
Connaissances Générales

*La Vérité est une arme à triple tranchant. Il y a votre vérité. Il y a celle de vos ennemis.
Et il y a La Vérité.*

Les Effets Dragons

Ce sont des créatures issues d'un seul champ magique. Ils peuvent apparaître soit par le fait d'un phénomène naturel lié à un élément, soit émerger d'un Plexus ou d'un Nexus. Ces créatures se nourrissent du Ka qui les constitue et passent leur existence à le rechercher pour l'absorber. Les effets-dragons disparaissent soit à la fin de l'événement à l'origine de leur création, soit lorsqu'ils sont détruit par un effet magique. Ils peuvent s'attaquer au Ka d'un Nephilim.

Les Nephilim

Élément dominant :

Eau → Hydrim ; Lune → Onirim ; Terre → Faërim ; Feu → Pyrim ; Air → Éolim

Humeurs Nephilim :

Chaud → Impulsif ; Froid → Réfléchi ; Humide → Extraverti ; Sec → Introverti

Métamorphes

Pyrim → Djinn ; Phénix ; Salamandre ; Cyclope

Éolim → Sylphe ; Efreet ; Zéphyr ; Ange

Hydrim → Sirène ; Triton ; Ondine ; Naiade

Faërim → Satyre ; Mandragore ; Elfe ; Sphinx

Onirim → Serpent ; Méduse ; Chimère ; Ophidiens...

Les Drakaon

Ce sont des créatures d'une incommensurable puissance, des monstres à l'allure repoussante issus d'expériences du temps de l'Atlantide.

Les Cruxim

Ce sont des Nephilim dont le Pentacle a été amputé et réorganisé en croix grecque. C'est une blessure violente qui bouleverse la raison.

La Narcose

C'est la lente paralysie qui peut prendre le Nephilim lorsque celui-ci ne trouve ni simulacre, ni stase. Cet état perd le Nephilim peu à peu jusqu'à se fondre au sein des Champs magiques, c'est un processus très lent mais quasi irréversible. Les Narcosés s'opposent violemment à l'idée d'être soignée – si c'est possible ! – et s'opposent parfois à ceux qui tentent de les aider.

Le Khaïba

Dégénérescence du Pentacle, il est extrêmement dangereux. Il apparaît lors d'un traumatisme magique qui modifie la relation entre les Ka et les Champs magiques en créant un déséquilibre. Ce trouble a un développement lent et insidieux. Il connaît trois étapes : l'infection, le Khaïba et la dissolution.

La Fulgurance

C'est un sentiment semblable à l'amour humain. Cependant, il est beaucoup plus exalté. Deux "fulgurants" sont tentés de vivre les mêmes quêtes ésotériques afin de tendre vers une même finalité. De ce lien naît une véritable symbiose, ceux-ci ressentent les émotions de leur compagnon et cela même distant de plusieurs milliers de kilomètres.

L'Ombre (Shouït en énochéen)

C'est la démonstration du conflit entre le simulacre et le Nephilim. C'est l'état dans lequel est plongé le Nephilim lorsque le simulacre reprend le dessus. La menace de l'ombre est effective quand l'immortel menace impunément la vie du simulacre ou lorsqu'il fait un appel maladroit aux connaissances du simulacre.

Les Serments-Ka

Le Contrat se fait sous l'égide d'un adopté de la Justice. Les termes du contrat doivent être écrits. La Justice en conserve les termes. La rupture entraîne une attaque sur le Ka et – sans doute – une action de la Justice.

Le Pacte consiste à lier des essences magiques entre elles. Les pactisants ont des accès fugaces à la mémoire des signataires. La rupture entraîne une attaque sur le Ka qui est marqué d'une cicatrice reconnaissable. Le Pacte permet d'équilibrer le Khaïba entre les membres de la fraternité.

Les ArKaNa : compagnies de l'époque des Kaïm

Les Vingt de la Roue Céleste

Aïons (Errants) :

La plus secrète des ArKaNa. Elle donna leurs pouvoirs aux Lames Mystiques puis disparut. Malgré son rôle avéré dans le compact grec, son enseignement resta parfaitement hermétique.

Archontes de l'Aube (Atlantes) : *L'Empereur, la Justice et le Soleil*

Favorables à un pouvoir centralisé fort, ils devinrent l'organe dirigeant d'Atlantys. Imposant une véritable dictature que seul Prométhée dénonça ouvertement, ils disparurent avec la Chute. Aucun Nephilim ne s'en est jamais réclamé, officiellement.

