

Π . e . p . h . i . l . i . m
Λ É Γ Ε Ν Θ Ε



Kit de démarrage

Un jeu de rôle de Fabrice Lamidey & Frédéric Weil

N . e . p . h . i . l . i . m

L É G E N D E

Crédits

L'univers Nephilim Légende : Nicolas Tauzin

Le Réveil des éléphants : Cédric Ferrand

Textes additionnels : Grégoire Laakmann, Marc Mileur Le Plaine, Stéphane Nicoulaud

Relectures/corrections : Patrick Abitbol, Florent Cautela, Yannick Leclerc, Marc Mileur Le Plaine, Stéphane Nicoulaud, Cyril Perniceni

Maquette : Julien Dejaeger, Sébastien Lhotel

Illustrations : Franck Achard, Émile Denis

Playtests : Silvère, DJ'MC, Songe et Dynah



Le Kit de démarrage de *Nephilim Légende* est une réalisation de l'association loi 1901 *Les Héritiers de Babel*, d'après le gabarit, les textes et les illustrations du *Livre 0 Quintessence* de *Nephilim Légende*. Il est destiné à une diffusion sous forme d'un fichier PDF en ligne. Il est approuvé par les éditions Mnémos, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.

Nephilim Légende © 2018 Mnémos, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.

Crédits illustrations et photos : p. 21 © Shutterstock/Vasin Lee, p. 28 Michal Karcz, p. 35 Florian Pépelin - Licence créative common/Wikipédia, p. 40 Martin Leveur - Licence créative common/Wikipédia, p. 41 Laurent Jerry - Licence créative common/Wikipédia, p. 42 Florian Pépelin - Licence créative common/Wikipédia.



Dédicace

Les Héritiers de Babel dédient cet ouvrage à Goulven, Héritier de la première heure, parti beaucoup trop tôt sur son Nuage.

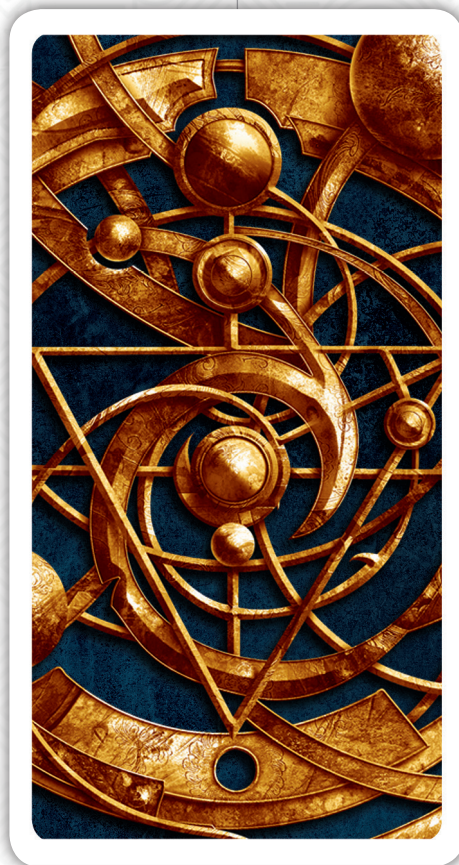


Introduction

Nephilim est le jeu de rôle du monde occulte contemporain. Ce livret de démarrage contient tout le matériel nécessaire pour effectuer votre première partie.

La présentation de l'univers de Nephilim permettra aux joueurs et au Meneur de Jeu (MJ) de se familiariser avec les grands concepts du jeu.

“Le Réveil des éléphants” est un scénario d’initiation de Cédric Ferrand, destiné à un groupe de cinq joueurs. Le MJ trouvera aussi des règles simplifiées et les joueurs pourront démarrer l’aventure grâce à cinq personnages pré-tirés.



Un univers de Nephilim Légende

« En ces temps-là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eut quitté le Paradis, les Nephilim marchaient sur la terre. »

I Genèse VI:4

« Nous sommes des êtres magiques nés des cinq énergies élémentaires qui constituent le monde : l'Air, la Terre, le Feu, l'Eau et la Lune. Aux origines du monde, nous parcourions la Terre, étudiant librement les **champs magiques**. En ce temps là, nous étions des **Kaïm**, notre magie était pure et nous parlions un langage légendaire, l'**énochéen**. Nous ne cherchions que la transcendance, l'union avec le cosmos.

Pourtant, il nous manquait une chose pour atteindre cet état, la connaissance du champ magique solaire. Nous

la trouvâmes à l'état embryonnaire au cœur d'un peuple primitif : les Humains. Alors, nous décidâmes pour notre plus grand malheur de nous en emparer et nous élevâmes l'Atlantide comme un paradis originel pour cette espèce. Mais la révolte gronda, attisée par l'un d'entre nous, Prométhée, horrifié par nos pratiques. Signe du destin stigmatisant notre hubris ou événement magique, nous ne le savons toujours pas, un cataclysme aux conséquences incalculables survint. Une météorite, porteuse d'un champ magique jusqu'alors inconnu, l'**orichalque**,

Quintessence

destructeur de tous les autres s'abattit sur notre empire solaire. Les hommes en profitèrent pour se révolter. Ils forgèrent des armes en orichalque et nous massacrèrent. Pour survivre et éviter d'être à tout jamais dispersés dans les champs magiques, nous n'eurent d'autre choix que de nous incarner dans les humains. Privés de notre liberté et de notre connaissance des mystères du monde, notre existence fut liée à l'Humanité à tout jamais : nous devinmes les Nephilim, les Déchus. Depuis, nous accompagnons de manière sporadique et occulte l'histoire humaine, à la recherche des secrets ésotériques qui nous permettront de retrouver notre sagesse perdue et nous libérer de ce cycle honni de réincarnations : Nous appelons cette quête initiatique et désespérée, l'**Agartha**.

Incarnier des Nephilim

Nous sommes des êtres magiques, immortels, possédant des pouvoirs exceptionnels et détenteurs des savoirs initiatiques du monde. Notre mémoire, lourde de tragédies, remonte à la nuit des temps, bien au-delà de l'époque des hommes. Nous avons connu bons nombres d'événements qui ont forgé l'Histoire : la Chute de l'Atlantide, le règne d'Akhénaton, la naissance de Jésus, la quête du Graal, la Chute du Temple et bien d'autres. Mais les profondes blessures provoquées par l'orichalque ainsi que les longues périodes de mises en sommeil ont dramatiquement altéré nos souvenirs, nos savoirs magiques et notre gnose.

Notre être est constitué d'un **Pentacle** réunissant les cinq éléments sous la forme de cinq **Ka-éléments** : **Eau, Feu, Terre, Air et Lune**. L'un d'eux est prédominant et il nous caractérise, c'est notre affinité élémentaire. Un **Hydrim** est un Nephilim de l'Eau, un **Pyrim** un Nephilim du Feu, un **Faërim** un Nephilim de la Terre, un **Eolim** un Nephilim de l'Air et un **Onirim** un Nephilim de la Lune.

Le **Ka** est l'énergie magique qui nous anime. C'est grâce à lui que nous pouvons pratiquer les **Sciences occultes**. Notre nature nous permet de manipuler les champs magiques au moyen de la **Magie**, d'invoquer des créatures d'autres mondes par la **Kabbale** ou de jouer avec les énergies magiques qui composent la matière à l'aide de l'**Alchimie**.

Notre apparence élémentaire, le **métamorphe**, est l'héritage des âges mythologiques.

Il s'affirme lorsque nous progressons dans la quête de l'Agartha et il est ainsi le témoin de notre éveil aux beautés de la recherche de l'accomplissement ésotérique.

Siècle après siècle, au fil de nos aventures et de nos découvertes, notre nature se révèle et nous retrouvons peu à peu nos connaissances d'antan.

Nombreux sont les sentiers qui mènent à l'Agartha, notre quête ultime, celle de nos origines, celle qui permettra de nous libérer de ces chaînes matérielles en redevenant des êtres de pure énergie.

Puisses-tu trouver ton chemin...

Les Arcanes Mineurs

Mais ta quête ne sera pas simple, car nos ennemis sont nombreux. Les **Arcanes Mineurs**, tentent de comprendre eux aussi le monde magique afin de le contrôler.

Ils s'opposent aux Immortels, car jaloux de ne pouvoir rivaliser avec ce qui fait notre nature. Les membres de ces sociétés secrètes se nomment : les **Templiers** (aussi appelé **Bâton**), les **Rose+Croix** (**Coupe**), les **Mystères** (**Épée**) et les **Synarques** (**Denier**). Ce sont des humains initiés aux secrets ésotériques qui n'ont d'autre but que de détruire les Nephilim ou de les asservir.

Heureusement, tu ne seras pas seul car les Immortels possèdent aussi leurs propres organisations : les Arcanes Majeurs.

Les Arcanes Majeurs

Le pharaon Akhénaton qui fut l'un d'entre nous, peut-être le plus accompli, se lança dans vingt-deux quêtes au cours desquelles il créa vingt-deux Lames Mystiques, vingt-deux sentiers occultes pouvant guider les Nephilim vers l'Agartha. Les **Arcanes Majeurs** étaient nés.

Chaque Arcane regroupe des Immortels partageant la même vision du monde occulte et ceci à travers l'histoire. Ayant inspirés les arcanes du Tarot de Marseille, ils offrent aux Nephilim protection, soutien et accès à l'enseignement des savoirs ésotériques. En échange, ils demandent à leurs membres d'unir leurs efforts pour poursuivre leur quête commune en respectant les préceptes de l'Arcane. Un membre d'un Arcane Majeur se nomme un **adopté** et porte sur son Pentacle une marque, le **Stellaire**.

La stase

La Chute de l'Atlantide signa le début d'une guerre qui nous opposa aux humains.

Ce ne fut pas seulement notre sanctuaire qui sombra : l'intégrité de notre essence fut amputée. Profitant de cette faiblesse, les humains dépositaires des enseignements de Prométhée réussirent à construire des objets, des prisons destinées à contenir notre Pentacle mutilé : les **stases**.

Ces stases sont des géôles matérielles qui nous isolent du monde pendant des siècles, nous éloignant chaque fois

un peu plus de l'Agartha. Nous pouvons nous en extraire lorsqu'elles sont placées dans une conjonction de champs magiques afin de les remplir d'énergies élémentaires. Elles ne sont toutefois pas qu'un frein : intimement liées à nous, elles peuvent être utilisées comme une extension de notre Pentacle. La stase est notre « cœur », notre unique possession. Sa destruction signifie notre dispersion dans les champs magiques ; la mort comme l'appelle les hommes...

