

Glossaire

Pour les PJs

Agartha	Etat d'accomplissement
Akasha	Plan Subtil engendré par les rêves des hommes
Alchimie	3 ^{ème} science occulte. Transmutation de la matière
Apocalypse	Période de bouleversements
Arcanes Majeurs.....	Familles de Nephilim. Regroupent des Nephilim autour de sa conception du destin, une vision de l'Agartha
Arcanes mineurs	Les 4 grandes sociétés secrètes humaines ennemies des Immortels
Artefact.....	Objet Magique
Astral	Espace rassemblant les Akasha
Athanor.....	Four alchimique qui produit les poudres
Atlantide	Continent originel
Basse Magie	1 ^{er} cercle de Magie
Boheim	Culture des bohémiens
Bohémien	Initié humain, allié des Nephilim
Cercle	Graduation des connaissances occulte. Trois cercles par sciences occultes
Champ Magique	Energie invisible et élémentaire transmise par les sept corps célestes influençant ou ayant influencés la Terre. Selon la position des astres, les Champs Magiques changent de lieu, de forme et de puissance.
Clefs	3 ^{ème} cercle de Kabbale
Conjonction	Position des étoiles favorables à un élément
Déchu	nom péjoratif pour désigner les Nephilim
Effet Basaltique	Désigne les conséquences de leur rapport intime avec les éléments aux temps immémoriaux de l'Atlantide.
Effet-Dragon.....	Créature magique émergée des champs magiques.
Effet Jésus	Réincarnation des Nephilim
Effet Mnémos	Souvenir d'époques d'incarnations antérieures
Eïdos.....	Espace virtuel et magique où germent et se développent les concepts et les idées de l'humanité
Énochéen	Langue originelle des Nephilim, composée de vibrations des Champs magiques
Éolim	Nephilim de l'Air
Éther	Courant d'éléments purs sillonnant le Cosmos.
Éveil	Sortie de stase d'un Nephilim ; Epoques durant lesquelles le Nephilim se réincarne
Faërim.....	Nephilim de la Terre
Focus	Support écrit nécessaire pour lancer un sort
Formule	Sort d'Alchimie
Graal Primordial	La Terre pour les Nephilim
Grand Œuvre	3 ^{ème} cercle d'alchimie
Grand Secret	3 ^{ème} cercle de Magie
Habitus	Sortilège de Magie
Hadès	Monde souterrain où se trouve Orichalka
Haute Magie	2 ^{ème} cercle de Magie
Homoncule	Nephilim emprisonné et asservi par une société secrète, utilisé pour faire de la magie
Humeur.....	Personnalité d'un Nephilim

Hydrim	Nephilim de l'Eau
Immortel	Créature magique qui ne peut mourir, au sens humain
Incarnation.....	Epoque où le Nephilim intègre un nouveau corps humain
Invocation.....	Sort de Kabbale
Ka	Force vitale des Nephilim qui leur permet d'exister ; c'est aussi leur sagesse et leur puissance magique
Ka-élément	Constituant magique du Nephilim
Kabbale.....	Deuxième science occulte. 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	Transformation néfaste du Ka du Nephilim qui le mène à la folie
Ligne Ley	Trace que laissent le passage répété des champs magiques
Magie.....	Première science occulte. Elle permet de contrôler les Champs magiques par des rituels initialement empiriques
Maudit	Nom péjoratif des Selenim
Métamorphe	Forme physique et humanoïde caractéristique d'un élément vers laquelle le Nephilim tend avec l'augmentation de son Ka
Métamorphose.....	Changement physique que le Nephilim fait subir à son simulacre au niveau du visage, des mains, de la peau, de l'odeur et de la voix
Mystères	Premières sociétés secrètes humaines, héritières de Prométhée et ayant régné durant l'antiquité occulte
Myste.....	Membre des Mystères
Narcole.....	Etat du Nephilim quand il est obligé de quitter son simulacre et qu'il ne peut pas réintégrer sa stase ou un autre simulacre. Elle correspond à un coma profond
Nephilim.....	Etre magique constitué de Terre, de Feu, d'Eau, d'Air et de Lune et s'incarnant dans des corps humains à travers l'histoire
Nexus.....	Croisement des cinq Champs magiques
Œuvre au Blanc	2 ^{ème} cercle d'Alchimie
Œuvre au Noir	1 ^{er} cercle d'Alchimie
Œuvre au Rouge	3 ^{ème} cercle d'Alchimie aussi appelé Grand Œuvre
Ombre.....	Etat du Nephilim quand il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne. La personnalité de l'humain reprend le dessus sur celle de l'Immortel
Onirim	Nephilim de la Lune
Orichalka	Météorite d'Orichalque venue de Saturne qui tomba sur le monde 8000 ans avant notre ère
Orichalque	Champ magique apporté par la météorite Orichalka qui a la propriété de détruire tous les autres Champs magiques, à l'exception de celui de Lune Noire et du Soleil
Pentacle	Combinaison des Ka-éléments déterminant le Nephilim ; Nom du 2 ^{ème} cercle de Kabbale
Plans Subtils	Mondes parallèles engendrés et alimentés par le Ka-Soleil des hommes. Ils n'existent que dans les Champs magiques
Plexus	Croisement de deux rayons du même Champs magiques
Pyrim	Nephilim du Feu
Rose+Croix.....	Société secrète développant des techniques psychiques pour une magie liée au Ka-Soleil. Ses véritables membres se nomment R+C

Sauriens	Dinosaures conscients liés à la Lune et à la Lune Noire qui dominèrent la terre avant les Nephilim et dont le prophète s'appelait Mu
Sceaux	1 ^{er} cercle de Kabbale
Science Occulte	Ensemble de savoirs magiques pratiques et théoriques des Immortels
Selenim.....	Etre magique de 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
Simulacre.....	Corps humain d'incarnation du Nephilim
Sort	Effet produit par une science occulte
Sortilège	Sort de Magie
Stase	Artefact, prison du Nephilim. Pour que celui-ci puisse être libéré, la stase doit être en contact avec un plexus ou un nexus
Synarchie.....	Société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations à l'échelle mondiale
Synarque.....	Membre de la Synarchie. Ce terme désigne aussi toute personne manipulée par la Synarchie pour la mise en application de ces projets
Temple (de la Vie).....	Société secrète de chevalerie très violente contre les Nephilim, qui veut réaliser un Grand Plan
Templier	Membre du Temple de la Vie
Vision-Ka	Perception Nephilim directe des Champs magiques. Bien que relativement difficile à utiliser dans un simulacre, elle permet de percevoir sans passer par les sens du simulacre