

### **Adopté**

*Nephilim* membre d'un des vingt-deux *Arcanes Majeurs*.

### **Agartha**

Etat dans lequel le *Nephilim* a retrouvé sa puissance perdue depuis la Chute de l'Atlantide.

### **Akasha**

Monde magique au-delà de notre dimension et formé par les rêves et croyances humains cristallisés dans les champs magiques. Seuls les *Nephilim* peuvent y pénétrer.

### **Alchimie**

Troisième des trois *sciences occultes*, l'Alchimie a pour principe de réveiller le *Ka* sommeillant dans toute matière.

### **Apocalypse**

Grand combat occulte qui doit voir s'affronter les puissances occultes du monde à la fin du deuxième millénaire.

### **Arcanes Majeurs**

Vingt-deux confréries regroupant des *Nephilim* qui cherchent l'*Agartha* de la même façon.

### **Arcanes Mineurs**

Quatre rassemblements de grands types de sociétés secrètes humaines en concurrence avec les *Nephilim*. Il s'agit du *Bâton*, de la *Coupe*, de *Denier* et de l'*Epée*.

### **Bâton**

*Arcane Mineur* regroupant les sociétés secrètes affiliées à l'ordre du Temple, caractérisées par leur force de frappe. Leurs buts sont la destruction des *Nephilim* et la réalisation de leur Grand Plan pour contrôler le monde.

### **Chakra**

Etat du *Nephilim* dans lequel son Pentacle se regroupe au centre du *simulacre*, se préparant à la désincarnation. Ce phénomène se produit lorsque le *simulacre* meurt ou tombe dans le coma.

### **Coupe**

*Arcane Mineur* regroupant les sociétés secrètes d'influence Rose-Croix. Elles ne sont pas forcément opposées aux *Nephilim* car recherchent avant tout l'illumination spirituelle de leurs membres.

### **Denier**

*Arcane Mineur* regroupant les sociétés secrètes sous influence de la Synarchie. Leurs buts sont mal connus et incluent certainement une domination mondiale par le biais de l'économie et de la technologie.

### **Effet-Dragon**

Manifestation à peine douée de conscience d'un élément lorsque celui-ci est puissant en un endroit, l'effet-dragon se manifeste dans le monde physique par des tempêtes, incendies, raz-de-marée et autres catastrophes naturelles.

### **Énochéen**

Langue naturelle magique des *Kaïm* et des *Nephilim*.

### **Eolim**

*Nephilim* de l'Air.

### **Epée**

*Arcane Mineur* regroupant les sociétés secrètes héritières des Glaives Prométhéens, appelées les Mystères. Leurs buts consistent principalement à éduquer la race humaine pour qu'elle puisse faire face à la menace des *Nephilim*.

### **Faerim**

*Nephilim* de la Terre.

### **Hydrim**

*Nephilim* de l'Eau.

### **Ka**

Energie magique.

### **Kabbale**

Deuxième des trois *sciences occultes*, la Kabbale a pour principe que l'univers possède un créateur dont les champs magiques ne sont que des émanations peuplées de myriades de créatures.

### **Khaïba**

Etat de dégénérescence dans lequel le *Nephilim* ou le *Kaïm* voit ses éléments se développer exagérément, de manière anarchique.

### **Magie**

Première des trois *sciences occultes*, la Magie repose sur la maîtrise intuitive et spontanée des champs magiques.

### **Métamorphe**

Forme physique sous laquelle se manifeste le *Kaïm* ou le *Nephilim*. Aujourd'hui que les *Nephilim* doivent s'incarner, le métamorphe se traduit par des modifications physiques du *simulacre* sur la tête, les mains, la peau, la voix et l'odeur.

### **Narcose**

Etat du *Nephilim* qui n'a pu trouver de *simulacre* ni retourner sommeiller dans sa *stase*. Il se fixe alors dans les champs magiques en un lieu précis, dans un sommeil dont nul ne peut le tirer.

### **Nephilim**

*Kaïm* déchu possédant cinq énergies magiques organisées en un pentacle et dont l'une est dominante.

### **Nexus**

Lieu où se croisent les cinq champs magiques, le Nexus est une véritable fontaine de *Ka*, où toutes les créatures magiques voient leur puissance décuplée.

### **Ombre**

Etat du *Nephilim* dont la conscience du *simulacre* a repris le contrôle de son corps. Le *Nephilim* est alors comme endormi à l'intérieur du *simulacre* pour une durée indéterminée.

### **Onirim**

*Nephilim* de la Lune.

### **Orphelin**

*Nephilim* ne faisant partie d'aucun *Arcane Majeur*.

### **Plexus**

Lieu où se croisent deux courants magiques d'un même élément, le Plexus est une fontaine de ce *Ka*-élément où tout ce qui a rapport à celui-ci est décuplé.

### **Pyrim**

*Nephilim* du Feu.

### **Sciences occultes**

La *Magie*, la *Kabbale* et l'*Alchimie* sont les trois sciences occultes, trois visions différentes des champs magiques que peuvent avoir les *Nephilim*.

### **Selenim**

*Nephilim* ayant renoncé à son pentacle pour devenir un être magique de Lune Noire, le Selenim est une créature qui suscite horreur et dégoût chez de nombreux *Nephilim*.

### **Simulacre**

Corps d'accueil du *Nephilim*.

### **Stase**

Objet unique dans lequel le *Nephilim* sommeille lorsqu'il n'est pas incarné. Celui-ci peut en être libéré lorsque la stase est placée sur un *Plexus* ou un *Nexus*. Du *Ka* remplace alors le *Nephilim* de sa stase, qu'il peut parfois utiliser pour augmenter sa force.

### **Stellaire**

Marque indélébile perceptible en *vision-Ka* sur le pentacle du *Nephilim* et qui montre son appartenance à l'un des vingt-deux *Arcanes Majeurs*.

### **Vision-Ka**

Etat du *Nephilim* dans lequel celui-ci peut voir les champs magiques, ce qui d'ordinaire lui est impossible à cause de son *simulacre*. Passer en vision-Ka ne requiert qu'un effort de volonté du *Nephilim*, mais est néfaste pour le *simulacre* s'il y reste plus de quelques minutes.