

NEPHILIM : L'UNIVERS DE JEU

Il y a longtemps, très longtemps, l'univers était vide. Un jour, les énergies magiques se matérialisèrent sous forme d'étoiles, et ainsi naquit Sol, l'Axis Mundi de notre monde. Lui-même engendra neuf autres corps célestes, les planètes : Mercure, Mars, la Lune, Vénus, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton. L'énergie magique dégagée par Sol était grande, et les éthers qui émanaient de lui se réfléchissaient sur les planètes les plus proches. Dans un étrange processus, chacune des planètes qui réfléchissaient ainsi les éthers solaires les transformait en leur donnant leur énergie propre. Ainsi, Mercure produisait les éthers d'eau, Mars les éthers de feu, la Lune les éthers de lune, Vénus les éthers de terre, et Jupiter les éthers d'air. Les autres planètes, croit-on, étaient trop éloignées pour cela. Le système solaire, alors baigné de toutes ces énergies vit un jour leur concentration en un point, et la Terre naquit, produit de l'harmonie unissant les cinq éthers des planètes. C'était ce qu'on appelle le Tohu-Bohu.

Commença alors le cycle minéral. Les éthers arrivant sur Terre la pénétraient jusqu'au plus profond d'elle-même, jusqu'au Graal que recèle son sein, et donnaient naissance aux champs magiques, courants élémentaires qui ensuite baignaient la matière terrestre. Notre monde se façonna, et les champs magiques, continuellement alimentés par les éthers des cinq planètes, couraient à l'intérieur et à la surface de la Terre. Au cycle minéral succéda le cycle végétal, et les cinq champs magiques s'organisèrent : la Lune, peut-être parce que sa planète était la plus proche, prit un ascendant sur les autres. L'Air et le Feu s'opposèrent à elle, tandis que l'Eau et la Terre restaient neutres et faisaient croître la végétation terrestre. Le cycle végétal vécut un temps, puis vint le cycle animal avec les premières formes de vie animales, influencées par la Lune. Bientôt une race en particulier, les Sauriens, commença à dominer.

Immenses monstres reptiliens, ils adoraient leur mère la Lune et bâtirent d'immenses cités végétales en son honneur. L'un d'entre eux s'érigea en chef et grand prêtre lunaire. Son nom était Mu. Il prêcha pour la puissance de leur civilisation, et pour l'établissement et la création d'une seconde lune qui devait leur apporter encore plus de pouvoir que leur mère originelle. Cette lune noire devait capturer les puissants éthers de Sol pour les convertir en un champ magique lunaire supérieur à tous les autres. La construction fut commencée, et bientôt dans le ciel la menace sombre de la Lune Noire prit corps.

Les cinq champs magiques primordiaux s'unirent alors contre ce danger pour créer une nouvelle race : les Kaïm. Les Sauriens, aveuglés dans leurs rites télépathiques et dans la construction de leur astre artificiel, ne virent pas la menace grandir. Les Kaïm avaient leurs énergies organisées en pentacle, dans lequel la Lune restait opposée à l'Air et au Feu. La Terre se trouva plus d'affinités avec le Feu et l'Eau avec l'Air, et les Kaïm apprirent à se servir de leur pentacle. Bientôt ils furent assez forts pour se lever contre les Sauriens et

attaquer l'abomination de la Lune Noire avant qu'il ne soit trop tard. La Lune Noire explosa et des myriades de fragments s'éparpillèrent à la surface de la Terre. Un nouveau champ magique naquit alors, mais il était bien faible et la Lune put l'absorber et le détruire presque entièrement. Ceci marqua la début du déclin de la race des Sauriens.