Le Simulacre

Pour errer dans le monde des humains, il te faudra un **Simulacre** : le corps d'un être humain. De l'individu que tu posséderas, il ne restera qu'une enveloppe charnelle fragile. L'esprit et la personnalité de l'humain seront refoulés, mais tu auras accès à ses souvenirs pour t'adapter à ta nouvelle époque d'incarnation. Certains d'entre nous arrivent à coexister avec la personnalité humaine, d'autres la font disparaître, à toi de choisir.

Cette cohabitation peut être déroutante après une remise en stase traumatisante, mais elle reste nécessaire. Tant que tu n'auras pas retrouvé toute ta puissance d'antan, tu devras composer avec un véhicule si limité.

Les champs magiques

Les **champs magiques** ont des particularités qui les rapprochent de leurs origines élémentaires : le champ de **Feu** est étincelant, vif et impulsif ; un champ de **Terre** semble statique, aux reflets s'étirant du gris au marron, épais et lourd ; le champ d'**Eau** draine des nuances de bleu qui semblent s'écouler le long de rives imaginaires ; un champ d'**Air** est léger, lumineux, fin et volatil ; le champ de **Lune** est changeant, subtil et instable, il ondule en faisant varier son intensité de manière étonnamment complexe.

À perte de vue, ils dérivent à la surface du monde, particulièrement présents dans les éléments naturels et leurs influences : les champs d'Eau dans les océans, les champs de Terre dans les souterrains, les champs de Lune sous la lumière envoûtante de l'astre nocturne, mais aussi dans tout ce qui existe.

Au milieu de ces courants élémentaires, des fines particules grises dérivent, preuve que le monde a changé. Le **Ka-Lune Noire** s'insinue partout, souvenir maudit d'un temps encore plus ancien que le nôtre, celui des Sauriens légendaires.

Alors que notre nature magique nous en a dépourvus, le **Ka-Soleil** est présent dans chaque être vivant. C'est ainsi que le rêve et l'espoir illuminent la Terre que nous appelons le Graal primordial, notre monde et notre prison.

Invisibles à l'œil nu, toute la beauté et la complexité

des champs magiques se révèlent à nous au travers de la **vision-Ka**.

Les Sciences occultes

Grâce à notre Pentacle et nos Ka-éléments, nous pouvons maîtriser les champs magiques par le biais de **Sciences occultes**.

La **Magie** est la première des Sciences occultes, pratiquée par nous tous, elle permet de manipuler les champs magiques qui nous entourent en lançant des **sorts**.

La **Kabbale** est la Science occulte qui nous offre la possibilité d'invoquer et de se lier à des êtres magiques. Les créatures de Kabbale sont issues de l'un des cinq des **Mondes de Kabbale** connus et sont appelées par le biais d'**invocations**. Le Kabbaliste progresse dans sa quête en parcourant l'arbre de vie composé de dix **Sephiroth** (ou **Sephirah** au singulier).

L'**Alchimie** est la Science occulte la plus mystérieuse, elle permet d'utiliser les Ka-éléments cachés au sein de la matière, appelé **Materia Prima** à l'état brut, en la transformant en **substances** alchimiques. Ce processus se fait dans le **laboratoire** de l'Alchimiste grâce à des **Formules** et à l'aide d'outils, les **Constructs**.

Plexus, Nexus et Astrologie

Les champs magiques parcourent la Terre au gré de courants élémentaires : ils passent et s'enlacent dans une chorégraphie fluide et colorée. Parfois, ils se concentrent en un même point pour combiner leurs puissances.

Un **Plexus** est le croisement de plusieurs champs d'un même élément. C'est le phénomène magique le plus courant que nous sommes amenés à rencontrer.

Le **Nexus** est la convergence des cinq champs magiques. Ce phénomène est très recherché car il possède souvent une grande puissance énergétique et initiatique.

La résille que forment ces manifestations élémentaires, baigne la Terre en un réseau difficile à appréhender car rarement permanent. Ils fluctuent à la faveur de conjonctions astrologiques propices – les planètes du système solaire ont ici une grande influence – souvent dans des lieux profondément marqués par un élément. Ainsi, un Plexus de Feu aura plus de chance de se manifester lors d'un incendie majeur qu'en saison des pluies dans un pays tropical.

Les Akasha

Les **Akasha** ou Plans subtils sont des mondes parallèles engendrés par les rêves et les créations artistiques

des hommes. Nous pouvons y accéder en trouvant la clef de l'une de ses portes. Nombreux sont mes frères à s'être perdus dans ses mondes pour trouver l'Agartha.

Le Réveil

A travers les époques, notre stase permet de conserver l'essence magique qui constitue notre être. Lorsqu'elle est parcourue par les champs magiques élémentaires, elle se recharge jusqu'à être pleine et nous libère. C'est alors que nous nous incarnons dans un Simulacre, c'est-à-dire dans un être humain. Ce phénomène s'appelle l'**Éveil**.

Après notre sortie de la stase, nous flottons dans les champs magiques, notre milieu naturel, retrouvant brièvement les sensations d'antan, celles d'un être de pure magie, un Kaïm. Mais la corruption de l'orichalque nous oblige à trouver un corps d'accueil. Le Ka-Soleil des êtres humains est notre ancre dans la réalité contemporaine.

Mais attention, il est important de ne pas perdre de temps à trouver son Simulacre car le risque d'enlèvement de nos Ka-éléments dans les champs magiques est trop grand : c'est la **Narcose**. Si cela devait arriver, nous verrions notre Pentacle s'attacher définitivement à un lieu et le hanter pour les siècles à venir.

Il y a toujours un temps d'adaptation avant que nous prenions pleinement possession de notre Simulacre. Nos souvenirs se mêlent à celui de l'être humain, les sens s'ajustent et nos Ka-éléments retrouvent leur place autour de son étincelle solaire sous la forme d'un Pentacle.

Le Effet Mnémos

Même si notre mémoire porte plus loin que celle des mortels, les blessures l'ont fortement érodée. Heureusement, notre Pentacle recèle encore de ces graines de Sagesse qui ne demandent qu'à nous faire redécouvrir les pans de notre passé. Un mot, une photographie, un nom et nos souvenirs ressurgissent !

L'**Effet Mnémos** nous permet de revivre des bribes de souvenirs d'une incarnation antérieure.

Le Ombre

L'incarnation et l'utilisation du Simulacre n'est pas sans danger. Cette source de connaissances dans laquelle nous puisons pour comprendre le monde contemporain excite l'esprit de l'humain que nous possédons. Cette présence n'attend qu'une occasion pour reprendre possession de son corps de chair et refouler notre présence dans l'**Ombre** de son subconscient.

Heureusement, cet état n'est que temporaire bien qu'il survienne toujours au mauvais moment et dure toujours trop longtemps.

Le Khaïba

Le Khaïba est une corruption qui risque un jour ou l'autre de ronger insidieusement notre Pentacle rompant petit à petit l'équilibre de nos Ka-éléments. Le métamorphe finit par devenir difforme et la nature profonde du malade, car c'est une maladie, s'en trouve affecté.

Le Effet Rosenkreutz

Après les révélations de l'Apocalypse, le Voile occulte qui nous protégeait de la vue des Arcanes Mineurs s'est déchiré. Nous parlons d'**Effet Rosenkreutz** (ou Effet RK). Cet effet mesure la capacité des sociétés secrètes à nous repérer grâce aux différents systèmes de surveillance mis en place : réseaux sociaux, smartphone, vidéosurveillance... Certaines de nos actions, si nous ne sommes pas suffisamment discrets, peuvent finir par le déclencher.

Il est donc important de veiller à pratiquer nos Sciences occultes avec plus de précaution que par le passé, pour ne pas attirer l'attention de nos pires ennemis. Nous sommes même obligés de cacher notre métamorphe pour passer inaperçu.

Une rumeur du monde occulte : Arcadia

Il y a une rumeur qui agite depuis quelques années le monde occulte, une de ces rumeurs qui émerveille les Nephilim et inquiète les sociétés secrètes... Il existerait de portes dissimulées dans des quartiers spécifiques des grandes villes et qui conduiraient vers une cité occulte, une ville cachée, la ville parmi les villes : Arcadia... Arcadia, mot magique, synonyme d'un paradis de la quête ésotérique...

En franchissant ces seuils, le quêteur ésotérique accède alors à la Cité occulte, Arcadia. Il y découvre une série de quartiers aux couleurs et aux ambiances hétéroclites. Bizarrement, ces quartiers devraient être séparés par plusieurs centaines de kilomètres et pourtant, à Arcadia, il est possible de passer de l'un à l'autre au détour d'une ruelle ou d'un pont... Pourquoi les acteurs du monde occulte, aussi bien les Nephilim que les humains initiés et adversaires, découvrent de plus en plus de portes ? Nul ne le sait et les hypothèses sont nombreuses. En tout cas, tous ses visiteurs en témoignent ; cette cité occulte est un lieu où se rejoignent les plus grands secrets ésotériques et se rencontrent les plus fameuses légendes du monde occulte. »

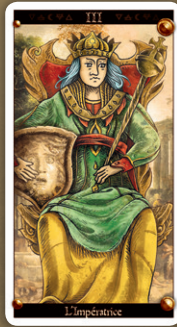
Les vingt-deux Arcanes Majeurs



Le Bateleur



La Papesse



L'Imperatrice



L'Empereur



Le Pape



L'Amoureux



Le Chariot



La Justice



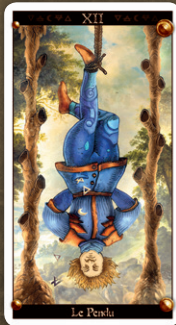
L'Ermite



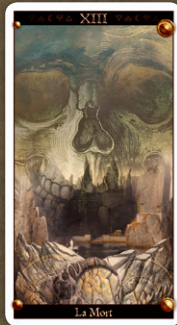
La Roue de la Fortune



La Force



Le Pendu



La Mort



La Temperance



Le Diable



La Maison Dieu



L'Etrole



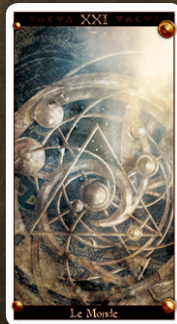
La Lune



Le Soleil



Le Jugement



Le Monde



Le Mat



La Feuille de personnage

Dans *Nephilim Légende*, les données chiffrées sont mesurées en **degrés**. L'échelle s'étend majoritairement de 0 à 10, mais un Nephilim peut aller au-delà de 10, ce très haut niveau d'expertise se traduira alors par de meilleures marges de réussite.

