

Nephilim

Quatre

l'occulte

Sur la Terre comme au ciel

Simple et efficace, vous jouez ici et maintenant et vous êtes un immortel, un Nephilim. Autrefois, vous étiez capable de manipuler les éléments tels le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et la Lune. Pour vous ils étaient des « champs magiques ». Mais vous avez été chassé de la Terre par les humains, et aujourd'hui, pour pouvoir gagner l'Agartha, la plénitude, l'illumination ultime, vous devez retrouver une connaissance absolue qui a été dispersée. C'est vous et les vôtres qui, il y a des millions d'années, avez contribué à l'essor de l'humanité, à la fois en l'amenant à la conscience et en développant son intelligence. Mais l'Homme s'est révolté, et grâce aux connaissances que vous lui avez apprises, il vous a exilé et vous pourchasse encore, siècle après siècle. Il vous a enfermé dans des pièges magiques, des objets sacrés qu'il a entreposés loin des champs magiques susceptibles de vous réveiller.

Heureusement, certains d'entre vous ont pu échapper à cette destruction massive. Après bien des péripéties, vous avez compris que votre seul moyen d'action pour retrouver les traces de cet antique savoir était de vous incarner dans des humains, en acceptant leurs défauts et leurs faiblesses. Depuis plusieurs millénaires, il en a toujours été ainsi, des hommes regroupés en sociétés secrètes luttent pour votre survie. Ils facilitent votre incarnation et votre insertion dans leur univers. Mais ils sont très rares. La majorité des sociétés secrètes ont fait serment de vous détruire, ou pire, de vous exploiter. Elles espèrent ainsi atteindre elles-mêmes cette illumination qui n'appartient qu'aux Nephilim.

Aujourd'hui, pour des raisons inconnues, les Nephilim se réveillent en grand nombre. Les sociétés secrètes ont remarqué votre arrivée massive et la lutte reprend, plus acharnée que jamais. Humains ou Nephilim, la terre ne peut admettre qu'une seule race dominante... Pourtant, votre but unique, en tant que Nephilim, n'est pas la conquête de la Terre, mais la quête de l'Agartha, le lieu mystique où vous serez délivré des contraintes matérielles pour, enfin, commencer à vivre votre destin d'immortel.

Une technique éprouvée...

Le système de jeu de Nephilim est basé sur le Basic Rôle Playing Game de Chaosium, dont Multisim, l'éditeur, a obtenu les droits.



Jouez un personnage
vieux de plusieurs
millénaires,
un pur esprit issu
de l'Atlantide, qui s'incarne
en plein XX^e siècle dans
la peau d'un peintre inconnu,
d'un écrivain sans histoire,
d'un gardien de square...
ou de votre voisin de palier.

La simulation est réalisée avec un système de caractéristiques standard (Force, Constitution, Intelligence, Dextérité et Charisme) et de compétences couvrant l'ensemble des domaines d'action d'un personnage (connaissances scientifiques, culturelles, historiques, manipulation d'armes diverses, capacités sportives, etc.). La notion de magie est prise en compte avec une caractéristique complémentaire, nommée Ka, qui peut être assimilée au Pouvoir des jeux Chaosium. Les caractéristiques sont mesurées sur une échelle allant de 3 (très faible, rachitique ou débile mental) à 18 (le maximum pour un humain, M. Muscle ou Sherlock Holmes) et les compétences par un pourcentage. La réussite d'une action dépendant d'une compétence est testée par le jet d'un d100.

A ce principe élémentaire s'ajoute une table universelle de résistance qui est utilisée quand une caractéristique du personnage est opposée soit à celle d'un autre personnage soit à un objet ou un élément extérieur (enfoncer une porte : FOR contre résistance de la porte, trouver le code d'accès d'un système informatique : INT contre difficulté de la protection).

... Et quelques ajouts

Un des apports de Nephilim à ce système de jeu déjà performant est la généralisation de la notion de potentiel pour mesurer la valeur de toutes les actions entreprises ou subies par les personnages. Ce potentiel, généralement compris entre 1 et 20 (mais des valeurs supérieures sont possibles) est utilisé sur la table universelle de résistance pour estimer les conséquences des actions. Par exemple, les personnages tentent de pénétrer avec effraction dans une bibliothèque privée pour y consulter un ouvrage rare. Le meneur de jeu estime, avec l'aide d'une table fournie dans les règles, que le potentiel d'illégalité de cet acte est de 14. En fonction du lieu où se déroule l'action, et toujours en consultant une table fournie dans le jeu, le maître attribue à la zone un potentiel de sûreté. Si l'action se déroule dans le quartier commerçant d'une ville de province, ce potentiel sera de 10. La table de résistance indique que les personnages ont 70% de chance que leur action passe inaperçue. Dans une maison isolée de la campagne profonde (POT 2), ce chiffre passe à 95 %, mais à 20 % et moins en face d'un commissariat (POT 20 et plus).