Arpenteurs Chtoniens (Atlantes) :

Versée dans l'étude des phénomènes souterrains, l'ArKaNa de ces Kaïm fut dissoute durant le Sentier d'Or après la disparition de plusieurs de ses dirigeants. Cela se passa peu de temps après qu'une fraternité comprenant plusieurs adoptés de cette ArKaNa découvrit le palais de Rebis et son hôte maudit, Mu le prophète des Sauriens.

Bénédition Harmonique (Atlantes) : *La Tempérance*

Réunion de Kaïm qui utilisaient leur propre énergie pour nourrir les Champs magiques allant même jusqu'à se sacrifier pour préserver des parcelles du monde. Sur l'Atlantide, ces Immortels permirent aux humains de pallier leurs faiblesses corporelles et spirituelles.

Custodiens de Ka-Ia (Edéniques) : *La Lune et la Tempérance*

Ces Kaïm rendaient un culte à Ka-Ia, la Terre-Mère. Des adeptes du côté sauvage de Ka-Ia fusionnèrent pour donner naissance à des DraKaon dont Béhémot et le célèbre Dragon, un DraKaon qui sommeilla longtemps en Bretagne. Les autres les combattirent farouchement. Favorables au Sentier d'Or, ils refusèrent pourtant de manipuler l'humanité, création de Ka-Ia et quittèrent Atlantys pour l'Amérique du Nord et la Mésopotamie. Les premiers devinrent les Wowakan et les autres, dont Lilith, formèrent le corps de la Lune et les premiers Selenim.

Danseurs de la Roue Solaire (Atlantes et Errants) : *L'Impératrice, l'Ermite et le Soleil*

Ces Kaïm étudiaient le Soleil et virent dans le Sentier d'Or un moyen d'unir les leurs. Sur l'Atlantide, divisée sur la méthode à employer, l'ArKaNa se scinda et une partie de ses membres – les futurs adoptés de l'Ermite – quitta l'Atlantide, refusant de rechercher le Soleil dans un peuple non magique.

Dresseurs (Atlantes) : *Le Chariot*

Issus de l'Ivresse Organide dont ces Kaïm ne partageaient pas le respect des êtres vivants. Ils furent les premiers à faire subir des traitements de choc aux humains et participèrent à leur éveil à la conscience.

Fatale Sagesse (Atlantes) : *La Justice*

Née des idées de justice et de lois, à la fin du Tutorat, cette ArKaNa n'hésita pas à prononcer des sentences de morts contre certains Kaïm. Jugée dangereuse par la majorité, elle disparut au début du Sentier d'Or, rejoignant les Gardiens de la Sapience Infinie. Elle refit surface après la Chute, lors des Grandes Chasses.

Hérauts du Schème Quintessent (Atlantes et Errants) :

Composée de disciples de Morphée cherchant à guérir les Champs de Lune de la présence de la Lune Noire, la plupart des Kaïm de cette ArKaNa prirent part au Sentier d'Or, espérant trouver des réponses dans le Ka-Soleil.

Iridescente Ordalienn (Errants) : *La Force*

Regroupant ceux qui traquaient les survivants Sauriens, cette ArKaNa se spécialisa par la suite dans la lutte contre les DraKaon. Prônant l'intégrité du Pentacle, ces Kaïm refusèrent le sentier d'Or. Convaincus de la survie de certains DraKaon, ils continuèrent leur chasse jusqu'à la Chute où la plupart se rendirent à Hyperborée.

Ivresse Organide (Atlantes et Edéniques) : *Le Bateleur, le Chariot, la Tempérance et la Lune*

Fondée par Prométhée dès la Chute du Tutorat, cette ArKaNa se passionna pour les êtres vivants de chair et de sang. Elle est à l'origine des révoltes humaines.

Maîtres Pragmatiques (Atlantes) : *Le Chariot et la Force*

Certains Kaïm avaient été marqué par la Lame qui détruisit la Lune Noire. Dès lors, ils cherchèrent à créer des armes physiques et spirituelles et se tinrent à l'écart de leurs frères jusqu'aux Guerres draconiques. L'ArKaNa forgea les lames Mystiques, et sur l'Atlantide elle participa à la création des premiers artefacts. Les membres qui ne s'allièrent pas à Prométhée furent Atlantys au début de la révolte et se rendirent en mer Egée.

Modeleurs Élémentaires (Atlantes) : *L'Amoureux*

Après la chute du Tutorat, des Kaïm arpentèrent le monde pour retrouver les vestiges des Temples élémentaires. Forts de la Sapience acquise, ils améliorèrent les méthodes de construction ésotériques. Fusion de deux ArKaNa de la Roue Céleste (des jardiniers et des architectes), ils furent les modeleurs d'Atlantys et participèrent à la construction d'Hyperborée après la Chute.