Le cycle spirituel commença alors, et la civilisation des Kaïm commença. Pures énergies magiques, ils possédaient chacun un élément dominant parmi les cinq et s'incarnaient dans des manifestations propres à cet élément : lave, soufre, cristal, diamant, corail, vagues, tempêtes... Ces manifestations physiques étaient les métamorphes basaltiques. Les Kaïm naissaient dans des Nexus, grandes conjonctions magiques, croissaient puis se fondaient à nouveau dans les éléments. Mais certains commencèrent à refuser de se dissoudre, à réfléchir ensemble, à chercher à élucider les secrets de l'univers. Une civilisation moins sauvage commença, et de grandes cités furent bâties. Les Kaïm prirent conscience de leurs oppositions élémentaires, et bientôt une forme de société se construisit. Ce fut le Tutorat des Quatre éléments. Quatre Kaïm, reconnus comme supérieurs par leurs frères, dirigeaient l'ensemble de la communauté. Chacun d'eux présidait à un des quatre éléments, tandis que la Lune, taboue par le souvenir de la Lune Noire, était rejetée hors de la société ainsi que tous les Kaïm lunaires. Finalement l'un d'entre eux, Morphée, parvint un jour à provoquer et à vaincre les quatre tuteurs élémentaires en un combat occulte, et tous durent reconnaître que la Lune faisait partie de leur essence. C'est ainsi que prit fin le cycle spirituel.

Privée de structure, la société Kaïm commença alors à sombrer dans la décadence. Certains découvrirent alors de nouveaux sortilèges permettant d'unir leur Ka. Les arches de Ka ainsi constituées, appelées Ar-Ka-Na, liaient désormais des Kaïm dans des convictions, des intérêts communs. C'est ainsi qu'apparurent les métamorphes symboliques : certaines Ar-Ka-Na regroupaient des Kaïm qui se plaisaient à se donner la même apparence physique. Mais certaines devinrent rapidement des abominations : les Kaïm concernés absorbaient toujours plus de Ka, et leurs pentacles dégénéraient en ce cancer que l'on appelle Khaïba. Ils fusionnaient alors entre eux, créant d'immenses créatures magiques aux pouvoirs incommensurables : les Dra-Ka-On. Ceux-ci furent combattus par les autres Ar-Ka-Na, et heureusement vaincus. La menace pesait cependant toujours autant, car ce qui manquait aux Kaïm, c'était une cause commune comme celle qui les avait unis contre les Sauriens. L'une des Ar-Ka-Na, appelée "les Danseurs de la Roue Solaire", fournit cette cause aux Kaïm : ayant redécouvert les traces des travaux menés par les premiers Kaïm pour utiliser le Ka-Soleil comme arme contre la Lune Noire, ils proposèrent une grande recherche visant à donner aux Kaïm la maîtrise du Ka-Soleil. Ainsi commença le Sentier d'Or. Gigantesque expérience qui dura des millénaires, le Sentier d'Or consista principalement en l'étude du Ka-

Soleil que contenait une race apparue depuis peu, les Humains. Ils étaient physiques, mais possédaient du Ka-Soleil en eux, même s'ils ne savaient pas s'en servir. Une grande partie de l'Humanité naissante fut regroupée sur le continent de l'Atlantide pour être étudiée. Mais certains Kaïm, à la tête desquels Prométhée, estimaient que les Humains ne devaient pas être traités en cobayes mais en égaux : après tout, n'étaient-ils pas eux aussi une race magique ? Des tensions apparurent alors, et plusieurs groupes poursuivirent leur propre quête du Sentier d'Or dans des voies différentes.

Jusqu'au jour où arriva la Chute : un énorme Météore, venu de Saturne, vint s'écraser dans l'Océan bordant l'Atlantique. Un raz-de-marée gigantesque engloutit l'Atlantide, et Kaïm et Humains découvrirent le champ magique de Saturne, l'Orichalque, qui produisait lorsqu'il rencontrait l'un des cinq Ka-éléments une réaction annihilant les deux. Ce météore était saturé d'Orichalque, et tellement de fragments s'en détachèrent qu'ils donnèrent naissance à un nouveau champ magique. Les humains disciples de Prométhée furent rapides à comprendre qu'ils pourraient se fabriquer des armes d'Orichalque pour combattre ceux qui avaient été leurs maîtres. Ces derniers, d'ailleurs, ne pouvaient plus vivre comme ils le faisaient auparavant dans les champs magiques désormais corrompus par l'Orichalque. Bien trop faibles, ces champs ne baignaient d'ailleurs plus l'intérieur de la Terre mais ne faisaient plus que les parcourir en surface. Les Kaïm durent alors profiter des premiers résultats du Sentier d'Or et s'incarner dans les êtres humains afin de bénéficier de la protection de leur Ka-Soleil. En effet, c'était le seul élément qui n'était pas affecté par l'Orichalque. Les Kaïm s'appelèrent depuis les Nephilim, les Kaïm déçus, et durent pour se préserver de l'Orichalque posséder les corps des humains en refoulant la conscience de ceux-ci et en prenant le contrôle de leurs corps physiques.

