

## Pratiques

### • Comment entrer en contact



rencontrer l'un des Adoptés est une expérience unique et très enrichissante, même si l'on ne souhaite pas se faire adopter par l'Ermite. La façon la plus simple de rentrer en contact est d'être « appelé » : parfois, des Adoptés de l'Arcane IX peuvent avoir besoin des services ou des conseils d'un Nephilim de « l'extérieur » et prendre contact avec lui. Ils lui envoient alors un passeur qui le mènera à bon port.

Si vous n'êtes pas appelé mais voulez rentrer en contact, vous devez soit rencontrer des Nephilim des lames amies qui (si eux-mêmes savent où trouver un Ermite) pourront servir d'intercesseur, soit entrer en contact avec un passeur qui fera la commission et vous aidera peut-être à trouver votre interlocuteur.

Toujours est-il que la raison doit être intimement liée à la méditation, la recherche du Ka-Soleil et les champs magiques en général. Si vous faites partie d'une des lames en opposition, vous n'avez strictement aucune chance : les Adoptés de l'Arcane IX ne pratiquent pas le compromis.

### • L'échange spirituel

Les Adoptés de l'Ermite, comme cela a été exposé plus haut, acquièrent au fur et à mesure de leur évolution dans les niveaux de sagesse, un langage spécifique, de type onirique fortement métaphorique (le langage de l'Être ou langage sans Nom). Ce langage n'a strictement aucune forme articulée et ne peut être perçu que lors de rencontres très spécifiques qui se déroulent au sein de la Sphère Primordiale d'un Adopté de l'Arcane IX. Ainsi lorsque les Nephilim procèdent à ce qu'ils appellent un « échange spirituel » (une sorte de visite guidée de leurs champs intérieurs pour enrichir mutuellement leur quête), ils « interconnectent » leurs Sphères Primordiales ouvrant ainsi leurs esprits et offrant au langage sans Nom le seul espace d'expression qui lui convienne. Lorsqu'un Nephilim extérieur à la lame rencontre un Ermite, il peut lui parler avec le langage du Paraître (toutes les langues humaines) pour aborder des sujets généraux ou formuler sa demande. Il remarquera alors que l'Ermite parle « mal », semblant maîtriser peu de vocabulaire et choisissant des tournures de phrases peu orthodoxes. Par contre lorsque l'Ermite commencera à prodiguer son savoir, il invitera le Nephilim dans sa Sphère et s'entretiendra avec lui en langage de l'Être. Le Nephilim invité aura alors l'impression de vivre un rêve éveillé durant lequel il parcourra un monde étrange (le monde intérieur de l'Ermite, chacun ayant le sien selon ses goûts : une forêt, une ville, des souterrains, l'espace...) regorgeant de symboles, d'êtres et de phénomènes étranges qui seront autant de messages qu'il devra savoir décrypter. En effet, l'Ermite ne donnera pas la signification de ces symboles. Il laissera celui qui l'aura sollicité faire sa propre démarche pour accéder au savoir.

• **Les sciences occultes**

Bien entendu, les Adoptés de cette lame, dans leur volonté de toujours rester en contact avec les champs magiques, pratiquent les sciences occultes. Mais même si leur érudition en la matière est globale et leur curiosité universelle, ils ont quand même une préférence.

La Kabbale est la forme de science occulte qui séduit le plus les Adoptés de l'Arcane IX. En effet, si la Magie reste l'essence même des Nephilim, même si elle est la plus ancienne des sciences occultes, sa « simplicité », voire sa rusticité (car elle est bien souvent jugée primitive et primaire) lui font perdre toute grâce aux yeux des Nephilim de l'Ermite.

Quant à l'Alchimie, elle est trop ancrée dans le matériel : l'Athamor, les Substances, le projet avoué de recréer une Atlantide matérielle pour obtenir la symbiose avec le Ka Soleil... tout ce qui caractérise l'Alchimie est en contradiction avec l'esprit même de la lame.

Si la Kabbale est la science occulte de prédilection des Nephilim de la lame, leur rapport avec cette « magie » n'est pas simple. Elle est en effet fondamentalement liée à leur façon de penser et de percevoir le monde et leur situation : c'est une quête personnelle, un pèlerinage intellectuel, un chemin ardu à parcourir en solitaire qui doit mener le kabbaliste au cœur de l'univers et lui révéler l'immanence des champs magiques. Pourtant c'est le monstrueux hybride Jésus qui donna tout son souffle à cette discipline en gravissant l'Arbre de la Vie et en enseignant ce qu'il y découvrit : un enseignement qui donna à la Kabbale un essor incommensurable sur lequel les initiateurs du projet Jésus n'eurent aucune prise (un essor, par contre, que les Initiés de l'Ermite encouragèrent au moment où ils donnèrent à Jésus les moyens de prendre son indépendance — sans doute en échange de ses enseignements). Ainsi, on peut penser que la fin de Jésus (dont les Adoptés de l'Ermite furent les instigateurs) fut programmée non seulement pour arrêter cette farce grotesque mais également pour empêcher l'intéressé de continuer à divulguer à qui le voulait (dont des humains) des secrets fondamentaux d'une beauté occulte qui avait ébloui les Nephilim de l'Ermite.

Cependant, cette préférence n'a rien de rédhitoire au moment de l'Adoption. Mais tout au long de l'enseignement qui sera fourni à l'Adopté, ce sera la Kabbale qui sera privilégiée.

Cet épisode de l'histoire de la lame donne une idée assez précise de tout l'égoïsme et de tout le mépris des autres dont sont capables les Ermites, sans parler de leur conception du secret et du respect de leurs principes qui peut aller jusqu'à l'élimination sans état d'âme des gêneurs. C'est pour cette raison que ceux de la Papesse, s'ils ne se font pas trop prier pour leur transmettre des informations, se gardent bien de divulguer des données stratégiques et leur fournissent toujours des nouvelles que beaucoup d'autres Nephilim connaissent déjà. Pour éviter qu'elles ne soient escamotées, ainsi que le Nephilim qui les leur transmettra, s'il s'avère que les informations sont capitales...

• **Les hobbies**

Les Adoptés de l'Ermite apprécient toutes les activités qui sollicitent l'esprit. Mathématiques (et surtout depuis quelques temps mathématiques du chaos),

logique, jeux de réflexion — échecs, go par exemple — paradoxes, énigmes... tous ces « passe-temps » ne sont pas seulement des parenthèses de détente dans leur vie très acétique. Ils leur permettent également de « dompter » par la réflexion pure l'esprit de leur simulacre afin de s'en rendre complètement maître, à défaut, au début de leur quête, de s'en débarrasser.

Ainsi une bonne partie d'échecs ou une énigme originale seront les meilleurs préambules lors d'une rencontre avec un Adopté de la lame. Attention à ne pas considérer ce type d'attention comme une habile méthode pour « acheter » les bonnes grâces d'un Ermite : ils sont incorruptibles et ne supportent absolument pas ce type de comportement hypocrite. Il est également préférable d'être un joueur de qualité ou de proposer réellement une énigme originale au risque de lasser, voire d'agacer, le Sage qui déteste perdre son temps en étant obligé d'intégrer pleinement son simulacre pour se mettre au niveau de son interlocuteur. Gare à la médiocrité.