Le seuil de réussite d'une action est déterminé en multipliant par 10 le degré de la donnée testée, modifié au préalable par un éventuel bonus / malus de circonstance, évalué en degré, à la discrétion du Meneur de Jeu. Le test est effectué à l'aide d'1d100 dont le résultat doit être inférieur ou égal au seuil de réussite. Un 00 est toujours une maladresse.

Un degré équivaut donc à 10% de chance de réussite.

Test réussi \leq Seuil de réussite d'une action
 $1d100 \leq (\text{Degré} + \text{bonus/malus}) \times 10$

Les Ka-éléments

Eau, Feu, Terre, Air et Lune. Les cinq **Ka-éléments** du Nephilim constituent son **Pentacle**. L'un de ces éléments (choisi par le joueur) est le **Ka-élément dominant**, sa valeur est égale au **Ka** du Nephilim. Les quatre autres ont des valeurs décroissantes attribuées proportionnellement. Le Ka représente la progression du Nephilim vers l'Agartha, sa valeur évoluera donc au fil des parties. À chaque changement, les valeurs des branches du Pentacle devront être réévaluées en conséquence.

Les Ka-éléments sont sollicités pour l'utilisation des **Sciences occultes** et peuvent optionnellement l'être dans la réalisation d'actions plus profanes, on parle dans ce cas de **"l'utilisation d'une approche"**. Leurs valeurs (en degré) interviennent alors dans le calcul des seuils de réussite.

Nephilim

Les approches sollicitant la force comme le combat au corps-à-corps font appel au **Ka-Feu**. Celles qui mettent en œuvres les connaissances, une analyse méthodique ainsi que la manipulation des armes de jet ou de tir font appel au **Ka-Air**. Le **Ka-Eau** est utilisé lors des approches sollicitant l'agilité ou la discrétion. Les approches visant à protéger, préserver, résister font appel au **Ka-Terre**. Enfin, le charme et la tromperie sont caractéristiques des approches basées sur le **Ka-Lune**. Mais attention, si cela permet d'augmenter les chances de réussite, cela risque aussi d'attirer l'attention (déclenchement d'un **effet Rosenkreutz**).

Les Ka-éléments augmentent aussi certains attributs au quotidien. Ainsi un Ka-Terre élevé permet d'encaisser plus de blessures, un Ka-Feu puissant augmente la force des coups portés en combat, le Ka-Eau influe sur la rapidité d'action (initiative), les Nephilim avec un bon Ka-Air sont plus sagaces dans leurs recherches et le Ka-Lune aide à passer inaperçu et donc à réduire les risques d'effets Rosenkreutz.

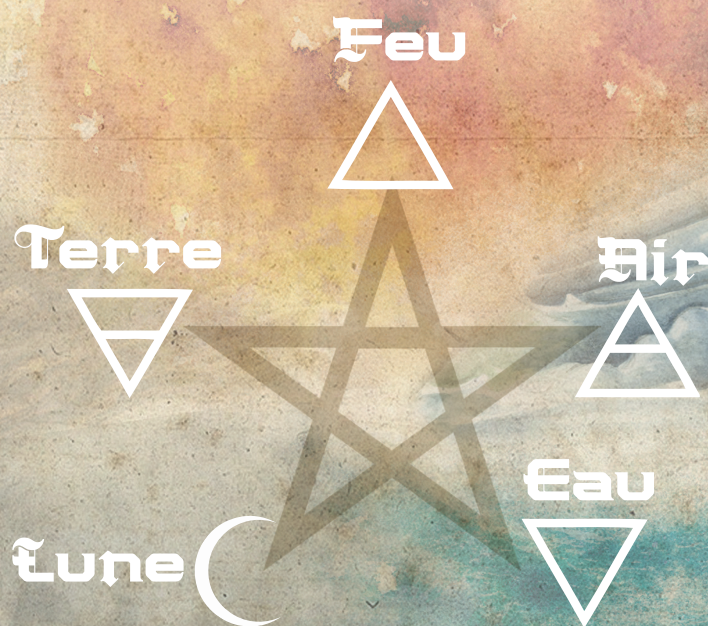
L'utilisation "technique" des Ka-éléments sera exposée au fil de présentation des différents points de règles.

Le métamorphe

La nature magique d'un Nephilim transforme le Simulacre qu'il incarne, révélant avec plus ou moins d'intensité son **métamorphe**, l'ensemble des métamorphoses qui constitue son portrait, souvent inspiré d'une créature légendaire ou mythologique. Les Nephilim ont appris à contenir ces manifestations sauf quand ils utilisent leur Ka, que ce soit pour pratiquer une Science occulte ou utiliser une approche. Le métamorphe apparaît alors furtivement.

Un Nephilim peut aussi choisir de le manifester sciemment, ce qui lui procurera un bonus (au maximum égal à son degré de métamorphe) à la réalisation d'une opération occulte impliquant son Ka-élément dominant. En contrepartie, le métamorphe restera apparent autant d'heures que le nombre de degrés utilisés.

Ange, Triton, Serpent, Djinn ou encore Elfe sont autant d'exemples de métamorphes.



Les Vécus

Contrairement aux éditions passées et à une bonne partie des systèmes de jeux existants, *Nephilim Légende* n'utilisent pas de liste exhaustive de compétences, mais une liste de **Vécus**. Chaque Vécu, mesuré en degrés, représente la synthèse de toutes les expériences d'une incarnation passée et, lors de la résolution d'une situation, le Nephilim se réfère à l'un d'eux pour la gérer. Concrètement, le joueur doit expliquer en quoi le Vécu qu'il choisit est approprié à la situation (parce que son simulacre de l'époque exerçait tel métier ou bien parce qu'il a rencontré telle illustre figure). Si le Vécu est cohérent avec l'action, il peut alors utiliser son degré pour calculer le seuil de réussite. Quand le Vécu est utilisé avec une approche, son degré est additionné à celui du Ka-élément.

Seuil de réussite = Vécu + Ka-élément
(si approche) + bonus/malus x 10

Les humains

Les humains sont caractérisés par leur **Ka-Soleil** ainsi qu'un ou plusieurs Vécus contemporains. Par simplification, les PNJ secondaires sont décrits de manière plus générique avec un degré de Menace unique à la place des Vécus et leur Ka-Soleil est de 1 au besoin. Les humains les plus initiés peuvent utiliser leur Ka-Soleil comme approche (le degré de Ka-Soleil est ajouté au degré du Vécu contemporain).

Les savoirs ésotériques

Ce sont les connaissances ésotériques sur la réalité magique du monde (l'orichalque, les Akasha...), les quêtes ésotériques auxquelles il a eu l'occasion de participer ou encore sur les Arcanes Majeurs et Mineurs. Elles évaluent le degré de connaissance d'un personnage dans ces différents domaines et n'ont pas vocation à servir pour réaliser des tests d'action comme les Vécus.

Les Sciences occultes

La **Magie** permet de lancer des sortilèges, à effets généralement immédiats, nécessitant un court temps d'incantation.

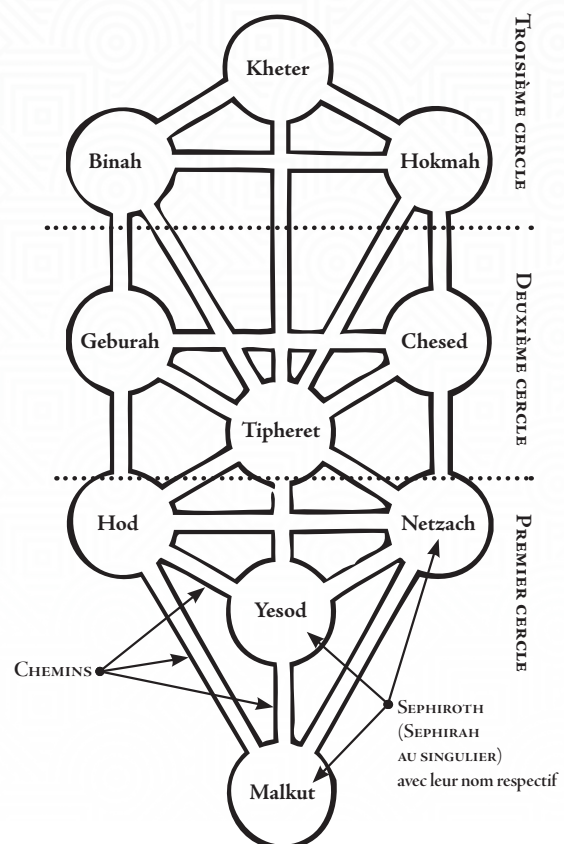
La **Kabbale** est l'art d'invoquer des créatures magiques qui rendront alors service au PJ. Entre le temps d'invocation qui nécessite le tracé d'un pentacle et la négociation du contrat entre la créature et l'invocateur, le rituel demande du temps.

L'**Alchimie** est la science de l'utilisation de substances magiques synthétisées au préalable dans un laboratoire. Si la fabrication d'une substance alchimique ne s'improvise pas, son utilisation pour déclencher l'effet imprégné dedans est une action rapide.

La pratique des Sciences occultes nécessite la maîtrise de compétences progressives, nommées les Arts occultes. Le niveau de compétence du Nephilim dans un Art est mesuré en degrés. Il lui faut au moins 1 degré dans l'Art concerné pour utiliser un **sortilège** (terme générique pour nommer les sorts de Magie, les invocations de Kabbale et les formules d'Alchimie) se rattachant à cet Art, et 7 degrés pour pouvoir entamer l'étude d'un Art supérieur.

La Magie et l'Alchimie sont divisées en trois Arts occultes, appelés aussi Cercles. Basse Magie, Haute Magie et Grand Secret pour la première, Œuvre au Noir, Œuvre au Blanc et Œuvre au Rouge pour la seconde.

En Kabbale, la progression est divisée en 10 Arts occultes, les Sephiroth de l'Arbre de Vie. La progression dans les 10 Sephiroth n'est pas linéaire mais suit les différents chemins de l'Arbre de vie.



En résumé sur la feuille de personnage, on trouve 16 Arts occultes : 3 cercles de Magie, 3 cercles d'Alchimie et 10 Sephiroth de Kabbale.

