
Negun, sirène

Hydrim froid.

Les premiers souvenirs de Negun remontent à un combat au cœur des Guerres élémentaires, tandis que l'orichalque s'écoulait lentement dans les entrailles de la terre. Des Kaïms, des néphilims nouveaux nés, et des mortels des Mystères s'opposaient, afin de récupérer les trésors d'un ancien lieu mythique, l'**Eden**. Alors que la bataille semblait perdue pour les néphilims, un kaïm de feu tenta de réveiller un draKaon, **Ba'al**. Comme il n'y parvenait pas seul, il demanda à Negun, qui n'avait pas d'autre choix que d'accepter. La secousse stoppa net les combats, et la guerre fut terminée, du moins pour le moment.

A la recherche d'un abri, pourchassée par les mystes, Negun a dû se réfugier dans la communauté des premiers adorateurs du seigneur, le draKaon nommé indifféremment Martu, ou Ba'al. Au fil des siècles, elle a compris que rien de bon ne pouvait sortir de ce culte, qui vouait son adoration au monstre cruel et impassible. Mais rien ne semblait pouvoir arrêter leurs déprédations, car les mortels eux-mêmes voyaient en Ba'al un moyen pour équilibrer la puissance des néphilims et la leur.

C'est dans cette ambiance que Negun a développé ses connaissances en dracomachie. Grâce à un allié kaïm de l'eau, mourant, nommé **Hegal**, elle a organisé une secte clandestine de néphilims souhaitant utiliser la force de Ba'al sans le réveiller. Le retour du kaïm de feu, dont Negun a oublié le nom, a tout arrêté, lorsqu'il a abattu son glaive sur le draKaon, le renvoyant dans les limbes. Mais dans son sillage, toutes sortes de néphilims et d'humains qui avaient subi la tyrannie du culte de Ba'al surgirent, et dans ces affrontements, Negun fut renvoyée en stase.

A son réveil, Negun a pu constater que le monde avait changé : les Kaïms avaient tous disparu, et les néphilims se terraient, invisibles aux yeux des mortels, mais de leurs semblables aussi. Seules les légendes et les contes trahissaient leur présence, tapis au dessus des dieux, derrière les trônes, conservant jalousement leur histoire secrète. Elle a eu le temps de se lier avec quelques autres néphilims dans les collines de Palestine, mais à cette époque, ils se sont contentés de ramasser les restes laissés par les Guerres élémentaires.

Elle sait qu'elle a eu une autre incarnation dans l'empire sumérien, vers -2400, à Lagash, grâce aux bas reliefs et aux statues à son nom, mais impossible de s'en souvenir. Elle n'a pas laissé de mauvais souvenir aux populations locales, c'est tout ce qu'elle sait.

Ce n'est que récemment qu'elle est sortie de stase à nouveau, vers -620, dans un empire assyrien en pleine déliquescence, vaincu par Nabopolassar. Elle s'est liée avec deux autres néphilims, un salamandrin et un serpent, dans une fraternité sur le thème de la marginalité : eux aussi sont peu au fait de la politique, et leur passé peut les rendre suspects.

Caractère : Negun est fière, sûre d'elle même, et ne se pose pas de question sur ses actes, à l'exception du réveil de Ba'al, qu'elle se reproche encore. Elle sait qu'elle doit éviter de s'en vanter. Elle aime les mortels et les effets dragons parce qu'ils sont faibles, comme des petits animaux qu'il faut protéger. Mais elle sait aussi que certains d'entre eux sont des éléments impossibles à inclure dans son idée d'une société apaisée. Negun manque de tolérance envers ceux qu'elle juge corrompus, ou couards, et use de ses charmes pour les faire condamner. Son Agartha implique la paix entre néphilims, humains, et effets dragons, même si cela doit passer par moins de liberté. Negun possède 2 effets dragons, 1 pas, et l'autre peu puissant, en tant qu'animaux dressés.

Shul Pae, salamandrin

Pyrim humide.

D'aussi loin qu'il se souvienne, Shul Pae a toujours souffert de malchance, dans son choix de simulacre. Après avoir fui une sorte de paradis magique, il a été incarné de force par des mystes, pour représenter leur dieu, et n'a reçu que les individus les plus sacrificiables de leur tribu. Même après qu'il se soit évadé, il a subi une succession de rebuts et de marginaux qui ne lui ont pas facilité la tâche. Désabusé, Shul Pae a donc décidé de s'atteler à son problème, et à compenser la fâcheuse nature des souffreteux, consanguins, lépreux, boiteux, édentés, psychopathes, manchots, borgnes, ou débiles susceptibles de passer entre les branches de son pentacle. Son sort le plus efficace a fait sa notoriété, le baptisant Shul Pae le Rusé, grâce à l'extension magique de l'intelligence de son simulacre.

