

Pratiques



La Papesse est un arcane auquel il est probable que les Nephilim soient souvent confrontés. Il est nécessaire d'établir les pratiques ésotériques qui relient les Nephilim aux adoptés de l'arcane.

• L'accès à l'information

La première demande de la part d'un Nephilim non adopté à laquelle doit s'attendre tout adopté de l'arcane est une demande d'informations.

Du fait de la discrétion très forte des herméthèques, il est difficile pour les Nephilim de rentrer en contact avec les adoptés de la Papesse. Si le Nephilim ne connaît aucune herméthèque ou bien aucun adopté de la Papesse, alors la pratique la plus courante est la suivante : le Nephilim passe une petite annonce ésotérique dans un journal relativement connu. Son annonce doit faire comprendre qu'il est membre de la race des déchus et qu'il cherche à obtenir les lumières de la Papesse sur un sujet précis. Très souvent, certains lecteurs et mêmes apprentis d'une herméthèque ont pour tâche de repérer ces messages sibyllins et de rentrer en contact avec le Nephilim demandeur afin de connaître la nature de sa question et surtout afin de vérifier si ce n'est pas un piège. Une fois vérifiée son identité, le lecteur ou bien l'apprenti amène le questionneur à l'herméthèque. Là, le Nephilim demandeur pose sa ou ses questions, montre l'objet qu'il cherche à mieux connaître. L'herméthécaire évalue la nature de la demande, le temps de recherche que cela va lui demander, le nombre d'herméthèques qu'il devra contacter pour apporter une réponse. Cette évaluation peut prendre plusieurs jours. Une fois ces éléments déterminés, l'herméthécaire sera en mesure de demander un service au Nephilim questionneur. Il peut arriver que devant la gravité d'une situation, l'herméthécaire décide de travailler gratuitement pour le demandeur. Si le Nephilim appartient à un des arcanes alliés, il peut aussi obtenir de rencontrer directement l'herméthèque connue de l'arcane (surtout si lui-même est haut placé dans l'arcane).

La nature du service est très difficile à cerner car propre à chaque herméthécaire rencontré. D'une manière générale, le service demandé symbolise la compensation de la perte de sagesse que subit le Nephilim en questionnant la Papesse. En effet, le fait de poser ces questions et non de chercher par soi-même les réponses est un échec dans la quête de l'Agartha. L'herméthécaire en demandant un service compense cet échec. Le service demandé est vraiment dépendant de l'herméthécaire et de ses besoins. Ici sont listées quelques indications qui vous permettront de cadrer le type de services que peut demander un herméthécaire.

La question est relativement simple, elle porte sur un sujet connu de l'herméthèque, profane (ne concernant pas les sciences occultes Nephilim) et ne met pas en jeu des focus ou bien l'utilisation de sorts. L'herméthécaire peut demander alors au questionneur un service d'ordre pratique (comme classer des volumes, photocopier des

livres de bibliothèque, lui acheter un document rare. Ce type de service ne doit pas dépasser quelques heures et au plus une journée.

La question est compliquée. Elle porte sur un sujet peu ou pas traité par l'hermétisme mais concerne le profane. Elle ne met pas en jeu une utilisation de la magie. L'hermétiste peut alors demander un service matériel comme suivre un espion potentiel d'une société secrète, dérober un incunabule, assister à une vente aux enchères très huppée et acquérir un objet très cher.

La question est simple mais elle concerne un sujet typiquement Nephilim nécessitant des recherches parmi la sagesse magique des déchués (les sorts et les focus, les légendes et les grandes quêtes ésotériques). L'hermétiste peut demander au Nephilim de lui donner un ou plusieurs sorts qu'il possède et que l'hermétisme ne détient pas déjà.

La question est compliquée et elle concerne un sujet hautement ésotérique, une grande quête occulte ainsi que les sciences occultes Nephilim. L'hermétiste peut alors demander au demandeur de réaliser pour lui une quête ésotérique qui enrichira grandement le fond de l'hermétisme. Cette quête ne sera jamais à la hauteur des grandes quêtes comme la quête du Graal, la pierre philosophale, les cathédrales etc.