Attention, en fonction de la définition des divers potentiels et de la façon dont vous les mettez en rapport sur la table de résistance, le jet de dés à faire pour réussir une action devra être inférieur ou supérieur à la valeur indiquée. Cela

n'est pas clairement exprimé dans les règles et une lecture attentive s'impose. Il sera même parfois nécessaire de vous faire une idée personnelle sur la méthode à utiliser pour réellement employer ce principe. De plus, les potentiels ne sont à utiliser que lorsque les joueurs sortent des sentiers battus pour faire des opérations non prévues dans le scénario... Ce qui, heureusement, est souvent le cas.

A la fois de par l'ambiance du jeu et les techniques employées, Nephilim s'adresse à des maîtres de jeu entraînés, capables de guider et conseiller leurs joueurs.

De l'humain au Nephilim

Pour mieux apprécier les possibilités du jeu, intéressons-nous à la création d'un personnage. Première étape, faites-vous une idée de votre personnage en le décrivant sommairement par quelques adjectifs (belliqueux, grognon, nature, pensif...). Puis choisissez le nombre et les époques de vos précédentes incarnations : un Nephilim est un être immortel qui, lorsqu'il s'incarne au XX^e siècle, n'en est pas à son premier essai. Certaines époques et certains lieux, de l'Égypte antique à l'Angleterre victorienne, sont proposés, mais vous pouvez utiliser vos propres connaissances historiques pour y placer votre personnage. Le nombre d'incarnations précédentes va influencer à la fois sur la caractéristique Ka et sur les compétences du personnage. Le Ka sera égal à (20 - 2 x le nombre d'incarnations passées) et les compétences devront être choisies parmi celles disponibles à l'époque concernée. Un jet de dé (1d10) donnera le nombre d'années passées à chaque époque (multiplié par 10), mais aussi le nombre de points à répartir dans les diverses compétences liées au métier du personnage (multiplié par 30).

Vous devez à présent déterminer de quel champ magique votre Nephilim est le plus proche. En effet, la valeur de la caractéristique Ka va être attribuée au Ka-élément de ce champ, qu'il soit d'Air, de Feu, d'Eau, de Terre ou de Lune. Ce Ka-élément sera appelé dominant et indiquera les domaines de prédilection de votre Nephilim, tant sur le plan du comportement et de l'apparence que pour tout ce qui touche à la magie. Un Nephilim du Feu aura plus de facilité à manipuler magiquement les matières combustibles, la foudre et l'électricité que les fleuves, et tout ce qui a trait à l'eau d'une manière générale. Un Pentacle figurant sur la feuille de personnage ainsi qu'une table des Ka-éléments vous aideront ensuite à déterminer les valeurs (décroissantes) à affecter aux autres Ka-éléments de votre personnage.

La magie ? Élémentaire !

La magie est omniprésente dans la vie d'un Nephilim, qui est un être magique par essence. En fait, seuls les Nephilim peuvent manipuler les champs magiques qui parcourent la surface de la Terre ; les humains ne peuvent que constater les effets de ces champs et parfois en calculer les déplacements. Vous avez à votre disposition

trois types de magie, différentes dans leurs effets, leurs moyens d'utilisation, leurs principes. La sorcellerie est la plus ancienne, la plus répandue, au point que tous les Nephilim en connaissent des rudiments (en terme technique, 20% de base automatique dans la première compétence, ou premier cercle). Elle consiste à utiliser directement les champs magiques pour obtenir un effet sur l'univers qui vous entoure. Vient ensuite la kabbale, qui permet d'invoquer des créatures magiques et de les contrôler. Puis l'alchimie, qui est le domaine des transformations, des transmutations, à l'aide de poudres élémentaires fabriquées dans un athanor. Ces trois formes sont elles-mêmes divisées en trois cercles successifs. Atteindre la connaissance totale (90% au moins) dans le dernier cercle de l'une des trois voies magiques est un des buts du Nephilim.