Ses sorts efficaces lui permirent de tisser des liens avec d'autres néphilims plus paresseux, qui lui échangeaient des sorts contre des faveurs ; parfois même, des simulacres. Il put alors goûter aux délices de simulacres normaux magiquement améliorés. Il vécut, grisé, habitué aux prouesses, jusqu'à ce qu'il soit confronté de nouveaux aux Mystères, et que la morsure de l'orichalque ne le dépossède de tous ses sorts en même temps. Retour rapide en stase.

Shul Pae a de brefs souvenirs d'une période très lointaine, où humains et néphilims vivaient en paix, les premiers subalternes des seconds, sans ambiguïté. Les mystes étaient absents de ce compromis, où les mortels avaient le rang de serviteurs bien traités. Mais des trahisons ont mis fin à cette époque bénie, consacrée à la redécouverte de la magie.

Il y a environ 150 ans, Shul Pae est ressorti de stase, en Assyrie. Les souverains assyriens étaient sous la tutelle de l'arcane de l'Empereur, et en particulier du phœnix **Ashurban**. Mais depuis déjà plusieurs années, leur général, Shamshi Ilu, simulacre du lammasu **Shemesh**, prince de l'arcane du Soleil, tenait réellement les cordons de la bourse, et donc les rênes du pouvoir. Divisés, les adoptés de l'Empereur se sont neutralisés mutuellement, affaiblissant encore leur empire.

Quelques années plus tard, Shul Pae a accepté d'être adopté par l'arcane du Chariot. Ses enseignements étaient proches de ses convictions, et lui ont permis de trouver un abri pour poursuivre ses recherches magiques. L'arcane du Chariot se trouvait alors sous le patronage de l'arcane de l'Empereur, et les découvertes de Shul Pae allaient donc dans l'escarcelle d'Ashurban. Lorsque le séraphim **Mir Ka El** est revenu d'on-ne-sait-où, il y a 25 ans, pour récupérer son trône de Babylone, et qu'il a trouvé Shemesh et Ashurban en pleine guerre, il a renvoyé les deux souverains en stase, et a repris la direction du royaume. L'arcane du Chariot a alors opéré un retournement d'allégeance acrobatique, se plaçant sous la protection de Shemesh. Ce changement politique lui a valu d'être ignoré par ses frères, et il a recherché la compagnie de 2 autres marginaux, une sirène et un serpent, assez paisibles à son goût.

Caractère : Shul Pae a bon fond. Pour lui les humains sont des montures sophistiquées, avec un maniement complexe, qui doivent être bien traitées. Il passe d'ailleurs pour un expert en relations mortelles dans certains cercles. Il est désarçonné par les comportements de ses frères, qu'il ne comprend pas, surtout quand ils deviennent violents ou chaotiques. Il apprécie beaucoup les nouveautés ; il est passionné par la magie et expérimente sans limite. Il collectionne les mots en masse, afin de trouver le bon jeu analogique, qui lui assurera de ne jamais redevenir l'être faible et à la merci de tout qu'il fut à ses débuts.

Mehen, serpent

Onirim ophidien.

D'aussi loin qu'il se souvienne, Mehen a toujours été passionné par la magie. Non par ses mécanismes, mais par leur esthétique fabuleuse, par l'originalité et les contradictions de leur style. Cet amour pour les aspects les plus élémentaires de la magie l'a rendu un peu étrange aux yeux des autres néphilims, qui cherchaient surtout à produire des effets violents, que ce soient les derniers kaïms, les néphilims des autres éléments, ou surtout les Mystères. Les jeux d'analogies l'entraînaient dans des syllogismes et des sophismes visant à tromper les champs magiques eux-mêmes.

Fuyant la Mésopotamie, pourchassé par des créatures de lune noire, Mehen a été obligé de rejoindre une communauté de néphilims, le Compromis de la Place de la Vérité, en Egypte. Il a été l'élève du célèbre Ptah, qui lui a enseigné assez de connaissances pour lui permettre de voler de ses propres ailes. Mehen appréciait les mortels pour leur facilité à être leurrés, ce qui lui valait la méfiance des prométhéens et des mystes. Cependant, il se lia avec un grand mage éolim, appelé simplement le Paisible, car aucun mensonge ne pouvait l'abuser. Après la conception des pyramides, comme Mehen a senti la montée en puissance des Mystères, et l'affaïssement de l'autorité des néphilims, il a choisi de partir à la recherche d'un mystique mythique, Hermès. C'est à cette époque qu'il a été désigné comme un dieu de la mort, par les tribus nomades. Mais avant de parvenir au terme de sa quête, son simulacre mourut de vieillesse, et il retourna en stase.