Mais les disciples humains de Prométhée, les Glaives Prométhéens, présentèrent alors une nouvelle menace : ils découvrirent comment fabriquer des objets dans lesquels ils pourraient enfermer et affaiblir les Nephilim. Ces objets étaient les stases, et pouvaient revêtir de nombreuses formes. Nombreux furent alors les Nephilim ainsi enfermés dans des stases, mais heureusement les stases n'étaient pas des prisons éternelles, car lors de certaines conjonctions magiques, les Nephilim pouvaient en sortir.

De plus, pour lutter contre les Glaives Prométhéens, certains Nephilim se souvinrent de la Lune Noire. Ce Ka-élément, artificiel, se révéla être insensible à l'Orichalque lui aussi, et quelques Nephilim choisirent alors de renoncer à leurs Ka-éléments pour adopter celui-ci. Ils devinrent alors insensibles aux armes des humains et purent les combattre efficacement. Ces Nephilim prirent alors le nom de Selenim, et jamais ils ne purent retrouver leurs Ka-éléments originels. Ils furent respectés par certains pour leurs sacrifices, rejetés par d'autres qui étaient horrifiés de l'abomination de leur transformation.

L'histoire fut ensuite ponctuée de guerres occultes opposant humains et Nephilim. Rapidement, les Glaives Prométhéens décidèrent de garder les enseignements de leur mentor pour eux-mêmes et de ne pas les révéler au

reste du monde. Ils prirent alors le nom de Mystères, ou Mystes. Une autre société secrète d'humains, les Templiers, leur déroba une partie de ces secrets sous le règne du pharaon égyptien Akhénaton, Nephilim qui organisa la société des Immortels en 22 familles appelées Arcanes Majeurs. Akhénaton accomplit en effet 22 quêtes au cours desquelles il forgea de puissants artefacts, appelés les Lames Mystiques, et donna chacune d'entre elles à un Nephilim différent, fondant ainsi ces 22 familles. À l'intérieur de ces Arcanes se regroupent des Nephilim en quête du même idéal, car depuis la Chute, tous les Immortels cherchent à regagner leur puissance perdue, à retrouver un nouvel état de grâce qu'ils appellent Agartha. Chaque Arcane Majeur regroupe ainsi des Nephilim qui ont une vision commune de l'Agartha et de la façon dont ils vont l'atteindre, de la façon dont ils doivent agir dans le monde occulte également.

Depuis des siècles maintenant, la guerre occulte continue entre Nephilim, Templiers et Mystes. D'autres sociétés secrètes humaines, les Rose-Croix et la Synarchie, œuvrent dans l'ombre. Les Selenim survivants, eux, restent cachés. À l'intérieur de chaque camp, les opinions divergent parfois, mais certains grands projets peuvent malgré tout voir le jour, infléchissant à chaque fois le cours de l'Histoire. Ainsi les Nephilim ont-ils créé deux nouvelles sciences magiques en plus de leur Magie primordiale, ainsi les Templiers ont-ils failli prendre le contrôle du monde occidental au Moyen-Âge, ainsi chaque guerre, chaque révolution, chaque avancée du savoir, n'a-t-elle été que le reflet exotérique de luttes beaucoup plus silencieuses. Aujourd'hui, le deuxième Millénaire après l'incident Jésus prend fin, et nombreux sont ceux qui ont prédit l'approche de l'Apocalypse. Les prémisses se sont déjà faits sentir : les conjonctions magiques se multiplient et permettent à des Nephilim de plus en plus nombreux de sortir de leurs stases. Les Arcanes Majeurs, aussi bien que les sociétés secrètes, font leurs préparatifs en vue d'un grand affrontement. L'ultime combat de cette fin de siècle approche, et à n'en pas douter l'Histoire est une fois encore à l'aube d'un grand changement...