Tatouage de sortilèges

Un Nephilim peut choisir de tatouer durablement un effet magique qu'il connaît dans son propre Pentacle, afin de conserver ses invocations et formules favorites, même après une longue période en stase.

Le laboratoire de l'Alchimiste

Chaque **Construct** du laboratoire est dédié à la production d'un type de substance (l'Athanor pour les poudres, l'Alambic pour les liqueurs, l'Aludel pour les vapeurs...) et est chargé avec un ou plusieurs Ka-éléments. C'est le Ka-élément d'un Construct qui est utilisé avec l'Art occulte de l'Alchimiste pour tester le succès de la fabrication de la substance visée. Un Alchimiste n'est pas obligé d'avoir tous les outils dans son laboratoire ni d'avoir chaque outil chargé des 5 Ka-éléments.

La stase

Prison millénaire du Nephilim, boulet accroché à son Pentacle, la **stase** est aussi une réserve de Ka dans laquelle l'immortel peut puiser pour augmenter les chances de réussite d'une opération occulte ou absorber des blessures magiques. Sa charge maximum est égale au Ka de son possesseur et le Déchu peut la recharger en la plongeant dans un Plexus ou un Nexus. Attention à ne pas garder une stase vide trop longtemps, car elle risque d'arracher le Nephilim à son Simulacre et l'emprisonner de nouveau. De plus, moins une stase est remplie et plus le risque d'y être enfermé est important en cas de perte du simulacre.

Le Simulacre

Le Simulacre est défini par ses degrés de Ka-Soleil et de Vécu contemporain. Le Vécu contemporain est utilisable comme n'importe quel Vécu du Nephilim, à un risque près. En effet, une maladresse lors de l'utilisation de ce Vécu fera gagner un degré d'**Ombre** au Nephilim. Voir *ci-après* : *Effets des Chutes*.



La santé : Cases de dommages et lignes de conséquences

Les dommages reçus sont de deux types : les **dommages magiques** infligés au Pentacle du Nephilim par des sources de nature magique (sorts de Sciences occultes, créatures magiques et autres artefacts) et les **dommages physiques** infligés au simulacre. Il y a donc deux zones sur la feuille de personnage pour chacun des types de dommage.

Chaque zone comporte des cases de dommage, qui représentent les blessures superficielles et temporaires sans effet et les lignes de conséquences pour les blessures les plus graves entraînant des malus jusqu'à ce qu'elles soient soignées.

DOMMAGES PHYSIQUES

1	2	3				
CONSÉQUENCES						
MINEURE	-2					
SÉRIEUSE	-4					
GRAVE	-6					

DOMMAGES MAGIQUES

1	2	3			
CONSÉQUENCES					
MINEURE	-2				
SÉRIEUSE	-4				
GRAVE	-6				

CASES DE DOMMAGES : KA-TERRA 25 - KA-TERRA ≥ 10 =

Les cases de dommages sont au nombre de trois. La première peut absorber 1 degré de dommage (les dommages sont mesurés eux aussi en degrés), la seconde jusqu'à 2 degrés et la troisième jusqu'à 3 degrés.

Quintessence

Des cases supplémentaires de dommages physiques à 1 degré sont attribuées en fonction du Ka-Terre du Nephilim: 1 case si le degré de Ka-Terre est supérieur ou égal à 5, 2 cases si supérieur ou égal à 10.



Les lignes de conséquences sont aussi au nombre de trois. La mineure, peut absorber jusqu'à 2 degrés, la sérieuse jusqu'à 4 degrés et la grave jusqu'à 6.

Les points de Sapience

Les **points de Sapience** sont les récompenses attribuées par le Meneur de Jeu au fil des aventures. Ils peuvent être dépensés pour faire évoluer le personnage, ou être consommés en partie pour aider à la résolution de certaines situations tendues.

Les Chutes

Les Chutes sont les tares magiques qui affectent tôt ou tard le Nephilim. Au nombre de trois, elles sont mesurées en degrés.

L'**Ombre** est la perte progressive du contrôle du simulacre. Elle progresse à chaque maladresse avec le Vécu contemporain.

Le **Khaïba** est la dégénérescence du Pentacle. Elle progresse à chaque maladresse lors de la pratique d'un Art

occulte. Elle peut avoir quatre formes : nanisme, gigantisme, éthérale ou élémentaire.

La **Narcose** est l'ancrage progressif du Pentacle à un lieu causant une apathie. Elle progresse par tranche de 24 heures passée en dehors d'un Simulacre ou d'une stase.

Effets des Chutes

La progression des Chutes ne va pas sans handicap. Elle peut être mise en scène par le joueur ou le MJ.

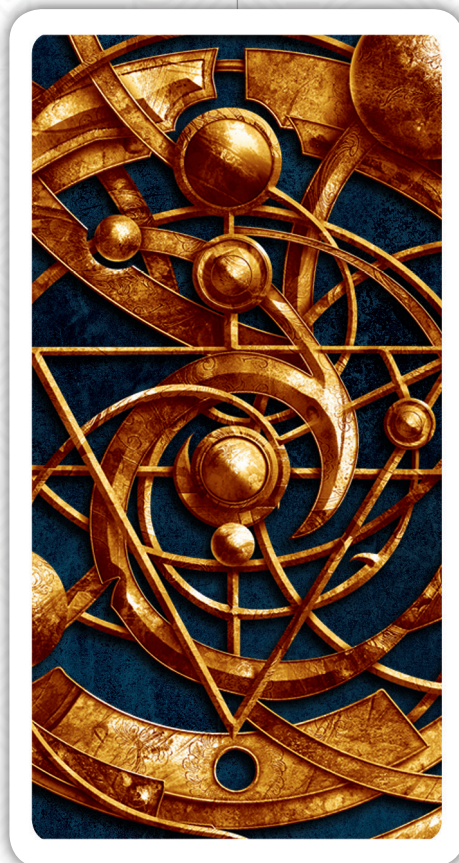
Khaïba : Degré 1-4

- **Nanisme** : rapetissement du métamorphe (jusqu'à la moitié de sa taille) et du Simulacre (plusieurs cm)
- **Gigantisme** : agrandissement dissymétrique du métamorphe et du Simulacre
- **Ethéral** : effacement progressif du métamorphe qui devient de plus en plus translucide
- **Elémentaire** : des manifestations incontrôlées du Ka-élément dominant se produisent au voisinage du Nephilim dans les champs magiques et de manière profane (inflammation spontanée d'objets...)

Ombre : Degré 1-4 : Peu à peu les décisions du Nephilim sont influencées par son Simulacre dont l'esprit cherche à reprendre le contrôle de son corps. Le Simulacre peut parfois y arriver, entraînant des situations imprévues.

Narcose : Degré 1-4 : Le Nephilim devient obsédé par un lieu au point d'avoir des envies compulsives de s'y rendre, d'en rêver ou de le dessiner frénétiquement.





Règles simplifiées

Les règles que nous présentons ici ont été simplifiées, principalement par omission d'options. Si l'objectif est de vous familiariser avec le système, cela ne vous dispensera pas de les approfondir en vous plongeant dans la lecture du Livre 0 : Quintessence.

Résoudre une action simple

1) Déterminer son seuil de réussite

Seuil (en degré) = Vécu le plus adapté + Ka-élément selon l'approche utilisée ⁽¹⁾ + Degrés de métamorphe ⁽²⁾ + bonus / malus de situation ⁽³⁾ - malus dus aux blessures ⁽⁴⁾

⁽¹⁾ Optionnel. Si une approche est utilisée, le métamorphe se manifestera pendant toute la durée de l'action. Ka-Feu pour une approche nécessitant la force

physique, Ka-Air pour l'intellect, Ka-Eau pour l'agilité ou la discrétion, Ka-Terre pour résister physiquement ou mentalement, Ka-Lune pour la séduction ou la tromperie. L'approche accorde un bonus extraordinaire à l'action, mais confère en contrepartie le risque d'augmenter la jauge de traque de l'Effet Rosenkreutz.

⁽²⁾ Optionnel. Si l'approche utilisée est liée au Ka-élément dominant, le Nephilim peut ajouter un nombre de degrés au choix au maximum égal à son degré de métamorphe. Le métamorphe se manifestera alors pendant autant d'heures que de degrés utilisés. Les degrés visibles de manière permanente ne peuvent pas être utilisés. En cas de maladresse, 1 degré de métamorphe devient visible de manière permanente.

Quintessence

⁽³⁾ déterminé par le meneur de jeu en fonction de la difficulté de l'action ou de l'(in)adéquation du Vécu choisi (de -5 degrés, difficulté extrême, à +5 degrés, facilité extrême).

⁽⁴⁾ Le malus est égal à la somme des degrés de lignes de conséquences cochées (voir "Affectation des blessures" ci-après). Le malus de blessures magiques s'applique aux Ka, et celui de blessures physiques aux Vécus quand ces composantes sont mises en œuvre dans le test.

2) Multiplier ce seuil par 10 et lancer 1d100.

- **Réussite** si le score est inférieur ou égal à seuil x 10. Si un double est obtenu c'est une réussite critique.
- **Échec** sinon. Si un double est obtenu c'est une maladresse. En cas de maladresse, si le Vécu contemporain (le Vécu du Simulacre) a été utilisé, le Nephilim gagne un degré d'Ombre et si des degrés de métamorphe ont été utilisés, un degré devient visible de manière permanente.
- Un jet de 00 est toujours une maladresse.

Résoudre une action avec opposition

Quand un adversaire s'oppose à la réalisation d'une action, les deux personnages effectuent un test d'action comme expliqué plus tôt puis le vainqueur est déterminé à l'aide du tableau ci-dessous.

Pratiquer les Sciences occultes

Pour lancer un sortilège (un sort de magie, une invocation de Kabbale ou une formule alchimique), le Nephilim doit posséder un **focus** sur lequel il est inscrit (livre, gravure, tableau etc.) et effectuer un rituel spécifique à la Science occulte utilisée :

Le **Mage** doit incanter son sort pendant 1 round afin de manipuler les champs magiques.


Le **Kabbaliste** doit tracer (généralement à l'aide d'une craie) une figure géométrique complexe (un pentacle par exemple) d'au moins un mètre de diamètre pour mettre les champs magiques en résonance puis prononcer le nom de la créature à haute voix pour l'invoquer.