Quand il ressortit de stase, vers -1100, Mehen comprit que ses craintes avaient été justifiées, car le Compromis des Ramessides, était proche de sa fin. Les envahisseurs de l'est profitaient de la faiblesse des néphilims, et des troubles entre frères du Temple de la vie et mystères d'orient, pour prendre le pays d'assaut. Embastillé de force par des néphilims promystes cherchant à préserver le peu de pouvoir dont ils disposaient encore, Mehen fut obligé de lancer ses sorts pour leur compte pendant plusieurs mois. C'est à cette occasion qu'il devint l'ennemi d'un griffon nommé **Nefertem**, à qui il joua de nombreux tours pendables. Depuis, celui-ci lui en veut au point d'attenter à son existence. Mais il fut renvoyé en stase par des barbares philistins, qui ne firent aucune distinction lors de l'invasion de sa ville.

Il s'est incarné de nouveau il y a une vingtaine d'années, quand Babylone s'est arrachée à la domination assyrienne, faisant ainsi tomber l'empire assyrien. Mehen a choisi de faire profil bas, et de masquer ses origines égyptiennes. En effet, à Babylone, les mystères sont très peu nombreux, et peu puissants, et tout immigré égyptien est soupçonné d'en faire partie.

Mehen s'aperçut que le Prince de la Papesse, **Aleph**, était en fait le Paisible; qu'il avait déjà rencontré par le passé. Comme cet arcane était important à Babylone, il choisit d'en devenir un adopté. Ses connaissances magiques le dédient à la collection de *foci* pour leur compte. Mehen a rejoint une fraternité de néphilims aussi marginaux comme lui, et peu concernés par la politique, avec qui il parcourt le monde.

Caractère : Mehen est un esthète qui a conservé l'attitude égyptienne de prendre de haut tout ce qui n'a pas plus de 500 ans. Pour lui la magie est un jeu, une façon de tricher avec la réalité. Il recherche LE mot ultime, celui qui pourra surpasser tous les autres, et le placer parmi les grands découvreurs.

Geshtinanna, faunesse

Faerim humide.

Geshtinanna a toujours eu des problèmes, à cause de son métamorphe. Son empressement envers le corps des mortels l'a rendue extrêmement suspecte, une fois que les mortels, menés par les Mystères, se furent rebellés contre leurs créateurs. Pendant les Guerres élémentaires, Geshtinanna a été capturée par un kaïm de feu, **Nusku**, qui la considérait comme son jouet. Heureusement pour elle, ce tyran a été mis hors d'état de nuire par une fraternité d'onirims, agissant dans l'ombre pour protéger leurs frères pendant les Guerres élémentaires, dont faisait partie un chimérin nommé **Entée d'Orion**. Pendant cette époque, elle a perfectionné ses talents pour échapper à ses ennemis, portant des messages à travers l'Europe et le Moyen Orient. Ses "dons" à la race humaine lui ont attiré à la fois la méfiance des Mystères (elle cherche à nous affaiblir par le sexe !) et celle des légions élémentaires.

Ces souvenirs sont très anciens, mais Geshtinanna a oublié la quasi-totalité de son passé. Elle se souvient d'avoir été pourchassée par des néphilims prônant la contamination au khaïba, sinistrement changés en monstres élémentaires. Elle parvint à fuir, mais pas à échapper à la maladie, et dut repartir en stase.

Longtemps plus tard, elle en est ressortie en Mésopotamie, et elle a été soignée de son khaïba par un ange. Elle se souvient qu'il était sévère mais juste, passionné par une quête sans fin, liée à d'autres mondes. Est-il parvenu à l'accomplir ? Elle n'en sait plus rien.

Elle croit que les mortels lui ont attribué un culte, lié à la vigne, mais n'en a pas grand souvenir. Elle se rappelle aussi vaguement avoir rencontré un mortel, un berger, dont le ka soleil était tellement harmonieux, et sa musique riche, capable d'attirer les champs magiques, qu'elle en a ressenti pour lui une sorte de Fulgurance. Elle ignore ce qui a pu lui arriver, car la suite de sa mémoire est un trou béant.

