

GLOSSAIRE

Agartha : état d'accomplissement spirituel, magique et matériel que recherche le Nephilim. Cet état apporte au Nephilim une puissance physique et magique jusqu'ici inconnue. Le Nephilim devient un agarthien.

Akasha : plan subtil, monde parallèle qui n'existe que dans les champs magiques.

Alchimie : troisième science occulte apparue en l'an Mil. Elle permet de transmuter la matière par le biais de formules. Elle utilise des instruments de laboratoire comme l'athanor.

Ange : métamorphe ; transformation physique et mentale causée par le Ka-élément de l'Air sur l'humain dans lequel s'incarne le Nephilim.

Arcanes majeurs : familles de Nephilim, au nombre de 22, qui coïncide avec les Lames du Tarot. Un Arcane regroupe des Nephilim autour de sa conception du destin et de la magie, et leur offre protection, soutien magique et financier, refuge et savoirs occultes.

Arcanes mineurs : sociétés secrètes humaines dans leur ensemble.

Artefact : objet magique.

Athanor : four alchimique dans lequel l'alchimiste produit des poudres pour ses formules.

Atlantide : continent originel où les Nephilim ont commencé le Sentier d'Or, et englouti par la météorite d'orichalque 8000 ans avant notre ère.

Basse magie : compétence occulte du premier cercle de Magie.

Bohémiens : initiés humains, alliés des Nephilim, à qui Akhéron a confié les Lames des Arcanes majeurs.

Cercle initiatique : graduation des connaissances occultes. Chaque science occulte possède trois cercles initiatiques à franchir pour atteindre l'Agartha.

Champs magiques : énergie invisible et élémentaire transmise par les sept corps célestes influençant la Terre. Selon la position des astres, les champs magiques changent de lieu, de forme et de puissance.

Clefs : compétence occulte du troisième cercle de Kabbale.

Conjonction : calcul d'intensité et de position des champs magiques.

Construct : artefact d'Alchimie.

Daïmon : effet Dragon d'orichalque caché dans l'Hadès, le monde souterrain.

Déchus : nom péjoratif des Nephilim.

Djinn : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain dans lequel s'incarne un Nephilim ayant un Ka-élément feu dominant.

Effet Antigone : jargon Nephilim désignant toute situation mêlant le Nephilim aux autorités humaines.

Effet Basaltique : jargon Nephilim désignant le rapport aux effets élémentaires primordiaux.

Effet Dragon : jargon Nephilim désignant l'émergence d'une créature magique des champs magiques.

Effet Isis : jargon Nephilim désignant la santé et les soins.

Effet Jésus : jargon Nephilim désignant les réincarnations des Nephilim.

Effet Mnémos : jargon Nephilim désignant le rappel d'époques d'incarnation antérieures.

Effet Œdipe : jargon Nephilim désignant toute situation mêlant le Nephilim aux proches de son simulacre.

Effet Prométhée : jargon Nephilim désignant la progression des compétences et des caractéristiques du simulacre.

Effet Salomon : jargon Nephilim désignant la recherche de l'information occulte.

Effet Sphinx : jargon Nephilim désignant toute situation où les humains curieux cherchent des renseignements sur les Nephilim.

Effet Thor : jargon Nephilim désignant toute situation de combat et d'affrontements.

Elfe : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain causée par le Ka-élément de la Terre dominant du Nephilim.

Énochéen : langue originelle des Nephilim, composée de vibrations des champs magiques.

Eolim : Nephilim de l'Air.

Eveil : sortie de stase du Nephilim ; époques durant lesquelles le Nephilim se réincarne.

Faerim : Nephilim de la Terre.

Famille de Nephilim : voir Arcane majeur.

Focus : support écrit nécessaire pour lancer un sort. Ce focus peut être plus ou moins dégradé entraînant une augmentation du seuil.

Formule : sort d'Alchimie.

Grand Œuvre : compétence occulte du troisième cercle d'Alchimie.

Grand Secret : compétence occulte du troisième cercle de Magie.

Hadès : monde souterrain où se trouve la météorite d'orichalque.

Haute magie : compétence occulte du second cercle de Magie.

Homoncule : Nephilim emprisonné par une société secrète, asservi et leur permettant de faire de la magie.

Humeurs : métaphores désignant la personnalité du Nephilim.

Hydrim : Nephilim de l'Eau.

Incarnation : moment où le Nephilim intègre un nouveau corps humain.

Invocation : sort de Kabbale.

Jet de Ka : s'il est réussi (valeur = $Ka \times 3$), le Nephilim peut utiliser les perceptions magiques sans passer par les cinq sens humains.

Ka : force vitale du Nephilim qui lui permet d'exister, sa sagesse et sa puissance magique. C'est la synthèse dans son pentacle des cinq champs magiques.