Nautoniers Célestes (Atlantes) : *Le Chariot*

Voulant voguer sur les éthers, ces Kaïm tentèrent de concevoir des Nefs éthérées. Ils échouèrent mais furent les premiers à fabriquer des outils transcendants leurs capacités. Le Sentier d'Or leur permit d'améliorer leurs techniques. Après la Chute, certains se réfugièrent à Hyperborée.

Prophètes de la Nitescence Opaline (Atlantes) : *L'Impératrice*

Composée de nostalgiques du Tutorat opposés à la Lune, elle fut l'une des plus secrètes. Elle mit en garde les autres contre l'utilisation des humains sans étude préalable. Pourtant aucun écrit ne mentionne son rôle durant le Sentier d'Or.

Questeurs de la Sapiance Primordiale (Atlantes et Edéniques) :*L'Arcane-Sans-Nom et la Tempérance*

Sous le couvert de la quête des origines, ces Kaïm étudièrent la Lune Noire et ses propriétés. Parallèlement au Sentier d'Or, ils construisirent, en secret, un jardin en Sicile, où ils étudièrent son action sur le ka-Soleil. Lors de la Chute, un fragment d'Orichalka détruisit leur sanctuaire et leurs connaissances.

Sagesse Coronale (Atlantes et Errants) : *La Roue de Fortune*

L'étude du mouvement des planètes et son influence sur les Champs magiques étaient la priorité pour les membres de cette ArKaNa. Ils réussirent même à démontrer l'existence des éthers; mais, peu avant le Sentier d'Or, l'ArKaNa se saborda, à cause semble-t-il, d'une effroyable découverte. Deux groupes distincts se formèrent : le premier s'impliqua pleinement dans le Sentier d'Or alors que l'autre tenta en vain de démontrer l'impossibilité d'intégrer le Ka-Soleil. Ces derniers quittèrent Atlantys bien avant la Chute et furent parmi les fondateurs d'Hyperborée.

Titanides Ouraniens (Atlantes et Edéniques) : *Le Pape*

Opposés aux Custodiens et aux Fils des Etoiles. Pour eux, les Kaïm, en tant qu'êtres parfaits et accomplis, se devaient d'influencer, voire d'écrire le destin de la Terre. En désaccord avec les Archontes de l'Aube, une partie d'entre eux se retire en mer Egée pour mener à bien leurs propres expériences.

Trésor des Mouvances (Atlantes) : *La Papesse et la Roue de Fortune*

Ils cherchaient à faire une meilleure représentation pentaclique des symboles véhiculés par les Champs magiques. Le célèbre Lion Vert en fit partie.

*Autres Groupes***Chrysolites** (Atlantes) : *L'Impératrice et le Soleil*

Ce groupe est issu du schisme des Danseurs de la Roue Solaire. Allié des Archontes de l'Aube, il participa pleinement au Sentier d'Or. Prônant ouvertement l'amputation du Ka-Lune, ces Kaïm espéraient que l'intégration du Ka-Soleil le leur permettrait. Leur leader, Shemesh, deviendrait le Prince du Soleil.

Gardiens de la Sapiance Infinie (Atlantes) : *La Justice et la Maison-Dieu*

Après les Guerres draconiques, des Kaïm décidèrent de surveiller les ArKaNa afin d'éviter tout débordement qui aurait pu menacer l'équilibre du monde. Sur l'Atlantide, ils s'alarmèrent des agissements de Prométhée, considérant que les humains n'étaient pas prêts à recevoir son enseignement, et se concentrèrent alors sur la protection des secrets atlantes.

Pourvoyeurs d'Esprits (Atlantes) : *L'Empereur*

Cette ArKaNa fut créée sur l'Atlantide. Sa fonction était double : veiller au bien-être des humains et développer leur esprit logique. Elle leur donna le sens de l'identité et les bases du langage qui permirent de développer leur Ka-Soleil. Leur travail se poursuivit après la Chute avec des tentatives plus ou moins réussies d'élaboration sociétaire.

*Groupes non ArKaNa***Fils des Etoiles** (Errants) : *L'Etoile*

Persuadés d'être issus d'une race extraterrestre, les Voors, ces Kaïm sillonnent le monde à la recherche de preuves de leur existence et de moyens de les contacter. Ils ne participèrent pas au Sentier d'Or. Lors de la Chute, certains de ces Kaïm subirent une sorte de Narcose volontaire et éveillée, devenant de véritables glyphes stellaires qui serviraient à l'élaboration des phares cosmiques de l'Etoile.