L'**Alchimiste** doit répandre - ou lancer si besoin - sa substance sur la cible ou sur la zone à affecter et prononcer le nom de la formule pour l'activer.

Si un sortilège est tatoué dans le Pentacle du Nephilim, il pourra se dispenser du focus original (ce qui est le cas pour les personnages pré-tirés).

Magie

Durée : 1 round

Test :  de **degré d'Art occulte** du cercle du sort + **Ka-élément du Nephilim** correspondant au sort - **Degré du sort**

- **Réussite** : l'effet se déclenche au début du prochain round.
- **Échec** : le Nephilim peut dépenser un Point de Sapience ou un degré de stase pour retenter immédiatement le sort au round suivant. Il devra sinon attendre la fin de la situation de stress, (combat...) pour toute nouvelle tentative avec ce sort. Il n'a droit qu'à une seconde chance par situation de stress et par sort.
- **Réussite critique** : le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse** : gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est le gigantisme ou le nanisme qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim (au choix du Meneur de jeu).

LE RITUEL DE LA STASE

Le Nephilim peut dépenser un nombre au choix de degrés de la réserve de sa stase pour augmenter d'autant le Ka-élément mis en œuvre lors du test.

VAINQUEUR D'UNE ACTION AVEC OPPOSITION

ADVERSAIRE PERSONNAGE	RÉUSSITE CRITIQUE	RÉUSSITE	ÉCHEC	MALADRESSE
Réussite critique	Le plus haut score	Personnage	Personnage	Personnage
Réussite	Adversaire	Le plus haut score	Personnage	Personnage
Échec	Adversaire	Adversaire	Aucun	Personnage
Maladresse	Adversaire	Adversaire	Adversaire	Aucun

Nephilim

LE RITUEL DU SACRIFICE

Le Nephilim peut, en sacrifiant 5 Points de Sapience, s'assurer de la réussite du sort. Aucun test n'est donc à faire.

Habbale

L'INVOCATION

Durée : un nombre de round égal au degré de la créature. Le Nephilim peut réduire la durée d'un round par degré de malus ajouté au test.

Test :  de **degré d'Art occulte** de la Sephirah de la créature + **Ka-élément du Nephilim** correspondant à l'élément de la créature

- **Réussite :** la créature apparaît au début du prochain round
- **Échec :** la créature ne répond pas à l'appel
- **Réussite critique :** le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse :** Le pacte existant avec la créature est brisé, le kabbaliste ne peut plus l'invoquer jusqu'à la fin du scénario. Gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est la forme élémentaire qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim.

Note : Les invocations connues des personnages prêtés sont considérées comme ayant un pacte actif. Les créatures sont liées au kabbaliste par un pacte et seul le test d'invocation est nécessaire.

Alchimie

UTILISATION D'UNE SUBSTANCE


Durée : instantanée.

Test : l'Alchimiste doit simplement prononcer le nom de la formule pour l'activer, mais l'utilisation d'une substance est surtout liée à des manipulations profanes comme retrouver la substance au fond de son sac à dos, la lancer sur ou la faire ingérer à une cible récalcitrante. Les éventuels tests tactiques seront déterminés selon la situation.

FABRIQUER UNE SUBSTANCE

Durée : "degré de la formule" secondes pour l'Œuvre au Noir et minutes pour l'Œuvre au Blanc.

Prérequis : l'Alchimiste doit disposer d'une quantité de Materia Prima de même élément que la formule égale au degré de celle-ci et bien sûr disposer du **construct** adéquat.


Test :  de **degré d'Art occulte** du cercle de la formule + **Ka-élément du Construct** correspondant à la formule - **Degré de la formule**

- **Réussite :** la substance est produite et n'a plus qu'à être recueillie. La Materia Prima est consommée.
- **Échec :** aucune substance n'est produite mais la Materia Prima est consommée.
- **Réussite critique :** la substance est produite et la Materia Prima est conservée. Elle pourra donc être réutilisée. De plus le Nephilim obtient immédiatement un Point de Sapience. Il peut choisir d'utiliser ce PS immédiatement pour soigner un degré de la chute de son choix.
- **Maladresse :** aucune substance n'est produite, la Materia Prima est consommée, le Ka-élément du Construct baisse de 1 degré. Gain d'un degré de Khaïba. Si c'est le tout premier degré obtenu, c'est la forme éthérale qui affecte désormais le Pentacle du Nephilim.

Les formules multi-élémentaires de l'Œuvre au Blanc

Certaines formules d'Œuvre au Blanc amalgament deux éléments. Pour les produire il faut utiliser autant de Materia Prima de **chaque** élément que le degré de la formule et le test est réalisé avec le Ka-élément utilisé le plus faible du construct.

Résister à un effet magique (rituel de résistance)

Pour résister à un effet magique (sort, capacité d'une créature de Kabbale, substance), un Nephilim doit dépenser **1 Point de Sapience** et faire un  de **Ka-élément** (même élément que l'effet ou l'un des deux éléments opposés) **CONTRE le degré de l'effet magique.**

- **Réussite :** l'effet est sans effet
- **Échec :** l'effet agit normalement

Remarques :

- Certains humains initiés qui savent utiliser leur Ka-Soleil peuvent sacrifier 1 degré de Ka-Soleil pour contrer un effet.

- Un Nephilim ou un initié, ne peut contrer que les effets élémentaires qui l'affectent directement, pas les conséquences indirectes comme les blessures reçues par

Quintessence

l'effondrement d'un bâtiment provoquée magiquement ni même contrer le sortilège qui provoque l'effondrement. Les blessures physiques infligées par une créature de Kabbale ne peuvent pas être contrées.

Recharger une stase

Pour être rechargée, la stase doit être plongée dans un Plexus ou un Nexus. Elle se recharge alors au rythme d'un degré de Ka par jour.

Le combat (règles simplifiées)

Le round

Un combat est divisé en **rounds** d'environ 5 secondes. Pendant ce temps, chaque combattant a le loisir de mener **une Action de Combat** et **se déplacer**.

Initiative


Lancer 1d6 au début de chaque round et ajouter :

- Ka-Eau ▽ x 2 pour les Nephilim.
- Menace pour les PNJ
- Ka pour les humains sans valeur de Menace et les créatures élémentaires (Kabbale...)


Les personnages agissent par ordre décroissant du résultat obtenu. En cas d'égalité, les Nephilim ont l'avantage. Au cours d'un round, un Nephilim peut choisir de dépenser un Point de Sagesse pour s'assurer d'agir en premier.

Action de Combat

A chaque round, chaque combattant a le choix entre :

- **Affronter un adversaire** (arme blanche ou corps-à-corps).  d'un **Vécu + approche optionnelle de Ka-Feu CONTRE un Vécu** (Menace pour un PNJ).

Le vainqueur inflige des blessures au vaincu. Si l'affrontement se fait à 1 contre X, le solitaire ne pourra au mieux blesser qu'un adversaire, mais son jet de dés sera opposé aux jets de chacun de ses autres adversaires pour voir si ceux-ci parviennent à le blesser.

- **Lancer un projectile** (ou une Substance Alchimique), tirer avec une arme.  de **Vécu + approche optionnelle de Ka-Air**.

- **Tout autre action** (fuite, lancer un sortilège...), il

se met ainsi à la merci d'un éventuel attaquant qui n'aura alors besoin que d'un test simple pour le toucher.


Les Sciences occultes en combat

Un round est nécessaire pour lancer un sort de Magie. L'activation d'une Substance Alchimique est instantanée mais requiert des manipulations profanes (boire, projeter...) dont les tests dépendent du contexte. Quant à l'invocation d'une créature de Kabbale ce n'est que difficilement réalisable après le début du combat vu le temps requis par les différentes étapes, mais pas impossible si la créature est d'un degré bas, déjà liée par un pacte et si le Nephilim se risque à bâcler l'invocation diminuant par-là ses chances de réussite. L'effet se déclenche au début du round suivant.

Les blessures

Domages reçus = Degré de Domages de l'Arme ⁽¹⁾ + bonus de dommage de l'attaquant ⁽²⁾ – Degré de Protection.

⁽¹⁾ Exemples : coup de pied, de poing, de tête et dague (1 degré), pistolet et arc (2 degrés), arbalète (3 degrés)

⁽²⁾ Avec une arme de jet, en mêlée ou à mains nues, un Nephilim inflige 1 dommage supplémentaire si son Ka-Feu  est supérieur ou égal à 5, 2 dommages si supérieur ou égal à 10.

Si l'attaque a été portée avec une réussite critique, les dommages infligés sont doublés (la réduction due à une éventuelle protection est appliquée après le doublement).

AFFECTATION DES BLESSURES

Quand un Nephilim reçoit un dommage de 1 degré ou plus, le joueur choisit comment son personnage les subit. Il doit :

- cocher UNE et UNE SEULE case de dommages non encore cochée. Cette case doit avoir un degré égal ou supérieur au degré des dommages reçus. S'il n'y a pas de case adéquate de disponible, le joueur va devoir se rabattre sur les lignes de conséquences.

Exemple : Eole reçoit un coup de glaive lui infligeant 2 degrés de dommage. Le joueur peut donc les affecter à son personnage en cochant la case à 2 degrés, mais celle-ci est déjà cochée. Il doit alors cocher celle à 3 qui est libre. Et dans ce cas, même si la case à 3 degrés n'absorbe que 2 degrés de dommage, elle devient verrouillée et ne pourra pas servir à absorber un simple coup de poing.

Nephilim

- Si une case n'a pu être cochée, le joueur doit répartir l'intégralité des dommages reçus dans UNE ou PLUSIEURS lignes de conséquences. A l'instar des cases, si à l'issue d'une répartition une ligne n'a pas été intégralement consommée, elle est tout de même verrouillée et ne pourra pas absorber d'autre degré de dommages tant que le Nephilim n'aura pas reçu de soins. Si les lignes disponibles ne suffisent pas à absorber tous les degrés du dommage, le reliquat est affecté dans les cases de dommages restantes (cocher plusieurs cases si nécessaire).

Exemple : Genowefa encaisse la déflagration d'une explosion lui infligeant 7 degrés de dommages. Aucune case ne peut absorber un tel dommage. Le joueur doit les affecter dans les lignes de conséquences. Heureusement elles sont toutes libres. Il subit donc la conséquence grave (6 degrés) et la mineure (2 degrés) même si cette dernière ne sert qu'à absorber qu'un degré. Une seconde déflagration se produit et Genowefa est de nouveau blessée en recevant un nouveau dommage de 8 degrés. La seule ligne de conséquences disponibles, la sérieuse, absorbe 4 degrés. Les 4 degrés restant sont absorbés en cochant la case de dommages à 3 et celle à 1.

