

« Quand la mélodie des signes se meut, se meuvent avec elle les consonnes et les voyelles.
Il en surgit Hokhma, la Sagesse, la Science, l'idée primordiale où tout est contenu comme
dans un écrin, prêt à se déployer dans la création.
Dans Hokhma est contenue l'essence de tout ce qui suivra... »

Diotallevi dans *Le Pendule de Foucault*, Umberto Eco



D'Or et de Brume
<http://rafael2.online.fr/nephilim/>

LA QUETE DU SAVOIR ABSOLU

INTRODUCTION

Les Arcanes Majeurs constituent en théorie vingt-deux chemins devant mener les Nephilim à l'Agartha. Pourtant, les quêtes proposées dans le Livre du Meneur de jeu sont d'une toute autre nature. Akhénaton se serait-il égaré dans ses rêves prophétiques ?

En fait le Pharaon n'a fait que défricher le travail. Lors de ses vingt-deux rêves, il a eu l'intuition de quêtes qu'il n'a pas vraiment comprises, et quelques visions éparses qu'il a essayé de retranscrire dans le dessin des Lames. Il les a ensuite confiées aux Nephilim qui lui semblait les plus capables d'appréhender ces énigmes.

Aujourd'hui, rares sont les Princes à avoir atteint l'Agartha en suivant le chemin prôné par leur Arcane. Certains s'en sont même détournés, comme Shaïtan qui a développé une haine viscérale contre sa Lame.

Alpha-Oméga a non seulement réussi à poursuivre la quête portée par son Arcane jusqu'au bout, mais l'a aussi formalisée. Il a organisé sa famille ésotérique, la Papesse, de façon à favoriser l'épanouissement de cette quête dans le Pentacle de ses Adoptés. La hiérarchie de l'Arcane et les tâches demandées à ses membres sont conçues pour éveiller en eux la Sapience de la quête du Savoir Absolu.

Histoire invisible	2
La quête	3
Les ennemis.....	5
Les quêteurs.....	6

Claude Guéant.

Initialement paru dans *Vision-Ka 3*

LA QUÊTE DU SAVOIR ABSOLU

Cette quête est réservée aux Nephilim.

HISTOIRE INVISIBLE

« Alors que la plupart d'entre nous s'attachent à explorer et à maîtriser les champs magiques comme une énergie et une source de pouvoir, les Pérégrins d'EntreMondes les conçoivent plutôt comme un livre où s'inscrit la Légende du Monde »

Le Scribe

Au début était le Verbe

Avant l'invention de l'écriture, et même de la parole, l'Eïdos abritait l'essence des choses, les objets et les idées tels qu'en eux-mêmes, et non leur expression déformée par les mots et les consciences. Comme un globe doré autour de l'Athanor céleste, l'Eïdos reflétait avec une fidélité essentielle l'ordonnement des objets et des idées du monde. Lequel est le modèle, lequel est le reflet, impossible à dire. Toujours est-il que quand les hommes attendent un signe, c'est au ciel qu'ils s'adressent en suppliques pour changer le cours des choses.

Dans l'Eïdos, il est un premier concept qui apparut avant tous les autres et qui les engendra : c'est l'Equation.

L'Equation existait bien avant que la Pierre Angulaire ne découvre son existence et ne la fasse sienne. Déposée là par un hypothétique Grand Architecte de l'Univers, l'Equation s'est déroulée selon ses axes spatiaux et temporels pour remplir toute la sphère des idées. Dans ses reflets mordorés on peut lire en lettres d'or le Grand Livre de la Vie, qui contient toute l'histoire du monde, son passé comme son futur.

L'Histoire du Monde est donc tout entière inscrite dans l'écrin solaire qui entoure la Terre, comme un globe réfléchissant qui ne connaît pas le temps qui passe. Celui qui sait la lire peut trouver la trace du passé et du futur.

