cœur à l'ouvrage : et si cette apparition du soleil était en fait l'illumination du Grand Œuvre ? En effet, on dit que seuls les initiés du Grand Œuvre sont capables de créer des formules. Ton étude de cette formule de l'Infini Fil d'Ariane-Araknê ne serait donc peut-être que la préfiguration de ton étude de l'Œuf Alchimique, la Materia Prima de Rebis, l'Onirim du Glorieux Alliage ?

Tu ne sais. En tous cas, plus rien ne s'est passé jusqu'au 8 août. Et ce jour-là, tu as rêvé de toi. Tu étais quelque part dans le Massif du Vercors, en train de converser avec une étrange créature faite de Ka-Lune. Pas une créature de Kabbale, non, plutôt un effet-dragon. Mais d'un genre très étrange, puisqu'il était assez intelligent pour que vous puissiez discuter. De la conversation, tu ne t'en souviens plus, mais à ton réveil, tu as décidé de partir sur le champ pour le Vercors. Voilà qui était bien étrange, il te fallait tirer tout cela au clair. Tu as donc pris le train pour Grenoble, et de là tu as pris le bus pour Saint-Nizier. Puis, guidé par ton intuition, tu t'es dirigé vers Méaudre, où tu as passé la nuit. Puis à Corrençon-en-Vercors. Tu t'es baladé en forêt, et as pris une chambre. Le lendemain mardi, déçu de n'avoir pas eu de signe au jour de lune, tu as continué à te balader en forêt, ne sachant plus où chercher. Et là, tu as débouché sur une clairière où il y avait apparemment beaucoup de Nephilim pour un endroit si isolé...