

Initiation



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

- **La première Initiation**

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

- **Ceux qui échouent**

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

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

- **Les 7 degrés de la Sagesse Lumineuse**

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

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

1 — L'ALPHA

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

2 — L'ARPELLEUR

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

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

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

3 — LE SOLITAIRE

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

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

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

4 — LE CONSCIENT

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

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

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

5 — LE LUMINEUX

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

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

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

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

6 — LE GUIDE

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

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

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

7 — LE GRAND MÉDITANT

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

• *L'Épreuve finale*

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

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

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

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

• *Le cas très particulier du Grand Rayon*

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