L'invention de l'écriture

« Aucun mot ne compte. Mais l'homme oublie la réalité et se souvient des mots. Plus il en connaît, plus on l'estime pour sa sagesse. Il observe les grandes transformations du monde, mais il ne les voit pas de la même façon que quand l'Homme les vit pour la première fois. Les noms viennent sur ses lèvres alors qu'il les goutte, pensant les connaître en les baptisant »

Siddhartha dans Lord of the light par Roger Zelazny

Quand la parole et l'écriture vinrent aux hommes, ils s'ouvrirent au monde de la connaissance, mais en même temps placèrent un voile entre eux et la réalité. A la place de la réalité elle-même, ils ne perçurent plus que leurs propres mots. A vouloir la décrire précisément, de diverses façons, ils s'éloignaient de son essence. Dans l'Eïdos la

trame du monde se fragmentait par la multiplicité des représentations. Le miroir du monde était brisé, et si chacun en percevait un éclat assez précisément, il n'était plus possible d'avoir une vision du tout. De l'Alphabet primordial et de ses symboles purs les hommes ne perçurent que des glyphes imparfaits, qu'ils déclinaient à l'infini dans les alphabets de leurs civilisations.

Quand les Kaïm churent de leur trône de seigneurs élémentaires, ils furent confrontés au babillage des hommes, multiple et partiel, auquel ils durent s'adapter. Ils conservaient l'usage de l'Enochéen, mais il ne pourra se confondre avec l'Alphabet primordial tant que les Nephilim n'auront pas intégré le Ka-Soleil dans leur Pentacle.



La première Herméthèque (7500 av. JC)

Après la Chute, Hermès partit dans l'Atlas pour fonder Témara, une abbaye surnaturelle. Ses disciples l'aideront à en faire la plus grande des Herméthèques, bien qu'il ne cherchera jamais à être adopté par la Papesse. Initiateur de la quête sans le savoir, il suivra finalement un autre chemin.

La naissance des Arcanes Majeurs

« Il y a une loi, l'Equation. L'Equation parle et l'univers s'ordonne. Les Arcanes sont les lettres de ce langage, elles s'organisent pour former des mots puis donner des phrases. »

Le Cavalier du Sceau Transcendant

Akhénaton rêve... et ses rêves sont nourris des expériences d'Hermès. Il conçoit la Lame de la Papesse et définit le profil de l'Adopté type : calme, serein et secret.

La bibliothèque d'Alexandrie

Alpha-Oméga réitère la tentative ratée de la tour de Babel : un édifice de Sapience tourné vers le ciel, vers les Akasha. Lors de l'incendie qui ravagea les collections fragiles de la bibliothèque, il ne put se résoudre à laisser les ouvrages brûler et fondit son Pentacle en eux. Devenu livres, il perça les derniers secrets qui lui masquaient l'Agartha et termina enfin sa quête.

LA SCIENCE DES QUETEURS

Sur la route du savoir, les quêteurs se sont dotés d'outils pour faciliter leur travail :

Trois Sortilèges d'Air : Compréhension infuse (LdJ, p169), Langage universel (CdN p76) et Gravure spirituelle (VK 2, p46)

Une Ambre: La Palingénésie de l'incunable (CdN p 77)

Un Akasha appelé la Tour babélique (CdN, p 78) s'est élevé dans les Plans subtils suite aux efforts des humains dans cette quête. On n'y trouve aucun ouvrage initié, uniquement des recueils profanes. Il ne sert donc que la première partie de cette quête. Comme on ne peut faire sortir un ouvrage sans endommager le capital de connaissance des humains d'une façon ou d'une autre, elle n'est d'aucune aide pour passer au niveau Compagnon.

LA QUETE

Un Nephilim flirte avec cette quête à chaque fois qu'il interroge les Champs magiques sur le sens du monde. Qu'il ait l'intuition que la réponse est écrite quelque part ou qu'il soit décidé à l'inscrire lui-même dans les lignes-ley avec son Ka, et il devient un quêteur de plus du langage du monde.

C'est la quête la mieux partagée avec les humains. Grâce à leur Ka-Soleil, l'Eïdos leur est infiniment plus proche. A travers les livres, ils discutent philosophie et ésotérisme des âges durant. S'ils ne peuvent aller jusqu'au bout, ils s'engagent pourtant sur le chemin.