BLESSURES ET CONSÉQUENCES

Une conséquence subie (ie une ligne de conséquence cochée) se manifeste par un malus en degré égal à celui de la ligne et non aux degrés réellement absorbés par celle-ci. Les malus sont cumulatifs (donc jusqu'à -12 !). Le malus des conséquences de blessures magiques s'applique au Ka (tout élément confondu), et celui de blessures physiques aux Vécus. Cependant la caractéristique impactée (Ka ou Vécu) ne peut descendre en dessous de 0. Et tant que toutes ses conséquences physiques ne sont pas cochées, un Nephilim peut donc continuer à agir en utilisant ses approches seules.

Quand il n'y a plus de lignes de conséquences ni de cases de dommage disponibles pour absorber l'intégralité des degrés d'un dommage reçu, cela devient critique pour le personnage.


- **Pour les conséquences physiques :** Quand le Simulacre ne peut plus encaisser davantage de dommages physiques, le Nephilim est mis hors de combat et est à la merci de ses adversaires. Son Simulacre mourra s'il ne reçoit pas de soins dans un délai en round égal à son degré de Ka-Terre. Si le Simulacre meurt, le Pentacle du Nephilim est libéré et un Effet-Jésus se déclenche.
- **Pour les conséquences magiques :** Quand le Nephilim ne peut plus encaisser davantage de dommages magiques, une chute se déclenche et les degrés de dommages excédentaires sont transformés en degrés de chute.

LES BLESSURES DUES À L'ORICHALQUE

Quand un Nephilim est blessé par une arme en orichalque, en plus de recevoir des dommages physiques, il doit faire un TEST de son Ka-élément dominant CONTRE le degré d'orichalque de l'arme + Ka-Soleil de son utilisateur si celui-ci est capable de l'utiliser.


- **Réussite :** il reçoit 1 degré de dommage magique.
- **Échec :** son Ka-élément dominant perd définitivement 1 degré et maigre consolation, l'arme en orichalque perd aussi 1 degré.

LES PROTECTIONS EN ORICHALQUE

Quand l'orichalque est contenu dans une protection, le défenseur peut résister à un effet magique par un  du degré d'orichalque de sa protection CONTRE le Ka-élément utilisé par l'attaquant (Ka-élément du Nephilim pour un sort, Ka de la créature de Kabbale ou Ka-élément du construct alchimique ayant produit la substance).

- **Réussite :** l'effet magique est neutralisé et la protection perd 1 degré d'orichalque.
- **Echec :** l'effet magique se produit normalement.

EFFET JÉSUS

Quand son Simulacre meurt, le Nephilim doit faire un  sur la charge de sa stase si celle-ci n'est pas pleine (sans modificateur). En cas d'échec, il est immédiatement remis en stase.

Ce test est à renouveler toutes les 24h tant qu'il n'a pas investi un nouveau Simulacre.

Narcose

Chaque période de 24 heures passée hors d'un Simulacre inflige au Nephilim un degré de Narcose.

Un nouveau Simulacre

Investir un Simulacre lié symboliquement au Ka-élément dominant du Nephilim coûte 1 point de Sapience par degré de Ka-Soleil. Sinon cela coûte 2 points par degré de Ka-Soleil.

Si le Nephilim ne peut ou ne veut dépenser ces points, il doit alors réussir un  de son Ka CONTRE le Ka-Soleil de son futur Simulacre.

- **Réussite :** il s'incarne
- **Échec :** il prend un degré de Narcose et ne peut retenter de s'incarner dans cet humain.

SOINS DES BLESSURES

Les cases de dommages sont intégralement récupérées au bout de cinq minutes de repos, repos physique du Simulacre pour les cases de dommages physiques, et absence de sollicitation du Pentacle pour les cases de dommages magiques.

Quintessence

Les conséquences aussi bien magiques que physiques demandent beaucoup plus de temps pour être éliminées naturellement (Livre 0, p.138-139). Seul le recours aux Sciences occultes peut les soigner en quelques instants (Magie - Régénération, Kabbale - Ezethiel, le souffle vital purificateur, Alchimie - Réduction de l'œuf d'Azoth...).

Les autres options pour soigner des conséquences magiques sont :

- Séjourner dans un quartier d'Arcadia ou s'immerger dans un Plexus de son Ka-dominant ou un Nexus pendant 11-Degré de Ka-Terre heures pour la conséquence mineure, 11-Degré de Ka-Terre jours pour la sérieuse, 11-Degré de Ka-Terre semaines pour la grave. ▽

- Effectuer un transfert avec sa Stase : le Nephilim puise autant de degré de Ka de la Stase que le degré de la conséquence soignée (2,4 ou 6) et le rituel dure autant d'heures.

Guérison des chutes

Le degré d'une chute est réduit de 1 :

- lors d'une réussite critique sur un test d'Art occulte, en dépensant immédiatement le Point de Sapiance gagné.

- en séjournant dans un Plexus ou un Nexus un nombre de semaines égal au degré de la chute.





L'Effet Rosenkreutz

Dans une société ultra connectée et envahie par les caméras de surveillance et les téléphones portables de badauds en quête de buzz sur internet, passer inaperçu pour nous autres, les Immortels, est devenue une gageure. Quant aux sociétés secrètes, elles scrutent avec avidité les réseaux sociaux et autres chaînes d'info en continu à la recherche des indices que nous pouvons laisser.

Nephilim Légende fournit un ensemble d'outils de gestion de ce manque de discrétion rassemblés dans l'**Effet Rosenkreutz**.

Le seuil Rosenkreutz

Chaque lieu a un seuil Rosenkreutz (Seuil RK). Plus son niveau est bas, plus un Nephilim risque d'être repéré s'il se montre imprudent et plus la menace de l'intervention de sociétés secrètes est grande.

Le seuil RK de **Chambéry**, lieu où se déroule le scénario présenté dans ce kit, est de **3**.

La jauge de Traque

Chaque fois que des Nephilim utilisent leurs Sciences occultes ou dévoilent trop ostensiblement leurs métamorphes (approches...) des jetons **peuvent** être ajoutés à cette jauge. Des effets déplaisants, qui simulent la réaction des Arcanes mineurs, se déclenchent quand la jauge atteint certains niveaux.

Si la valeur du seuil RK est la chasse gardée du MJ, la jauge de Traque, commune au groupe de Nephilim, peut être, au choix du MJ, visible des joueurs.

Quintessence

Augmentation de la jauge

1 jeton est ajouté à la jauge de traque quand une scène (une unité narrative sur un lieu donné) comporte l'utilisation :

- d'une approche si : degré du Ka-élément utilisé + degrés visibles de métamorphe + degrés de Khaïba + degré de Narcose > seuil RK
- d'un Vécu passé si : degré du Vécu utilisé + degrés visibles de métamorphe + degrés de Khaïba + degré de Narcose > seuil RK
- de toutes formes de Sciences occultes

La jauge étant commune au groupe, au maximum un seul jeton par scène lui est ajouté. Le meneur peut tout de même en ajouter d'autres de manière arbitraire, s'il estime que les Nephilim font preuve d'un manque total de discrétion.

Diminution de la jauge

Pour enlever un jeton à la traque, le groupe peut :

- faire profil bas pendant une journée en s'abstenant de faire appel à leur nature magique (Sciences occultes, approches, Vécus passés)
- utiliser l'altération du voile : une fois par session de jeu, chaque Nephilim peut retirer un certain nombre de jetons selon son degré de Ka-Lune

☾ KA-LUNE DU NEPHILIM	NOMBRE DE JETONS RETIRÉS
< 5	0
≥ 5 et <10	1
≥ 10	2

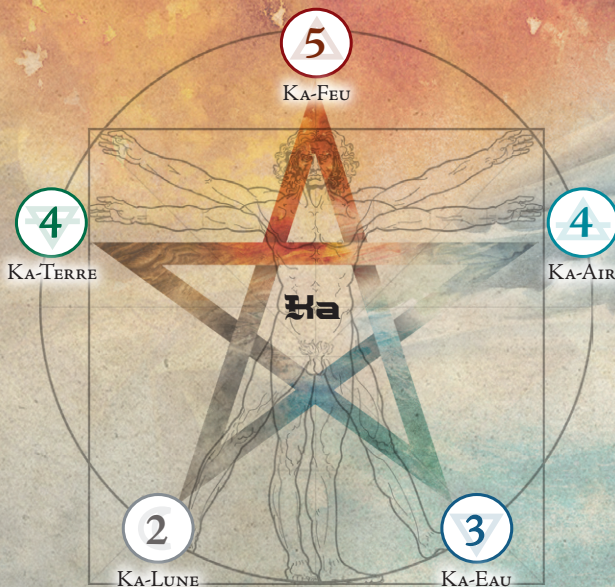
La traque

Quand la jauge atteint un certain niveau, la traque des sociétés secrètes se déclenche avec des conséquences de plus en plus terribles pour le Nephilim. Pour vous permettre une prise en main facile des règles de Nephilim qui sont riches, et comme beaucoup de concepts ont déjà été abordés dans ce présent kit, nous avons pris partie de ne pas exposer en détail ce sujet.

Chambéry occulte

Chambéry bénéficie d'un environnement particulier où la traque n'aura pas lieu. Des événements sont proposés au Meneur de Jeu pour que les joueurs comprennent la difficulté de passer inaperçu. La gestion de la jauge est quand même conseillée.





Arkambo

Ce qui ne le tue pas le rend plus fort. Ainsi peut se résumer l'art de vivre d'Arkambo, apprendre de ses échecs pour s'endurcir. Sans être un adepte de la violence pour la violence, c'est tout de même la voie du guerrier qu'il a choisie de suivre, et cela lui réussirait plutôt bien, s'il n'avait pas tendance à se mettre en danger plus que de raison. Car Arkambo n'a pas le triomphe modeste. Il aime conter ses exploits. En tant que **Pyrim** Kabbaliste, c'est bien évidemment le monde d'Aresh qui a trouvé grâce à ses yeux, puisque c'est là qu'il a pu mener les plus belles batailles de sa longue existence.