Immobilés (Errants) : *L'Amoureux et le Jugement*

Ce nom fut donné par les ArKaNa aux Kaïm qui considéraient leur naissance comme une erreur. Désespérés par le parcours de leur race, ils firent entendre leur voix dès le début du Sentier d'Or, déclarant que le projet serait un désastre. Pourtant, après la Chute, certains n'aspirèrent plus qu'à retrouver la béatitude atlante.

La Balance Cosmique

Lois universelles qui régissent l'équilibre du monde. Les adoptés de la Justice veillent au respect de ces quatre Lois et ne tolèrent aucun manquement.

* La Loi Pentaclique : Chaque Immortel est maître de ses Ka et personne ne peut le force à les utiliser contre son gré.

* La Loi d'Harmonie : Tous les Immortels doivent participer à la recherche de la sagesse. Selon les théories de la Justice la progression d'un seul permet le progrès de tous. Les adoptés du Jugement sont en perpétuel conflit avec ces adoptés à propos de cette loi.

* La Loi d'Incarnation : Les Immortels sont responsables de leur simulacre et ne doivent en aucun cas le négliger.

* La Loi Hermétique : Les Immortels doivent tout faire pour protéger les secrets occultes. C'est au nom de cette règle que la Justice a condamné Jésus et qu'elle l'a livré aux mains des sociétés secrètes.

Les Cousins

Les Yohual-Tecuhtlin (Aztèques)

L'histoire des Nephilim d'Amérique Centrale est très liée avec celle des Selenim qui eurent là-bas une influence notable

Les Jukurrpa (Australie)

Des Nephilim très mystérieux réfugiés dans les terres australes depuis l'Atlantide

Les Shen (Asie)

Des Nephilim aux traditions très vivaces et très ancrées qui ne livrent que très peu de leurs secrets

Les Wowakan (Amérique)

Des Nephilim surpris par l'arrivée des hommes blancs et de leurs sociétés secrètes qui veulent reconquérir la terre sacrée de leurs origines

Akashas

Comment détecter un Akasha ?

Révélation : flashes, visions...

Rumeur : manifestations senties par d'autres

Sensibilité : perturbation magique pouvant être perçue

Comment accéder à un Akasha ?

Accident : s'il "déborde" sur la réalité

Sort : il s'agit souvent d'un sort spécifique à l'Akasha

Porte : il existe des portes permettant le passage encore faut-il les trouver

Que devient un Nephilim entrant dans un Akasha ?

Le Nephilim évolue dans l'Akasha mais il peut se rendre compte de sa non-réalité, ceci dit cette "révélation" entraîne des troubles dans l'Akasha, comme la sensation de ne pas se sentir partie du lieu.

Et le simulacre ?

Le lien Nephilim-Simulacre n'est pas rompu donc le simulacre est lui aussi du voyage

Et la stase ?

S'il l'emmène, il peut l'utiliser mais pas la recharger

S'il ne l'emmène pas, il ne peut ni l'utiliser, ni la réintégrer en cas de mort du simulacre

Les Humains peuvent-ils entrer dans un Akasha ?

C'est extrêmement rare, par contre ils peuvent y entrer en rêve

Comment fonctionnent les sciences occultes dans les Akasha ?

La magie peut être utilisée mais elle altère l'équilibre magique de l'Akasha

La Kabbale est utilisable si l'Akasha est "proche" du monde de Kabbale en question

L'alchimie n'est pas opérante dans un Akasha

Un Nephilim peut-il faire appel aux compétences de son simulacre dans un Akasha ?

Oui, par contre en cas d'Ombre les conséquences sont très fâcheuses car le simulacre réintègre la réalité alors que le Nephilim erre encore dans l'Akasha

Quelle est la nature des êtres rencontrés dans les Akasha ?

Les reflets sont une extension active du décor

Les chimères sont des créatures proches des effets dragons mais avec une existence autonome et persistante

Quelle est la nature des dommages subis dans les Akasha ?

Tous les dommages sont effectifs et sont toujours considérés comme magiques

Peut-on emmener des objets réels dans les Akasha ?

Tous ce qui est porté entre avec le passeur mais des éléments non accordés à l'Akasha peuvent rendre plus difficile le passage

Peut-on ramener des objets d'un Akasha vers la réalité ?

Pour cela il faut établir des rituels spécifiques sinon c'est impossible

Quels sont les liens des Akasha entre eux ?

Il existe des liens...ou pas. Il est impossible d'établir une loi ou un principe régissant ces passages mais ils existent parfois