Au départ, le quêteur rassemble dans son esprit des morceaux du miroir brisé de l'Eïdos, des concepts et des connaissances humaines qu'il cherche à assembler comme un puzzle. Il s'aperçoit vite que des pièces manquent et part alors à la recherche de bibliothèques perdues, pour exhumer des savoirs interdits. Il finit par s'apercevoir qu'il manquera toujours des pièces, à moins qu'il ne les sculpte lui-même. Il devient alors bâtisseur d'un savoir nouveau, puis professeur de sa propre thèse. Jusqu'au jour où les pièces s'emboîtent parfaitement...

Les Profanes

La première étape consiste à enrichir ses connaissances ésotériques et profanes, en déchiffrant les ouvrages communs et les Focus. Le Profane doit devenir un rat de bibliothèque et dévorer les livres et le savoir qu'ils renferment. Il se gave de leur enseignement, enrichit son Pentacle de gravures, découvre le sens caché des récits anciens. Il se régale de références intertextuelles, écoute les livres se répondre les uns aux autres au travers des siècles.

Pour passer au stade d'Apprenti le quêteur doit avoir au moins dix Traditions au niveau Maître, et vingt Sorts inscrits dans son Pentacle.

L'incarnation passée au service d'un herméthécaire demandée par la Papesse avant toute Adoption a pour but de faire parvenir les candidats à l'Adoption au niveau d'Apprenti. Souvent leur dévotion n'est pas assez grande pour passer le pas, ce qui n'empêche pas l'Arcane de tenir sa promesse et d'adopter les postulants.

Les Apprentis

Gains : L'Apprenti n'a plus besoin de sacrifier de points de sa Stase pour graver un Focus, il écrit dans son Pentacle comme il écrirait dans un livre. De plus, on ne peut plus lire à l'aide du Domaine Sentir les Sorts qui sont gravés dans son Pentacle : l'écriture en est trop fine et les symboles complètement entremêlés. Seul un autre Apprenti le pourrait. Enfin, s'il prend la peine d'étudier les arabesques de son Pentacle, il peut découvrir le Focus du Sort "Gravure spirituelle".

L'Apprenti doit fonder une bibliothèque. Il ne s'agit pas simplement d'un endroit où accumuler ses livres, il faut qu'il en laisse l'accès au plus grand nombre possible. Il peut choisir à qui il les prête, ou qui peut les consulter, à condition que son critère de sélection soit juste et n'empêche pas la prolifération du savoir.

Il doit lutter contre les tentatives d'hégémonie : une seule bibliothèque ne suffit pas, il est nécessaire qu'il y en ait plusieurs. La concentration n'est utile que jusqu'à un certain point. C'est pourquoi le quêteur doit laisser parfois ses ouvrages les plus précieux continuer leur vie ailleurs.

Autre devoir sacré de l'Apprenti : exhumer des livres rares. Le secret exagéré est son plus grand ennemi, un livre perdu à jamais sa Némésis. Il se lance à la (re) découverte de

bibliothèques mythiques (Sankoré, Alexandrie), cherchant des traces de ces tours de Sapience dans les décombres laissés par l'ignorance. Il expose au grand jour les enfers des bibliothèques, livre à tous les œuvres mises à l'index. Lorsque des ouvrages sont retrouvés, le travail de moine copiste s'impose à lui.

Le quêteur passe Compagnon quand il prouve que la transmission des livres aux autres est plus importante pour lui que l'enrichissement de son propre savoir. Il ne doit pas détourner de livre à son seul profit, et devra parfois mettre sa Sapience de côté au profit de celle des autres. Cela doit lui coûter.

LA BIBLIOTHEQUE ELECTRONIQUE DE BABELSCAPE

« L'ambition de réunir tous les savoirs du monde, [...] est un désir tenace qui hante la République des Lettres. Incarné tour à tour par des figures légendaires comme Aristote, Isidore de Séville, Francis Bacon, Conrad Gessner, Pic de la Mirandole ou Diderot, symbolisé par des lieux devenus mythiques comme la bibliothèque d'Alexandrie, le désir d'universalité a pris aujourd'hui la forme moins utopique du réseau. »

Allocution de Jean-Pierre ANGREMY,
Président de la Bibliothèque nationale de France

Bien sûr, le livre n'est pas le seul support ouvrant vers l'Alphabet primordial. CDs, lettres, peintures ou mails, tous contiennent des représentations qui trouvent leur place dans l'Eïdos.