Vos années d'incarnations précédentes déterminent le nombre de points à répartir dans les compétences occultes. Dix années représentent 10% dans un cercle de magie, et il n'est possible d'accéder à un cercle supérieur qu'après avoir maîtrisé le précédent. Dix années peuvent aussi servir à l'acquisition et la connaissance d'un sort, à choisir dans la liste et les nombreux exemples fournis dans le livret. Chaque sort, invocation ou formule, est directement relié à l'un des champs magiques, donc l'un des Ka-éléments de votre personnage. Je recommande la lecture attentive de la liste des sortilèges. Mis à part les grands classiques du genre (soins, augmentation de caractéristique, membre enflammé, etc.), certains sont de véritables petits bijoux de recherche et de conception, dans leurs formes et dans leurs effets.

Du Nephilim dans l'humain

En tant que Nephilim, vous êtes directement affecté par les champs magiques, et votre Ka ainsi que votre Ka-élément dominant vont avoir une influence directe, de deux manières distinctes, sur le corps dans lequel vous allez vous incarner.

Physiquement d'abord, votre Ka-élément dominant va imposer des transformations à ce corps étranger. Vous devez déterminer un métamorphe, qui est la projection humaine du Nephilim ayant atteint l'illumination. Ce corps humain va devenir la représentation imparfaite, physique, de votre état de Nephilim. Prenons un exemple. Vous êtes un Nephilim de l'Air : cela va influencer sur le visage, les mains, la peau, l'odeur et la voix de votre métamorphe. C'est vous, en tant que joueur et en accord avec le meneur de jeu, qui déterminez que votre corps tendra à avoir des yeux entièrement bleus, des mains très froides (4 à 5° en dessous de la normale), une peau translucide, une odeur d'ozone, à la fois métallique et électrique et une voix sonore, forte et roulant comme des coups de tonnerre. Vous devez alors distribuer la valeur de votre Ka-élément dominant (ici l'Air) selon ces cinq transformations, l'humain pur étant qualifié d'une valeur nulle et l'état final de Nephilim d'une valeur 20. Plus votre Ka-élément dominant sera élevé, plus votre personnage sera proche de l'Agartha. Pour en finir avec votre

A qui s'adresse ce jeu ?



Pour les vieux routards.



Si vous aimez les belles mécaniques.



Si vous aimez les univers insolites, les mystères.

INVENTORIUM

Jeu de rôle français conçu par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey
Éditeur et diffuseur
Multisim SARL
Matériel
Livre de règles de 222 pages - superbement illustré - format 22,5 x 28,7 cm noir et blanc sous une couverture couleur souple.
Prix 224 F
Ecran à volets
Prix : environ 40 F
Offert aux mille premiers acheteurs.

métamorphe, vous devez le décrire par un système de portrait chinois, en répondant à dix questions du type : « Si j'étais un métal, un objet, une couleur, un phénomène naturel, etc. » Ce portrait vous permet de définir ce que devient mentalement l'humain que vous habitez. Les règles fournissent un certain nombre d'exemples de métamorphes, mais il vous appartient de définir le vôtre, en fonction de ce que vous estimez être le plus représentatif du Ka-élément choisi. L'autre influence du Ka sur l'humain est une évolution directe dans les caractéristiques. Chaque élément est lié à une caractéristique et lui apporte un bonus, la Force pour le Feu, la Dextérité pour l'Eau, etc.

L'éveil

Un jour, votre Nephilim se réveille, ou se fait sortir de son long sommeil par un événement extérieur. La première chose à faire, au sortir de la « stase », est de trouver un corps d'accueil, un humain que votre personnage va investir, lui volant ses connaissances, ses compétences et modifiant peu à peu son apparence pour le mettre « à son goût ».

La stase, c'est l'objet magique (statuette antique, bijou précieux, arme d'apparat ou reliquaire sacré) dans lequel l'essence de votre Nephilim a été enfermée après sa dernière incarnation. C'est une prison, utilisée par une société secrète pour vous retenir, mais c'est aussi une réserve de potentiel magique pour votre incarnation en cours.

Ce corps d'humain du XX^e siècle que votre personnage va habiter, vous allez le transformer pour le faire ressembler à ce que vous étiez du temps de votre puissance. Vous allez en faire une image de votre état parfait, un « simulacre », mais ce sont ses caractéristiques qui vont devenir les vôtres, modifiées par votre Ka, comme expliqué ci-dessus. Vous trouverez dans les règles plusieurs exemples de simulacres vivant dans notre monde actuel, de l'étudiant au touriste, en passant par le militaire en retraite ou le lycéen joueur de jeu de rôle ; bref, des individus

normaux, dont il va falloir supporter l'environnement et tenter d'expliquer le changement de comportement. Mais vous allez devoir vous éloigner de la nature originelle de votre simulacre, car « en tant que joueurs, vous êtes conviés à incarner un personnage magique à la personnalité étrange, non un humain habité par un esprit ».