Le dernier souvenir qu'elle ait, et qui est proche, est particulièrement traumatisant. Un homme sombre, sans âge, sans ka élément, l'a réincarnée dans une esclave. Le temps qu'elle prenne connaissance de la mémoire de la pauvre femme, l'homme l'avait ciblée de plusieurs sorts, qui lui volèrent une grande part de ses kas. Geshtinanna ne put se défendre, et fut renvoyée en stase immédiatement.

Caractère : Geshtinanna aime la vie et ses plaisirs. Elle ne ressent pas de remord pour ses actions. Elle aime les humains car ils vivent trop peu de temps pour regretter beaucoup de chose, et qu'ils subissent perpétuellement l'aveuglement salvateur de l'innocence. Elle aime les perdre dans les vapeurs de l'alcool, car elle pense que la vie n'a de sens que tant qu'elle est agréable, et que seul celui qui est heureux peut trouver le chemin de l'Agartha.

Millemun, ange

Eolim froid.

Même s'il croit avoir vécu une longue existence vers l'ouest, il l'a presque complètement oubliée. Les premiers souvenirs cohérents de Millemun datent d'une incarnation dans l'Indus, lors du Second Havre de concorde, vers 2300 ans avant JC. Il a tout d'abord été séduit par ce sanctuaire de paix, îlot de stabilité face aux Guerres élémentaires : nulle guerre, aucune lutte de classe, et absolument pas de religion. De plus, il a bien dû constater l'absence des Mystères, ou du moins leur discrétion absolue, sous peine d'un destin fatal. Mais Millemun a compris que cet équilibre était une façade, imposée par la magie de néphilims très puissants, qui contrôlaient les esprits des plus agités. Finalement, la révolte a grondé, et de plus en plus de néphilims se sont alliés pour libérer non seulement les humains, mais aussi leurs frères contraints de subir la paix et la prospérité perpétuelle aux dépens de leur liberté.

Alors que la guerre magique provoquait l'exil des populations, une série de tremblements de terre a asséché subitement les fleuves alimentant les cités lacustres de Mohenjo-Daro. Au cours de ce désastre écologique, Millemun a subi un effet mnemos particulièrement précis, qui a infléchi le cours de son destin. Des piliers monumentaux de pierre sculptés en forme de buissons, surmontés de lampes de ka feu, délimitaient l'enceinte d'un domaine réservé aux derniers kaïms. Millemun guidait un groupe de kaïms mourants, poursuivis par les Mystères, qui souhaitaient entrer dans ce sanctuaire. Mais les portes restaient obstinément closes. Finalement, un kaïm porteur d'une lame de feu se présenta aux portes et ordonna aux kaïms de repartir, car l'**Eden** resterait clos. Il se nommait **Uriel**, et Millemun se souvint de lui comme son frère de ka, d'avant la Chute. Mais Millemun a oublié ce qui s'est passé ensuite. Tout ce qu'il sait, c'est que sa stase fuit.

Depuis Millemun cherche à retrouver la mémoire, et parcourt le monde à la recherche d'Uriel, ainsi que de ces portes. Il est retourné plusieurs fois en stase, à la fin du second Havre de concorde, lors des invasions védiques, mais aussi au terme de l'empire akkadien, et sa mémoire défaille sur l'époque de la fin de l'âge de bronze. Millemun a compris que sa quête n'aurait aucun effet tant qu'il se concentrerait uniquement sur la recherche des vestiges. Il a développé la maîtrise de la fabrication de reliques, qu'il emporte avec lui, et sème. Bien que disposant de pouvoirs, ces artefacts contiennent aussi un message, une retranscription de sa quête. Pour les fabriquer, il a besoin de recharger souvent sa stase, et a donc débuté les enseignements de l'arcane de la Roue de la fortune.

Depuis qu'il est ressorti de stase, Millemun a entendu parler d'un néphilim très puissant lié au feu qui vivait autrefois dans la région de la Médie. Il a donc quitté l'Inde, mais son voyage s'est terminé abruptement, puisqu'il a été capturé par des mystes adorateurs du feu, les Mystères d'Atar. Fort heureusement, une fraternité l'a libéré, et depuis Millemun les suit, à la recherche de son passé.

Caractère : Millemun est prévoyant, fin stratège, et précis. Pour lui les mortels sont des enfants turbulents, qui conservent une part de leur innocence passée, dans le sens où ils sont dépourvus de la conscience du bien et du mal. S'en cacher ou les détruire lui semble un faux problème : ils sont là, et les ignorer ne peut que mener les néphilims à leur ruine.