Le Chariot et la Papesse essaient de reproduire la bibliothèque d'Alexandrie dans la Matrice. Les informations stockées seront plus proches de l'Eïdos que jamais. De Vinci travaille sur un ordinateur capable de stocker une telle connaissance, alliant électronique et Alchimie. Cet ordinateur sera le simulacre de Babelscape.

Ils sont en concurrence avec la Biblioteca Alexandrina, projet des Mystères du Zénith mené par Imhotep, Adopté de la Papesse infiltré. La bibliothèque aurait dû être inaugurée le 23 avril 2002 à l'occasion de la Journée internationale du livre et du droit d'auteur. Officiellement le retard est dû aux événements du Moyen-Orient, mais il semblerait que cela soit plutôt lié à une intervention de la Maison-Dieu.

Financé par un programme de l'Unesco, l'édifice, symbole du soleil égyptien rayonnant sur le monde, donne accès à 8 millions d'ouvrages, 50 000 manuscrits et livres rares, 50 000 cartes et plans et 50 000 supports multimédias, principalement sur la culture méditerranéenne. Le bâtiment circulaire de treize étages, dont certains construits en dessous du niveau de la mer, s'incline jusqu'à donner l'impression de s'enfoncer dans l'eau qui l'entoure. Il est circonscrit par un mur de granit de 160 mètres de diamètre, sur lequel sont gravées des inscriptions calligraphiques représentatives des principales civilisations de l'humanité.

Beaucoup d'herméticaires et de chasseurs de livres sont bloqués à cette étape par leur amour trop grand du livre, de la forme sur le fond. Ceux-là collectionnent les livres pour le plaisir de l'accumulation, non pour leur contenu. Vouloir contrôler les livres est illusoire : ils finissent par refaire surface ailleurs, même si cela prend plusieurs générations. Par leur intermédiaire le monde se parle à lui-même, il essaie de se comprendre et leur flux ne doit jamais être interrompu.

Dans l'organisation de la Papesse, les Adoptés servent d'abord un hermétique avant d'en prendre la charge. Chaque mission est une occasion pour découvrir l'essence de la quête.

Les Compagnons

Gains : Le Compagnon est capable de laisser des messages écrits dans les Champs magiques sans dépenser de puce de Ka (jet Peu Difficile d'Initié, modifié par la compétence dans cette quête, nécessite d'être en Vision-Ka). Ces messages pourront être lus par n'importe quel Nephilim passant en Vision-Ka. Bien qu'ils soient permanents, les messages sont entraînés par la dérive des Akasha et restent rarement au même endroit.

Dans l'abandon des livres aux autres, le Compagnon comprend finalement que les livres qui sont importants pour lui sont ceux qu'il va écrire. Il entame son œuvre, et sa réalisation peut prendre plusieurs vies. Sa recherche doit l'amener à découvrir des Sorts originaux, et il doit en propager la connaissance. Il ne révèle néanmoins pas les secrets qu'il découvre à tout le monde. Il a appris l'art et l'intérêt du secret, quand il faut dévoiler et quand il faut cacher. Il ne faut livrer un secret qu'à l'oreille de celui qui est prêt à l'entendre, et une partie de la tâche qui attend le Compagnon est précisément de préparer ceux qui l'écoutent à sa révélation.

Quand ses travaux sont connus de tous (et donc quand tous sont au préalable prêts à les comprendre) il devient Maître.

UN EÏDOS DE KA-ELEMENTS

Les hermétiqueaires les plus actifs ont atteint le statut de Compagnon dans la quête. Ils travaillent avec le Prince sur ce qu'ils pensent être un projet d'envergure inégalée. Il s'agit de transformer les Champs magiques en un équivalent élémentaire de l'Eïdos. Bien sûr ils ne le conçoivent pas en ces termes, mais ils préparent les Champs magiques à recevoir plus que de simples messages, rien de moins que la Sapience des Nephilim, en particulier sous forme de Focus. Débarrassé de leur support physique, les Focus ne pourront pas tomber entre les mains des Arcanes mineurs, et seront protégés des ravages de l'Histoire profane.