MÉTAMORPHE : Phenix ③

VÉCUS

- Héros - La Chute de l'Atlantide ⑤
- Conteur - Le premier peuple ③
- Sicaire zélateur - L'incident Jésus ⑤
- Condottiere - Les arcanes de la renaissance..... ⑤

CHUTES

- Khaiba ①

QUÊTES ÉSOTÉRIQUES

- Sentier d'or..... ①
- Champs Polemoka ④
- Arcadia..... ②

SAVOIRS ÉSOTÉRIQUES

- Bohémiens ②
- Mystères ③
- Champs magiques ④
- Nephilim..... ③
- Effets-Dragons..... ②
- Rose+Croix ②
- Hist. invisible ①
- Templiers ④
- Kaïm..... ②

STASE

Une canne en ivoire marquée d'un calendrier

POINTS DE SAPIENCE 5

PERSONNALITÉ

Arkambo est un meneur. Loin d'être une brute épaisse, il sait aisément déterminer quand il faut user de la négociation ou bien de la coercition. Grâce à ce talent pour juger une situation tendue, il est devenu expert pour conclure les pactes de Kabbale. Arkambo est loyal, il n'hésitera jamais à venir en aide à un allié, mais il sait aussi se montrer horripilant car il aime, un peu trop, parler de lui.

SCIENCES OCCULTES

Magie

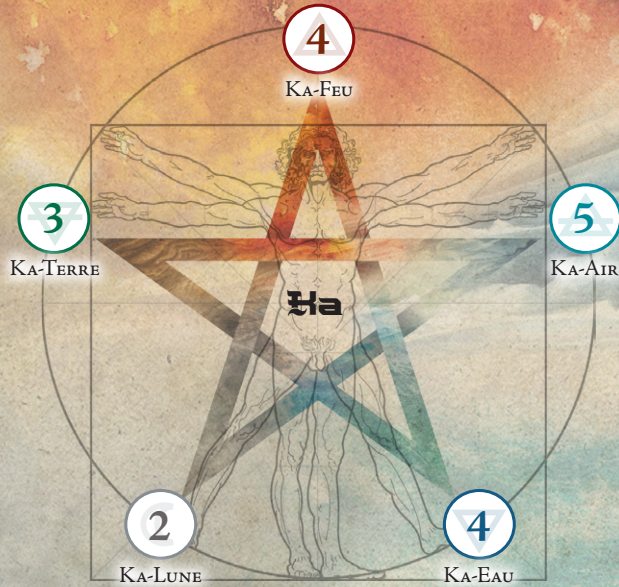
- Basse Magie ⑤
- Kabbale : Aresh
- Malkut ⑦
- Yesod..... ⑦
- Tiphereth ③

5 sorts dont 1 tatoué dans le Pentacle

- **Brume noire** (Feu, 3) : Fait apparaître une épaisse fumée noire brûlant la gorge (*Livre 0 p.184*)

7 invocations dont 4 tatouées dans le Pentacle

- **Les lumières des forêts de feu de Pharphar** (Malkut, Feu, 4) : Des sphères de feu permettent au Nephilim de voir les sources de chaleurs et d'attaquer (*Livre 0 p.202*)
- **Ceux qui mâchent dans les profondeurs** (Yesod, Eau, 9) : Une flaque glisse sous la cible et cherche à avaler (*Livre 0 p.203*)
- **Les écuyers armurés d'azur, splendeurs de la forteresse de verre** (Yesod, Air, 9) : Des écuyers invisibles accompagnent le Nephilim et peuvent l'aider pendant un combat (*Livre 0 p.204*)
- **Le gardien du sépulchre d'obsidienne, survivant des charniers insondables** (Tiphereth, Terre, 6) : Le kabbaliste et ses alliés sont entraînés dans un abri magique souterrain (*Livre 0 p.208*)



Zalfirm

L'existence de Zalfirm est une longue suite de confrontation avec le Temple de la Vie. Il était auprès d'Akhénaton lors de la naissance de l'Arcane du Bâton et il était auprès des cathares quand les Templiers les exterminèrent. Durant les Années Noires, pour la première fois, l'**Eolim** pris part activement à la lutte en tant qu'adopté de la Tempérance (XIV), en soignant les soldats blessés au front.

PERSONNALITÉ

Zalfirm est un écorché qui a vu nombre de ses frères disparaître à tout jamais dans les champs magiques. Cette fatalité et le sentiment d'impuissance qui l'accompagne font partie intégrante du sacerdoce des adoptés de l'Arcane XIV et la haine farouche qu'il voue aux Templiers est un échappatoire salvateur.

MÉTAMORPHSE : Ange 3

VÉCUS

- Sage - La Chute de l'Atlantide 4
- Embaumeur - Le Rêve d'Akhenaton 6
- Docte - Les bûchers cathares 5
- Espion - Les années noires 5

Arcane XIV 4

CHUTES

- Ombre 1

QUÊTES ÉSOTÉRIQUES

- Sentier d'or 2
- Graal 2
- Trésor Templiers 1

SAVOIRS ÉSOTÉRIQUES

- Bohémiens 2
- Champs magiques 2
- Hist. invisible 2
- Kaïm 2
- Nephilim 5
- Orichalque 4
- Sc. occultes 3
- Synarchie 1
- Templiers 5

STASE

Un codex enluminé

SCIENCES OCCULTES

Magie : Voie de la spirale d'élévation

Kabbale : Malkut 4

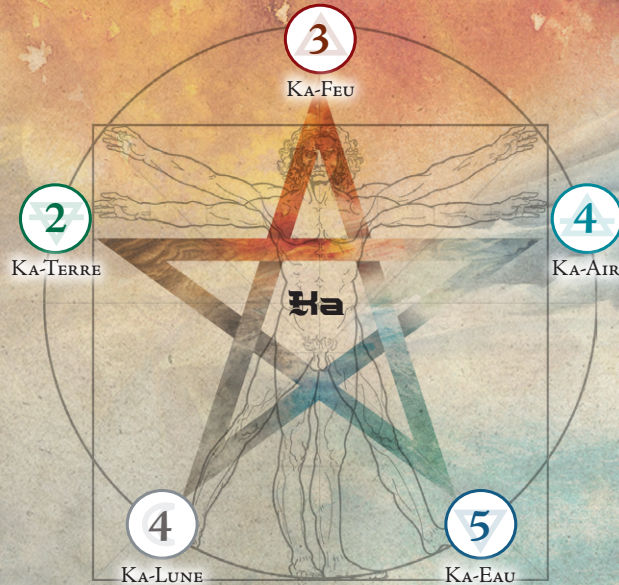
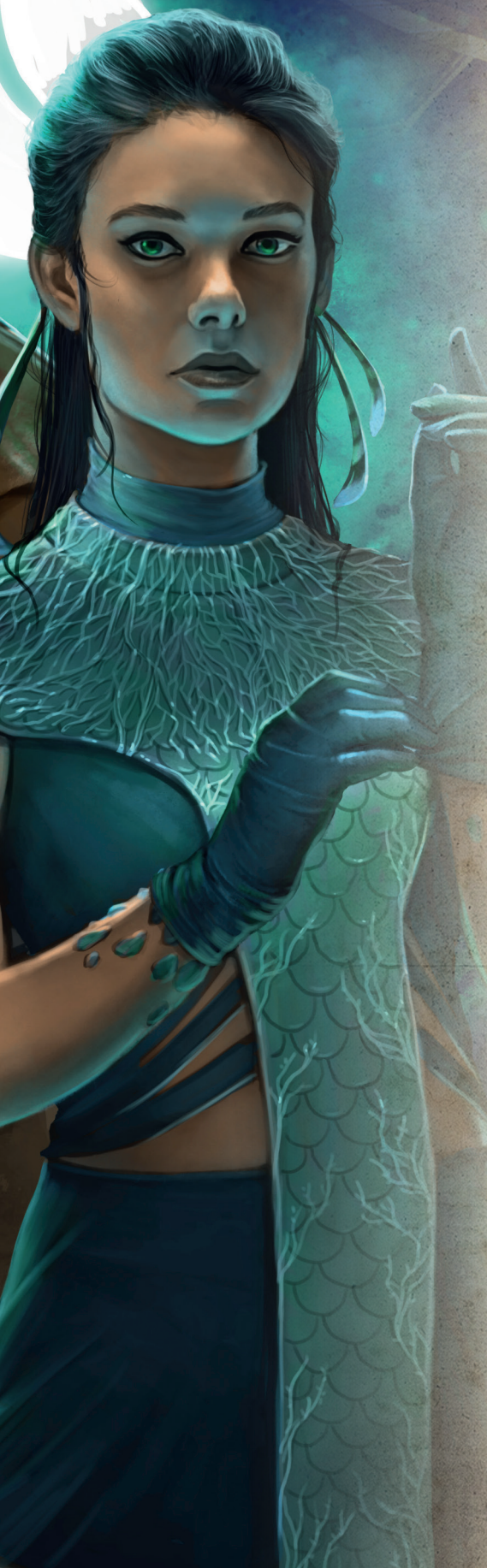
- Basse Magie 8
- Haute Magie 2

7 sorts dont 3 tatoués dans le Pentacle

- **Souffle pélagique** (Eau, 2) : Permet de respirer dans un liquide (*Livre 0 p.184*)
- **Panacée** (Terre, 7) : Soigne un empoisonnement ou une maladie (*Livre 0 p.185*)
- **Compréhension infuse** (Air, 7) : Permet de comprendre n'importe quelle langue entendue (*Livre 0 p.184*)

4 invocations dont 2 tatouées dans le Pentacle

- **Le spectre aux sept cents bouches, l'esclave messager de Kamaël** (Malkut, Feu, 2) : Un spectre invisible transmet le message du kabbaliste à une personne, où qu'elle soit (*Livre 0 p.203*)
- **Palmier de la dernière rosée, refuge du désert lumineux** (Malkut, Eau, 2) : Un palmier invisible alerte le Nephilim quand quelqu'un s'approche (*Livre 0 p.202*)



Kuan-Li

Adopté du Pape depuis la guerre de Troie, initié à l'Alchimie par Hermès lui-même, Kuan-Li connu sa dernière incarnation passée au moment de la chute du Temple. Lors de son éveil contemporain, cet **Hydrim** est venu à Chambéry pour enquêter sur les rumeurs d'un ancien culte de Mercure; un avatar de son mentor, à l'époque romaine. Il profita de la ferveur populaire envers une statue de vierge noire, dont la chapelle avait été miraculeusement épargnée quelques décennies plus tôt lors de l'effondrement d'une montagne, pour se constituer un culte se basant sur cette figure. Malheureusement, il réintégra sa stase à cause d'une erreur de jugement pendant la

réalisation d'une substance dans son laboratoire alchimique.