Ka-élément : constitution magique du Nephilim. Il en existe cinq : Ka du feu, Ka de l'air, Ka de la terre, Ka de l'eau, Ka de la lune.

Kabbale : deuxième science occulte, apparue en l'an 0. Elle permet d'invoquer une créature magique et de la contrôler.

Kaïm : Nephilim des origines, avant la Chute de l'Atlantide et l'incarnation dans des simulacres.

Khaïba : (instincts) transformation néfaste du Ka du Nephilim qui le mène à la folie.

KLN : abréviation de Ka de Lune Noire, attribut des Selenim.

Magie : première science occulte datant de l'apparition des Nephilim. Elle permet de contrôler les champs magiques par des rituels à la base empiriques.

Métamorphe : forme physique humanoïde caractéristique d'un élément vers laquelle le Nephilim tend avec l'augmentation de son Ka.

Métamorphose : changements physiques que le Nephilim fait subir au niveau du visage, des mains, de la peau, de l'odeur, de la voix de son simulacre.

Mystères : (Arcane mineur de l'Épée) premières sociétés secrètes humaines, héritières de Prométhée et ayant régné sur l'antiquité occulte.

Mystes : membres des Mystères.

Narcose : état du Nephilim quand il est obligé de quitter son simulacre et qu'il ne peut pas réintégrer sa stase. Correspond à un coma profond.

Nephilim : être magique constitué des cinq Ka-éléments et s'incarnant dans des corps humains. Le personnage du joueur, le nom du jeu.

Nexus : croisement des cinq champs magiques.

Œuvre au Blanc : compétence occulte du second cercle d'Alchimie.

Œuvre au Noir : compétence occulte du premier cercle d'Alchimie.

Ombre : état du Nephilim quand il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne. Se produit quand le Nephilim fait une maladresse en utilisant les compétences humaines.

Ondine : métamorphe ; transformation physique et mentale due au Ka-élément de l'Eau dominant d'un Nephilim.

Onirim : Nephilim de Lune.

Orichalque : champ magique apporté par la météorite Orichalka venue de Saturne. Ce champ a la propriété de détruire tous les autres champs magiques.

Pentacles : compétence occulte du second cercle de Kabbale ; combinaison des Ka-éléments déterminant le Nephilim.

Phénix : métamorphe ; transformation physique et mentale du simulacre causée par le Ka-élément du Feu dominant d'un Nephilim.

Plexus : croisement de deux rayons du même champ magique.

Pyrim : Nephilim du Feu.

Rose + Croix : (Arcane mineur de la Coupe) société secrète développant des techniques psychiques pour une magie liée au Ka-Soleil.

Rosicruciens : membres des Rose + Croix (on dit aussi les Rose + Croix).

Satyre : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain due au Ka-élément Terre dominant du Nephilim.

Sauriens : créatures reptiliennes qui dominèrent la Terre avant les Nephilim et dont le prophète s'appelait Mu.

Sceaux : compétence occulte du premier cercle de Kabbale.

Selenim : Nephilim de la Lune Noire qui vole le Ka-Soleil des humains. Les humains les ont associés aux vampires, loups-garous et fantômes.

Sentier d'Or : projet à l'origine de l'Atlantide qui conduisit au désastre les Nephilim. Il est encore en activité.

Serpent : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain due au Ka-élément Lune dominant du Nephilim.

Seuil : valeur définissant la complexité d'un sort à l'intérieur d'un cercle, c'est-à-dire la somme des connaissances (le pourcentage minimum dans la compétence) requise pour le lancer.

Simulacre : corps humain d'incarnation du Nephilim.

Sociétés secrètes : (Arcane mineur) humains regroupés secrètement qui connaissent l'existence des Nephilim et qui luttent contre eux pour s'approprier le pouvoir occulte. Ils manipulent l'Histoire afin de devenir les maîtres du monde.

Sortilège : sort de Magie.

Spagyrie : technique de création d'artefacts alchimiques.

Stase : objet magique, prison du Nephilim. Pour que celui-ci puisse être libéré, la stase doit être en contact avec les champs magiques.

Sylphe : métamorphe ; transformation physique et mentale du simulacre causée par le Ka-élément Air.

Synarchie : (Arcane mineur des Deniers) société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations gouvernementales.

Synarques : membres de la Synarchie.

Talisman : artefact de Kabbale.

Templiers : (Arcane mineur du Bâton) société secrète de chevalerie très violente contre les Nephilim, qui veut réaliser un Grand Plan.

Triton : métamorphe transformation physique et mentale du simulacre due au Ka-élément Eau.

Vision-Ka : perception Nephilim directe des champs magiques. Bien que relativement difficile à utiliser dans un simulacre, elle permet de percevoir sans avoir à passer par les sens du simulacre.