Le premier problème à résoudre est la dérive des champs magiques, qui depuis l'Abra-Melin déforme autant qu'elle déplace les messages inscrits dans les Champs. Pour annuler le rituel centenaire de Crowley, il faudrait recourir à des rituels sauriens...

Les Maîtres

Gains : Tous les livres écrits par un Maître sont automatiquement des reliques. Ils contiennent le savoir du quêteur à l'état pur. S'il devait l'oublier (suite à une remise en Stase traumatisante, ou une blessure due à l'Orichalque), il pourrait relire les livres qu'il a écrits et retrouver ses souvenirs, intacts. Le livre n'est pas affecté par sa lecture par son auteur et conserve son statut de relique.

Une fois son œuvre terminée, le Maître se croit souvent au bout de sa quête. Il a le sentiment de s'être entièrement réalisé dans son travail, d'avoir laissé une trace dans l'Histoire, d'avoir écrit sa Sapience dans le Ka de ses lecteurs. Il doit pourtant réaliser que tout cela était déjà écrit depuis longtemps, que ses actes sont décrits à l'aide de mots inconnaissables dans le Grand Livre de la Vie. Il sentira alors que les livres des profanes et des initiés ne sont que des reflets d'une œuvre plus complète, plus essentielle, sans support matériel.

On peut s'étonner que peu d'Adoptés parviennent jusqu'au rang de Maître. Le Prince commence tout juste à en entrevoir les raisons. Depuis Babel, le voile du secret est tendu devant les herméthèques, un rempart devenu de plus en plus opaque à chaque siècle. L'obsession de l'occultation, augmentée par l'alliance avec la Maison-Dieu, n'est pas naturelle. Il soupçonne qu'un des Ennemis de la quête noyautait le projet de la Papesse, peut-être depuis le début.

Les Agarthiens

Gains : L'Agarthien peut infuser son Ka dans un livre, qui se répandra dans tous les autres livres qu'il touchera. Il aura accès à tout leur contenu. Au terme de sa quête, le Nephilim devient bibliothèque vivante. Les bibliothèques contenant son Ka sont autant de Stases potentielles, qui se placent entre lui et sa Stase véritable en cas de désincarnation. Il peut en déterminer la position comme pour sa Stase. S'il est prisonnier d'une bibliothèque, il suffit qu'un humain lise le livre qu'il habite pour qu'il puisse tenter de l'incarner. De plus l'Agarthien sait lire automatiquement et en quelques instants tout Focus.

L'Agarthien peut maintenant aller déchiffrer le langage secret du monde, tel qu'il est écrit sur les pierres qui pavent la cité d'Aggartha. Il reprend son travail de Profane à un autre niveau : lire dans les Ethers l'histoire du monde et dans la résille d'Aggartha les secrets de l'Univers.

Il existe peu d'endroits où les chapitres du Livre de la Vie affleurent le monde profane. Aggartha est le seul connu, les autres restent cachés. Celui qui découvre un nouveau chapitre s'en sent dépositaire, et s'efforce de le conserver intact. Si le chapitre concerne l'avenir, il fait en sorte que ce qui est écrit

s'accomplisse. Devenant prophète du Verbe, il interprète les écritures et réécrit à sa façon le futur. Si le chapitre concerne le passé, le danger est le même, le révisionnisme est toujours tentant, même pour un Agarthien.

SOUS LES PAVES, LE MONDE

« ...et les rues sont les lignes d'un livre déchiffrable seulement depuis les hauteurs vertigineuses de la plus haute des tours de la cité. »

Livre du meneur de jeu, p 250

La résille de la Cité des Vertiges a un certain pouvoir sur les arabesques de l'Alphabet primordial. Elle permet d'en révéler le tracé aussi fidèlement que possible.

Des Adoptés du Monde ont découvert des chapitres cruciaux de l'histoire des Nephilim, en particulier la période pendant laquelle Akhénaton a gravé les vingt-deux Arcanes Majeurs. En pavant les rues d'Aggartha avec ce chapitre, ils ont profondément lié le destin de la Cité à celui des Nephilim. Tant que la Cité perdurera, le mythe fondateur de la société des Déchus ne pourra être modifié par des révisionnistes entreprenants. Il est même protégé contre les velléités des R+C de la branche du Temps.