À chacun de ces niveaux de questions, le Mj est invité à donner un POT de Précision d'information ainsi que cela est indiqué à la page 133 de Nephilim seconde édition.

• *Le type d'information*

LES QUATRE DOMAINES DE L'HERMÉTISME

D'une manière générale, le Mj est invité à transposer les règles de recherche de l'information occulte décrites aux pages 133 à 136 de Nephilim II.

Pour chaque hermétisme que le Mj utilise dans ses scénarios, il peut utiliser les données suivantes afin de déterminer quels sont les compétences de l'hermétisme. Cela demande un petit travail de préparation que le Mj peut effectuer avant de faire jouer ses scénarios.

Chaque hermétisme est listée avec quatre POT de richesse d'information.

Pour chaque domaine, ce POT indique à la fois le fond, la collection, les compétences de recherche et de sagesse de l'hermétiste et de ses assistants. Le Mj peut alors connaître le nombre de sujets répertoriés en tirant chacun au hasard sur chacune des tables (ou bien en choisissant). Ce nombre de sujet est égal au POT du domaine concerné. Chaque sujet aura alors un POT de richesse d'information équivalent à celui du domaine. Le Mj peut alors mesurer en un jet d'opposition la richesse d'information en actif contre la précision de la question en passif pour voir si l'hermétisme est capable d'apporter une réponse.

NB : Les pourcentages vierges permettent au Mj de rajouter des sujets de son choix.

• LES ÉVÉNEMENTS ÉSOTÉRIQUES

- 1- Le Tohu-bohu
- 2- Le cycle minéral
- 3- Le cycle végétal
- 4- Le cycle animal
- 5- Les Sauriens
- 6- Mu et la lune noire
- 7- Le cycle spirituel
- 8- La première émergence
- 9- Les Kaïm basaltiques
- 10- La Dévolution
- 11- L'Évolution
- 12- L'Involution angélique
- 13- L'Atlantide
- 14- Le Sentier d'Or
- 15- Prométhée
- 16- La Chute
- 17- Les guerres élémentaires
- 18- Recherche de la couronne boréale
- 19- Initiation d'une tribu humaine
(à votre choix)
- 20- Lutte contre les glaives
prométhéens
- 21- Hyperborée
- 22- Les arcanes majeurs (les 22)
- 23- La quête des fils de Turenn
- 24- La seconde bataille de Mag Tured
- 25- Akhéaton
- 26- Les quêtes des 22 lames
- 27- Les temples d'Amon-Ra
- 28- La Chute de Tubalcaan
- 29- L'Exil des Rôms
- 30- Le sanctuaire d'Ishtar
- 31- La fraternité de Sarmoung
- 32- La prophétie de Khorsabad
- 33- L'âge d'Aïon
- 34- Les armes d'Achille
- 35- Les voyages d'Ulysse
- 36- La chute de Troie
- 37- Alexandre le Grand
- 38- L'Omphalos de Delphes
- 39- Alexandrie
- 40- Le royaume agarthien de Gandhara
- 41- Les portes noires de Carthage
- 42- La Nef d'Apophis
- 43- Les guerres d'Hannibal
- 44- L'incident Jésus
- 45- Le Graal
- 46- La Jérusalem céleste
- 47- Le roi Arthur
- 48- Les chemins de l'autre monde
- 49- Le culte du dragon
- 50- Merlin
- 51- L'Atalante fugitive
- 52- Les Compacts secrets
- 53- Le mystère cathare
- 54- Les royaumes de Kabbale de
l'Alhambra
- 55- L'ordre Soufi
- 56- La confrérie des peintres mages
du carrousel
- 57- Le projet Savonarole
- 58- La nouvelle camelot
- 59- Les royaumes interdits de Dee
- 60- Le plan des rois-soleils
- 61- La mosquée bleue
- 62- Le chevalier d'éon
- 63- Les Francs-maçons
- 64- Le spiritisme
- 65- La conspiration de Daath
- 66- L'anti-terre
- 67- La fraternité de Thulé
- 68- Le projet Mercure rouge
- 69- arcane 0 le Mat
- 70- arcane 1 le Bateleur
- 71- arcane 2 la Papesse
- 72- arcane 3 l'Impératrice
- 73- arcane 4 l'Empereur
- 74- arcane 5 le Pape
- 75- arcane 6 l'Amoureux
- 76- arcane 7 le Chariot
- 77- arcane 8 la Justice
- 78- arcane 9 l'Érmite
- 79- arcane 10 la Roue de Fortune
- 80- arcane 11 la Force
- 81- arcane 12 le Pendu
- 82- arcane 13 la Mort
- 83- arcane 14 la Tempérance
- 84- arcane 15 le Diable
- 85- arcane 16 la Maison-Dieu
- 86- arcane 17 l'Étoile
- 87- arcane 18 la Lune
- 88- arcane 19 le Soleil
- 89- arcane 20 le Jugement
- 90- arcane 21 le Monde
- 91-
- 92-
- 93-
- 94-
- 95-
- 96-
- 97-
- 98-
- 99- L'apocalypse
- 100-

