

Arcane I : Le Bateleur

Cherchent à initier certains humains aux mystères de la magie Nephilim. Ils forment des sectes avec ces humains et continuent l'enseignement de Prométhée. Ils choisissent des simulacres suffisamment éduqués pour utiliser les champs magiques.

Arcane II : La Papesse

Ils ont pour but de compiler l'information Nephilim. Ils localisent conservent et recopient du mieux possible les sorts, les pentacles et les opérations alchimiques. Ils sont les bibliothécaires, les conservateurs du grand musée hermétique.

Arcane III : L'Impératrice

Leur quête de l'Agartha serait atteinte par l'intermédiaire de l'humain. Ils cherchent à contrôler les émotions et les sentiments humains pour mieux les connaître et mieux manipuler les simulacres.

Arcane IIII : L'Empereur

Cherchent à obtenir un pouvoir matériel très important. Pour diriger la terre ils sont prêts à utiliser aussi bien des moyens financiers, militaires ou politiques. Ils pensent qu'une fois arrivé à cette maîtrise terrestre, ils pourront travailler sur les simulacres et achever le Sentier d'Or.

Arcane V : Le Pape

Ils aiment faire croire aux humains qu'ils sont des dieux. Ils se sont institués divinités en jouant sur le souvenir atavique qu'ont les humains de l'Atlantide. C'est par la domination qu'ils pensent atteindre l'Agartha.

Arcane VI : L'Amoureux

Ils sont les seuls Nephilim ayant du mal à s'adapter à leur nouveau monde et à leur simulacre. Ils ont une propension naturelle à préférer l'époque d'une incarnation passée et font tout pour essayer de la revivre.

Arcane VII : Le Chariot

Ils s'adaptent très vite à leur époque et cherchent à utiliser au maximum les possibilités techniques. Ils sont très vite à l'aise dans leur simulacre comme dans leur nouvel environnement. Ils se définissent comme pragmatiques et utilitaristes.

Arcane VIII : La Justice

Juge-gardien des actes Nephilim, gardien de la balance cosmique, gardien du destin de tous les Nephilim. Son épée est impitoyable mais juste.

Arcane VIII : L'Ermite

Ils pensent qu'il ne faut avoir aucun contact avec le monde des humains. Ce contact est vu comme dégradant et éloigne le Nephilim du Vrai But, la quête de l'Agartha. Ils considèrent l'incarnation dans un simulacre comme une sorte de punition. Ces Nephilim cherchent l'Agartha par la méditation intérieure.

Arcane X : La Roue de la Fortune

Ils vouent leurs existences à l'étude des champs magiques, des cycles des planètes et des éthers. Ils cartographient les champs magiques, ils prévoient les modifications selon les maisons astrologiques. Ils essaient de ne percevoir leur environnement qu'en vision Ka. Pour eux le monde n'est qu'un immense Mandala tournoyant.

Arcane XI : La Force

Ils sont spécialisé dans la lutte contre toute forme de déchéance du Ka et des Ka-éléments. Ce sont de farouches ennemis de l'Arcane XV.

Arcane XII : Le Pendu

Ils choisissent de vivre exactement comme le simulacre dans lequel ils sont incarnés. Ils se mettent dans un état d'Ombre volontaire.

Arcane XIII : La Mort

C'est l'Arcane maudite des Selenim.

Arcane XIII : La Tempérance

Pour eux, tout être vivant quelque soit sa nature fait partie du Grand Tout, du Macrocosme ou rien ne se crée et rien ne se perd. Ils sont les étudiants de la réincarnation Nephilim et des possibilités humaines en la matière. Ils cherchent à soigner tous les Nephilim malades magiquement, Khaïba compris.

Arcane XV : Le Diable

Ils pensent que leur véritable nature est la métamorphose qu'entraîne le Khaïba. Ils pensent retrouver leur nature originelle et qu'importe les conséquences occultes et matérielles.

Arcane XVI : La Maison-Dieu

Ils se dévouent à la destruction des objets occultes humains qui ont servi ou servent à conserver les Nephilim dans leur statut actuel. Ils cherchent toutes les stases inutilisés, les bâtiments ou les objets qui contrôlent les champs magiques.

Arcane XVII : L'Etoile

Ils pensent qu'ils ne sont pas issus des champs magiques qui baignent la terre mais des manipulations d'une très vieille race extraterrestre sur le déclin. Ils sont aussi persuadés que ces extraterrestres vont revenir bientôt afin d'amener les Nephilim vers l'Agartha. Ils cherchent à travers toutes les planètes des traces de ces extraterrestres.

Arcane XVIII : La Lune

Ils développent un rituel spécial de réincarnation ceci pour choisir comme simulacre certains animaux car ils considèrent que les humains furent un mauvais choix. Ils sont maudits par tous les autres Nephilim et sont peu nombreux car les risques d'Ombre sont très importants.

Arcane XVIII : Le Soleil

Ils étudient les pouvoirs du soleil. Ce sont les plus mystiques de tous. Ils cherchent la possibilité d'utiliser les éventuels champs magiques du sixième Ka, le Ka-Soleil. Ils essaient de retrouver les enseignements d'Akhénaton, le pharaon maudit. Mas, contrairement à lui, Ils pensent qu'un Nephilim bien entraînés peut arriver à intégrer ce sixième Ka-élément sans la nécessité d'un corps humain.

Ces Nephilim sont, de loin, les plus respectés de toute la communauté.

Arcane XX : Le Jugement

Ils sont parmi les plus pessimistes. Ils pensent que le monde entier s'achemine vers une fin proche et inexorable. Ils prévoient la chute sur la terre des météorites identiques en provenance de planètes trop lointaines jusqu'à maintenant pour influencer les champs magiques. Ces Nephilim se distinguent par un fatalisme important.

Arcane XXI : Le Monde

C'est l'arcane de l'aboutissement Nephilim, l'arcane des Agarthiens.

Arcane 0 : Le Mat

Prophètes qui conduisent l'humanité vers l'Agartha. Ils cherchent à créer le Grand Messie qui sera capable de faire progresser spirituellement le Monde en une génération cosmique. Ce sont des errants.