PERSONNALITÉ

Les adoptés du Pape érigent le culte de leur personne comme art de vivre. Ils sont des dieux et cette haute considération d'eux-mêmes a tendance à déborder dans leurs interactions avec les autres immortels, ce qui les rend souvent agaçant.

Kuan-Li voit les humains comme de gentils moutons, les initiés comme des parvenus qu'on doit remettre à leur place, les autres adoptés du Pape comme de potentiels rivaux et les non adoptés du Pape sont regardés généralement avec condescendance.

MÉTAMORPHSE : Ondine 3

VÉCUS

- Messagère - La Chute de l'Atlantide..... 3
- Aède - La Chute de Troie..... 3
- Troubadour - Les bûchers cathares..... 5
- Moniale - La chute du Temple..... 4

Arcane V..... 3

CHUTES

- Ombre..... 1

QUÊTES ÉSOTÉRIQUES

- Sentier d'or..... 1
- Toison d'or..... 3
- Table d'émeraude..... 3

SAVOIRS ÉSOTÉRIQUES

- Bohémiens..... 2
- Arcanes maj..... 3
- Champs magiques..... 2
- Hist. invisible..... 1
- Kaïm..... 2
- Nephilim..... 2
- Orichalque..... 3
- Sc. occultes..... 2
- Templiers..... 4

STASE

Un bijou en ambre à inclusion

SCIENCES OCCULTES

Magie

- Basse Magie..... 3

Alchimie :

Voie royale

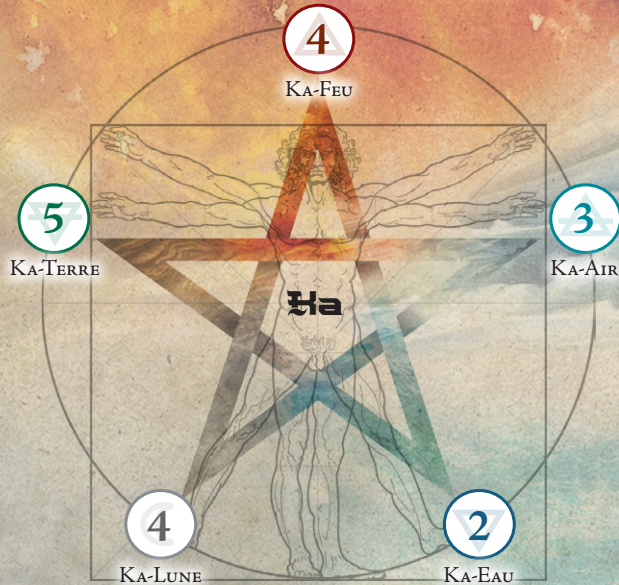
- Œuvre au Noir..... 7
- Œuvre au Blanc... 3

4 sorts dont 1 tatoué dans le Pentacle

- **Flegme** (Air, 3) : Inspire un état de plénitude (*Livre 0 p.184*)

8 formules dont 4 tatouées dans le Pentacle

- **Poudre de crédulité** (Œuvre au Noir, Poudre, Lune, 4) : La cible croit tout ce qu'on lui dit (*Livre 0 p.223*)
- **Liqueur de bien-être** (Œuvre au Noir, Liqueur, Feu, 1) : Atténue les douleurs physiques (*Livre 0 p.226*)
- **Les évaporations des humeurs antiques** (Œuvre au Noir, Vapeur, Air, 5) : Indique mentalement à l'alchimiste le dernier propriétaire de l'objet (*Livre 0 p.227*)
- **Potion de transformation du Cinabre** (Œuvre au Blanc, Liqueur, Eau / Lune, 7) : Permet de changer d'apparence (*Livre 0 p.231*)



Ra-Gorathiel

Kabbaliste émérite, Ra-Gorathiel était là quand le Maître, Jésus, révéla la seconde Science occulte. Depuis, il n'a eu de cesse de progresser dans cette voie espérant un jour découvrir au carrefour des Mondes de Kabbale, la Jérusalem Céleste. Ce plan subtil serait le lieu où Jésus attend ses disciples pour les guider vers l'ultime étape : rencontrer l'Unique.

PERSONNALITÉ

L'art de négocier est partie prenante de la pratique de la Kabbale. Invoquer une créature est une chose, la convaincre de vous rendre service en est une autre. Bien qu'il fut ambassadeur, ce Faërim n'est pas un fin diplomate à la recherche de compromis. Au contraire, c'est un négociateur féroce qui sait imposer son point de vue grâce à sa forte personnalité. Il n'hésite pas à utiliser la menace s'il pense que le résultat peut être obtenu plus rapidement.

MÉTAMORPHOSE : Satyre 3

VÉCUS

- Soigneur - La Chute de l'Atlantide 2
- Moine essénien - L'incident Jésus 5
- Ambassadeur Byzantin - Les croisades 3
- Vizir - Les secrets de la sublime porte 4

CHUTES

- Narcose 2

QUÊTES ÉSOTÉRIQUES

- Sentier dor 1
- Jérusalem céleste 5
- Trésor Templiers 2

SAVOIRS ÉSOTÉRIQUES

- Akasha 1
- Champs magiques 4
- Hist. invisible 2
- Kaïm 2
- Lune Noire 1
- Nephilim 4
- Templiers 4

STASE

Une sphère armillaire

POINTS DE SAPIENCE 5

SCIENCES OCCULTES

Magie :

- Basse Magie 3

Kabbale : Sohar

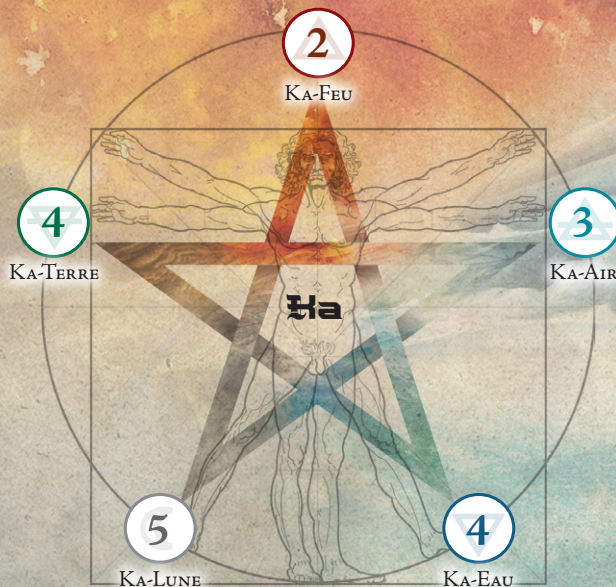
- Malkut 8
- Yesod 8
- Hod 7
- Geburah 2

5 sorts dont 1 tatoués dans le Pentacle

- **Souffle pélagique** Régénération (Terre, 1) : Soigne les blessures de la cible (*Livre 0 p.185*)

9 invocations dont 4 tatoués dans le Pentacle

- **Ceux qui rampent et qui grignotent** (Malkut, Terre, 2) : Des créatures invisibles dévorent la matière inanimée ciblée (*Livre 0 p.202*)
- **Le grand livre des hydroglyphes, la mémoire écrite pour l'éternité** (Yesod, Eau, 3) : Un grimoire apparaît dans lequel s'écrit les mauvais souvenirs d'une personne auquel pense le Nephilim (*Livre 0 p.203*)
- **Les enfants rieurs des flèches de Cinah** (Hod, Feu, 4) : Un chérubin invisible rend la cible amoureuse du kabbaliste (*Livre 0 p.204*)
- **Les frelons de sang, fléaux écarlates de la forêt brumeuse** (Hod, Terre, 4) : Des frelons invisibles impose un état émotionnel donné aux personnes présentes dans un rayon de 100 m (*Livre 0 p.205*)



Ikhalizan

Ikhalizan est un touche-à-tout passionné. Cet **Onirim** est attiré par les sujets les moins conventionnels, pour ne pas dire déviants, au sein de la communauté des immortels comme les théories de l'Arcane de l'Etoile, les Selenim ou encore les humains en tant qu'individus intelligents et non simples porteurs de Ka-Soleil. C'est un Mage de haut niveau, les autres Sciences occultes l'ont toujours rebuté, que ce soit la rigueur scientifique de

l'Alchimie ou le formalisme social de la Kabbale. Il est aussi spécialiste des Akasha, ces paradis artificiels qui offrent tant de menus plaisirs variés.

PERSONNALITÉ

Passionné un jour, lassé le lendemain, Ikhalizan est d'une nature excessive et pêche souvent par manque de prudence. Son pire ennemi est l'ennui.

MÉTAMORPHOSE : Serpent 4

DÉCUS

- Décepteur - La Chute de l'Atlantide..... 3
- Marchand - L'Empire de Carthage..... 3
- Poète - Les secrets de la sublime porte..... 6
- Théosophe - La sécession viennoise..... 4

Arcane XVII..... 2

CHUTES

- Khaïba..... 1

QUÊTES ÉSOTÉRIQUES

- Sentier d'or..... 1
- Exode sidéral..... 2
- Arche d'Alliance..... 2
- Arcadia..... 2

SAVOIRS ÉSOTÉRIQUES

- Akasha..... 5
- Champs magiques..... 5
- Hist. invisible..... 1
- Kaïm..... 2
- Lune Noire..... 2
- Nephilim..... 2
- Selenim..... 2
- Templiers..... 1

STASE

Un chandelier en argent

SCIENCES OCCULTES

Magie : Voie du sentier sinueux

- Basse Magie..... 9
- Haute Magie..... 3

9 sorts dont 5 tatoués dans le Pentacle

- **Duperie lunaire** (Lune, 6) : Instille le doute chez la cible (*Livre 0 p.185*)
- **Illusion élémentaire** (Lune, 5) : Crée une zone d'ombre (*Livre 0 p.185*)
- **Murmures aériens** (Air, 2) : Les paroles du Nephilim sont portées jusqu'à la cible (*Livre 0 p.184*)
- **Mémoire originelle** (Terre, 3) : Donne l'âge et l'origine d'un élément naturel touché (*Livre 0 p.185*)
- **Cache lumière** (Lune, 4) : Permet au Nephilim de se fondre dans les coins d'ombre (*Livre 0 p.185*)

POINTS DE SAPIENCE 5