Un des Adoptés essaie en secret de trouver le fragment qui raconte la chute d'Orichalka dans l'espoir de pouvoir l'effacer. Mais qui sait quelle alternative l'histoire réservait aux Kaïm ? Heureusement un Couronné veille...

LES ENNEMIS

Les Mystes du Zénith

Sur la Lame de la Papesse, entre les deux colonnes du temple de la sagesse qui s'élèvent derrière la femme assise, se tend le voile d'Isis. Les Mystères du Zénith se cachent derrière ce voile et empêchent Nephilim et humains d'en apprendre trop sur les secrets du monde. Les Mystères se considèrent comme les seuls à être dignes de l'initiation, et tel le fleuve qui coule aux pieds de leur Titan, le Léthé, ils se chargent d'effacer les souvenirs des impudents, quand il ne s'agit pas des impudents eux-mêmes. Ils sont derrière la chute de Babel et ont forgé le mythe de la colère de Dieu et de la multiplication des langages comme punition des hommes.

Lukian

Ce Suzerain de Pachad a une obsession : posséder tout ce qui a été écrit. Ses serviteurs en font des copies fautes de mieux, mais il cherche à recréer Babel, une Marche de Pachad où il pourrait entreposer tous les originaux en sécurité.

En attendant ses serviteurs sont de faux amis pour les Kabbalistes qui savent les invoquer. Les Scribes Minutieux peuvent lire un livre et en fournir une copie de mémoire à l'invocateur. Les Archivistes Savants ont une bibliographie très complète sur tous les sujets, et savent où on peut trouver la grande majorité des livres. Les Conservateurs gardent votre livre dans le Monde de Pachad, à l'abri des accidents de l'histoire et de l'usure du temps. Quant à Lukian il peut fournir n'importe quel Focus en échange d'un service.

Tous les services proposés servent en fait le projet du Suzerain.

Le Diable et la Maison-Dieu

Le Diable s'oppose régulièrement à la Papesse. Il a récupéré l'ancien site de Babel et en a fait Nemeth, la tour inversée, le chemin vers la dissolution du Ka plutôt que sa sublimation en symboles abstraits.

La Maison-Dieu, alliée traditionnelle de la Papesse, a un goût du secret tellement prononcé qu'elle a brûlé la Bibliothèque d'Alexandrie pour éviter qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Cette alliance pragmatique, que tout le monde approuve, ralentit en pratique tous les Adoptés dans leur quête spirituelle. La Papesse devrait sans doute chercher une alliance avec le Soleil, si on en croit les numérologues qui aimeraient marier les arcanes de façon à ce que la somme de leur cardinalités fasse 22.



LES QUETEURS

Sybil, le Scribe (Compagnon)

Les Vélins Carminae sont son œuvre. Bien qu'il soit Adopté du Monde, il n'est que Compagnon dans cette quête. Son œuvre de propagation de la culture Nephilim est d'une grande importance en ces temps de Grand Réveil, et il la construit jour après jour, sans se précipiter. Il considère qu'il a encore beaucoup à faire.

Hermès (Maître)

Son œuvre est évidente, il s'agit de l'Alchimie de l'Air. Connu de tous, il est disponible dans son abbaye pour ouvrir les voies du troisième Cercle à ses disciples. Les messages qu'il grave dans les Champs magiques permettent d'arriver jusqu'à lui. Devenu archétype de l'hermétisme, personne n'arrive à comprendre le dernier secret qu'il aimerait tant dévoiler.

Hermès a par ailleurs atteint l'Agartha en suivant une autre quête.

Le Prince de la Papesse (Agarthien)

Son œuvre est tout simplement son Arcane et sa quête. Pionnier, il partage avec tous sa Sapience tout en les préparant à en savoir plus. Son nom déclare explicitement son savoir : il connaît les lettres de l'Alphabet primordial, de la première à la dernière, de l'Alpha à l'Oméga.