



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Saint Seiya Legend > Aides de jeu > **Le Temple de Jérusalem**

Le Temple de Jérusalem

mardi 13 avril 2010, par [l'Archiviste](#)

Histoire

Il y a près de 4000 ans, à l'est de la Méditerranée, un homme s'éveilla au neuvième sens. Son nom était Abraham et il régnait alors en Patriarche sur une nombreuse descendance de nomades. Il était d'une sagesse telle que certains pensaient qu'il avait vécu 1000 ans. A cette époque qu'on appelle les Temps Mythologiques, un grand nombre d'hommes et de femmes s'étaient éveillés aussi à la Volonté Divine. Abraham pouvait les sentir se quereller, fomenter des conflits et utiliser les humains dans leurs guerres stériles. Craignant que les siens ne viennent à subir un jour leur joug, il médita pendant de longues années sans dormir ni manger. Au bout de 777 jours, il réunit les neufs hommes les plus purs et les plus sages qu'il pu trouver sur la terre de ses ancêtres. Neuf, car Abraham savait que la Perfection ne pouvait naître que de trois fois trois. Il leur annonça qu'il fallait qu'ils disent adieu aux leurs car ils allaient devoir se sacrifier, mais ils ne leur expliqua pas la raison de son geste. Six d'entre eux s'inquiétèrent, lui demandèrent pourquoi et le questionnèrent sans relâche. Les trois autres s'étaient contentés de hocher la tête et de méditer. Les interpellant, Abraham leur dit :

« Pourquoi restez-vous silencieux ? »

Le premier homme se leva et répondit : « *Si cela fait partie du plan que tu as dessiné pour nous, ô père de la multitude, je n'ai pas peur de la mort.* »

Le deuxième se leva ensuite et dit : « *Tu sais quelque chose que nous ne savons pas, ô père des peuples, je te fais confiance, je n'ai pas peur de la mort.* »

Le troisième se leva enfin et dit : « *Je sens ton affection pour nous, ô père aimant, je n'ai pas peur de la mort.* »

Abraham les regarda et souri...

« *Yesod, Hod, Netza'h, vous serez les pilier du Royaume* »

Reconnaissant la sagesse de ces paroles, les six autres tombèrent à genou et demandèrent pardon à Abraham. Celui-ci les regarda et, touchant leur épaule à chacun, leur dit :

« *Tiphereth, Geburah, Chesed, Binah, Chokmah, Kéther, vous serez les tentures qui draperont ces piliers.* »

Le lendemain à l'aube, il les emmena tous en haut du Sinaï. Il leur parla en ces termes : « *Où que je regarde mes enfants, à l'Ouest, à l'Est, au Nord et au Sud, de grands hommes ont pris conscience de leur Pureté. Mais leurs cœurs ne sont ni bons ni justes. La Guerre est leur parole, la Lance est leur flambeau. Avec eux brûlera tout ce que nous avons construit. Nous devons nous retirer de ce monde avant que leur corruption ne nous atteigne.* »

Et ainsi, ils scellèrent l'Alliance qui fonda les Quatre Royaumes et prirent le nom de Nephilim.

Ils s'étaient retirés du monde des hommes mais continuaient à descendre du Sinaï pour enseigner leur sagesse à certains élus. Ces hommes, connus sous le nom de Prophètes, menèrent Israël à sa gloire. L'un d'entre eux, nommé Salomon, trouva qu'il était difficile pour les hommes de recevoir la sagesse des Nephilim tant la région du Sinaï était dangereuse. Alors, avec leur autorisation, il



commanda à ses mages de réunir toutes les connaissances nécessaires pour faire en sorte d'accéder aux Royaumes sans quitter Jérusalem. Ces derniers découvrirent les secrets des Alchimistes de Mû et mélangèrent de l'Orichalque au ciment qui liait les pierres du Temple nouvellement bâti. Dans le Saint des Saints de ce sanctuaire, le Roi pouvait appeler à lui les Nephilim et ainsi guider son peuple de la meilleure manière.

Salomon et ses fils furent pieux et respectueux des ancêtres, mais leurs descendants préférèrent se vautrer dans la luxure et la débauche. Alors Malkuth, le Royaume, le plus puissant des Nephilim, envoya Geburah, l'Opposition et le Chaos, humilier Nabu, fils de Marduck, le Dieu des Babyloniens. Offensé, ce dernier lança ses guerriers contre Jérusalem et envahit la cité. Malgré les appels du Roi, Malkuth resta muet. Le Temple fut rasé, symbole de la rupture entre les Nephilim et le peuple d'Israël. Ce dernier fut emmené en esclavage à Babylone pendant de longues décennies. Mais un jeune garçon, Samuel, s'éveilla au septième sens en méditant selon les règles de Malkuth et sa présence finit par effrayer Marduck. Il émanait de lui une telle pureté et une telle paix que le dieu ne put se résoudre à le combattre. Alors il libéra les juifs et les renvoya sur leurs terres. La première chose que fit Samuel fut de se rendre sur le mont Sinaï pour retrouver les Nephilim. Il y passa trois longues années mais finit par redescendre avec la promesse que cette fois, les Nephilim n'abandonneraient plus son peuple. En contrepartie, si les hébreux se laissent encore une fois aller à l'idôlatry des autres dieux, l'Apocalypse serait déclenchée et la terre entière paierait la faute. Samuel fit reconstruire le Temple et célébrer des offices réguliers afin que les puissants n'oublient jamais la présence des Sages.