• LES SUJETS ÉSOTÉRIQUES NEPHILIM

- 1-3 Les cycles basaltiques
- 4-6 Les stases
- 7-9 Les terres rares
- 10-12 Les métamorphes
- 13-15 Le Ka
- 16-18 Les Ka-éléments
- 19-21 Les Humeurs
- 22-24 Les narcoses
- 25-27 Les Khaïba
- 28-30 Les champs magiques
- 31-33 Les nexus
- 34-36 Les plexus
- 37-39 Les prédictions
- 40-42 Les simulacres
- 43-44 L'effet Antigone
- 45-46 L'effet Dragon
- 47-48 L'effet Basaltique
- 49-50 L'effet Isis
- 51-52 L'effet Jésus
- 53-54 L'effet Mnémos
- 55-56 L'effet Oedipe
- 57-58 L'effet Prométhée
- 59-60 L'effet Salomon
- 61-62 L'effet Sphinx
- 63-64 L'effet Thor
- 65-67 L'énochéen
- 68-70 L'orichalque
- 71-73 Le Ka-Soleil
- 74-76 L'Agartha
- 77-79 Les Akasha
- 80-82 Les effets Dragons
- 83-85 L'homoncule
- 86-88 L'Ombre
- 89-91 La vision-Ka
- 92-94
- 95-97
- 98-99

• LES SCIENCES OCCULTES + LES FOCUS

- 1-5 Magie
- 6-10 Basse magie
- 11-15 Haute magie
- 16-20 Grand secret
- 21-22 Sortilèges premier cercle
- 23-24 Sortilèges deuxième cercle
- 25 Sortilèges troisième cercle
- 26-30 Artefacts
- 31-35 Kabbale
- 36-40 Sceaux
- 41-45 Pentacles
- 46-50 Clés

- 51-52 Invocations premier cercle
- 53-54 Invocations second cercle
- 55 Invocations troisième cercle
- 56-60 Talismans
- 61-65 Alchimie
- 66-70 Œuvre au noir
- 71-75 Œuvre au blanc
- 76-80 Grand Œuvre
- 81-82 Formules premier cercle
- 83-84 Formules deuxième cercle
- 85 Formules troisième cercle
- 85-90 La spagyrie et les constructs
- 91-95
- 96-00

• LES COMPÉTENCES DE TRADITIONS

- 1-5 Alchimie
- 6-10 Analogie
- 11-15 Astrologie
- 16-20 Bohémiens
- 21-25 Cryptographie
- 26-30 Ésotérisme
- 31-35 Histoire invisible
- 36-40 Kabbale
- 41-45 Magie
- 46-50 Mystères
- 51-55 Parapsychologie
- 56-60 Religions
- 61-65 Rituels
- 66-70 R + C
- 71-75 Selenim
- 76-80 Synarchie
- 81-85 Tarologie
- 86-90 Templiers
- 91-95 Théologie
- 96-00 Atlas ésotérique*

**un dossier entier sur la région que souhaite étudier le Nephilim questionneur (informations comparables à celles données dans la Matière de Bretagne de la campagne le Souffle du Dragon ou au Lyon ville secrète de l'écran de la deuxième édition de Nephilim)*