Mais cinq siècles plus tard, les romains vinrent et avec eux ils amenèrent les dieux olympiens, cachés sous de faux noms. Zeus envoya Apollon à Jérusalem pour faire régner son clergé sur la ville. Mais les Nephilim ne l'entendirent pas de cette oreille et les tensions devinrent de plus en plus palpables. Apollon prit alors la décision de raser le Temple en guise d'avertissement. Aidé en cela par sa sœur Artémis, il déchaîna en une nuit toute sa

puissance contre le bâtiment. Malkuth, soutenu par les Nephilim, tint tête aux dieux et gorgea la structure de son cosmos. De cet affrontement de titan, il ne resta plus qu'un mur qui avait résisté aux assauts divins. Epuisés, impressionnés, Apollon et Artémis abandonnèrent leur projet et rentrèrent sur l'Olympe. Le combat entre ces cosmos fut tel que les ruines du Temple firent échos en Enfer. Hadès en fit l'accès vers Elyseum.

Le Temple

Le Temple est le nom qui couvre à la fois le Mur des Lamentations, le dernier vestige du temps bâti par Samuel, et les dimensions imbriquées entre elles qu'on appelle aussi Arbre de Vie. Le premier est le seul moyen d'accès au deuxième.

- Le Mur des Lamentations

Vestige de la dévotion de Samuel envers les Nephilim, le Mur des Lamentations est un lieu de prière pour de multiples peuples du Moyen-Orient qui furent influencés par les Nephilim. Il réagit au cosmos de celui qui le touche et permet de communiquer avec Kéther, le gardien du premier Sephiroth. C'est pour cela que les hommes les plus puissants viennent toucher le Mur de leur front : ils demandent conseil et assistance aux Nephilim. Cependant, seul un cosmos de Chevalier permet d'accéder aux réalités qui se trouvent « derrière » le Mur.

- Les Quatre Royaumes

Les Quatre Royaumes sont les réalités qui ont été capturées et façonnées par Abraham au moment de l'Alliance. Elles se divisent comme suit :

- Le Royaume des Emanation, aussi appelé la Porte des Royaumes
- Le Royaume de la Création
- Le Royaume de la Formation
- Le Royaume de la Matière

Chaque Royaume est gardé par un ou plusieurs Nephilim. Les traverser nécessite de prouver à chaque étape qu'on est digne de cela. Il est connu



que seul ceux qui se sont affranchis de la peur de la mort peuvent prétendre voir la face de Malkuth au Royaume de la Matière.

Les Royaumes étant des réalités dirigées par les Nephilim, ces derniers peuvent renvoyer les individus qui se seraient introduit sans leur accord. Cela se règle comme une attaque psychique et ne coûte rien au Nephilim. L'intrus est juste renvoyé face au Mur des Lamentations. De même, les Royaumes sont sensibles, extrêmement sensibles... Si un individus parvient à pénétrer un cercle sans que le Nephilim le repère, des remous vont se créer autour de lui progressivement et au bout de 7 heures, le Nephilim pourra le trouver où qu'il se cache.

Le Royaume des Emanations

Immédiatement après avoir passé le Mur des Lamentations, le visiteur se retrouve dans une vaste salle aux hautes colonnes drapées de tissus nobles. Ce Royaume n'est en fait qu'un seule et même Sephiroth, copie exacte du Temple de Jérusalem. C'est dans le Saint des Saints que se trouve l'Arche, qui est la porte vers le Royaume de la Création.

Le Royaume des Emanations est sous la garde de Kéther, Nephilim de la Couronne, le puissant gardien du savoir des anciens. C'est lui qui répond, s'il juge la demande valable, aux multiples personnes qui viennent poser leur front sur le Mur des Lamentations. Haut de près de 3 mètres, il impose le respect par sa voix profonde et ses yeux noirs.

Pour prétendre accéder au Royaume de la Création, le visiteur devra posséder un cosmos plus pur que celui qui permet seulement de pénétrer le premier Royaume (= rang 4 minimum).

Le Royaume de la Création

Si Kéther n'a pas été capable de répondre au Chevalier venu lui rendre visite, il l'envoie au Royaume de la Création. Ce dernier est divisé en deux Sephiroth, l'un dirigé par Chokmah, Nephilim de la Sagesse, et l'autre par Binah, Nephilim de la Compréhension. Ces deux Nephilim sont les gardiens du dernier Royaume non formé. A eux deux, ils possèdent presque toutes les réponses.

Le Royaume de la Création n'a pas de forme. Le visiteur se sentira flotter dans un grand vide. C'est le Sephiroth de Chokmah. Ce Nephilim ne prend que rarement d'apparence physique et ne le fera que si le visiteur tente d'agresser son domaine. Aucune action physique n'a de réalité dans le Royaume de la Création, seul compte l'esprit.

A partir de là, si le visiteur veut se passer de l'aide de Chokmah, il devra se déplacer lui-même entre les dimensions pour attendre le Troisième Cercle, le Sephiroth de Binah. Ce dernier ressemble en tout point au précédent, mais des étoiles constellent le vide. La transition vers le Quatrième Cercle, premier Sephiroth du Royaume de la Formation, nécessite de posséder de Septième Sens.

Les Nesheq

Les Nephilim sont immortels car ils ont compris la portée de leur propre cosmos intérieur. Mais leur corps, qui est le même depuis des millénaires, a besoin d'être protégé de l'outrage du temps. Pour cela, Malkuth conçu pour chacun un « bouclier » enfermant leur corps en dehors de la dimension temporelle. Ces « boucliers » (nesheq en hébreu) ont la couleur du platine et la résistance des meilleures armures d'or. Chacune porte à l'arrière cinq paires d'ailes lumineuses. Chacune de ces ailes permet de renseigner le Nephilim sur l'état de ses compagnons.