A cela viennent s'ajouter des règles de cohabitation entre le simulacre et le Nephilim. L'occupant originel et le corps humain risquent parfois d'opposer une résistance farouche à l'envahisseur que vous êtes.

La réunification de tous les mystères

Même incomplète, cette rapide création de personnage, vous a permis, de vous faire une idée générale du jeu. Les auteurs donnent en plus des quantités de détails (vrais ou faux, qui sait ?) sur les sociétés Secrètes, de l'Égypte à nos jours, leurs buts, leurs structures et leurs moyens d'actions. Ils lèvent un coin du voile qui masque le monde occulte, en France et dans le monde. Nous apprenons que tout ce qui touche aux champs magiques (miracles survenus dans des cathédrales ou grottes mystérieuses, pierres levées en France, en Irlande et en Angleterre, vaudou des Caraïbes, Grand Esprit des Indiens d'Amérique du Nord, dieux cruels des civilisations précolombiennes, etc.) est exclusivement dû à l'intervention des Nephilim. Les planètes ont aussi leur influence sur les

déplacements et intensités des champs magiques, des tableaux permettent de calculer les grandes conjonctions et les variations correspondantes des champs, en fonction du jour, du mois... et d'un facteur aléatoire (un dé, quoi !), car rien n'est jamais tout à fait écrit. Au niveau mythologique, Nephilim réussit un tour de force. Il intègre et explique la quasi-totalité des mythes et vérités liés aux diverses civilisations et religions de la Terre. De l'Atlantide engloutie aux pharaons, en passant par le chaos originel, la disparition des grands sauriens, Prométhée et « l'incident Jésus », tout y est, tout est compréhensible, il n'y manque plus que les super-héros...

Pour jouer; encore et encore

Pour une première approche, le livret propose un scénario qui, même s'il est un peu déroutant, vous donnera l'occasion de vous familiariser avec le type d'intrigue et surtout avec la notion d'occulte et les sociétés secrètes, omniprésentes dans ce XXe siècle parallèle. Les aventures que vivront vos personnages pourront les amener à enquêter sur la réalité cachée derrière un soi-disant miracle; à localiser la stase d'un important Nephilim, pour la mettre à l'abri ou réveiller son possesseur; à détruire la puissance d'une société secrète en l'empêchant d'asservir l'un des leurs; plus simplement à ramener au jour des parcelles de connaissance perdues sous les décombres d'anciennes civilisations; ou enco-

re à tenter d'échapper, encore et toujours, aux sociétés secrètes qui les pourchassent.

Une fois paru le livre de base, la survie d'un jeu dépend essentiellement du rythme de parution des suppléments. Multisim l'a bien compris, puisqu'elle nous propose un calendrier bien rempli. Vous devriez déjà avoir trouvé dans vos boutiques préférées le premier supplément : un scénario de 68 pages intitulé *Les veilleurs*. Ensuite, viendra la description des sociétés secrètes de l'ordre du Bâton, avec des scénarios et des intrigues de type Instantanés; la vérité sur les arcanes majeures, groupes de Nephilim ayant une passion ou une orientation commune; les sociétés secrètes de l'ordre de la Coupe. Tout cela sera suivi de trois suppléments « spécial sciences occultes », avec des détails sur les sorts, les règles de création pour la magie d'enchantement, d'invocation et de transmutation, les grands magiciens, les lieux magiques, etc. Une longue campagne intitulée *La Toison d'Or* est aussi en préparation.

En addition, il est prévu une revue (occulte bien sûr) de liaison entre les joueurs et Multisim, qui sera, au début du moins, un livret format A5 apériodique diffusé en boutiques ou par correspondance. *Hermès trimégiste*, c'est son nom, fournira des informations pratiques et occultes sur les diverses régions de France où l'éveil des Nephilim pourra avoir lieu. Bref, il y a là largement de quoi alimenter les chercheurs d'absolu que seront vos Nephilim.

André Foussat
illustration : Franck Achard

En complément de la page 116 du livret de règle

Les dommages aux créatures magiques

Les créatures magiques naissent des courants de Ka. La Kabbale est d'ailleurs la science qui permet de contrôler et de manipuler certaines d'entre elles. Ces créatures ont toutes une vision-Ka mais, au contraire des Nephilim, elle leur demande aucun effort et ne leur fait courir aucun risque. Elle est leur sens naturel. Certaines sont invisibles à l'oeil humain, comme les esprits frappeurs. Toutes, cependant, sont visibles par la vision-ka. La plupart de ces créatures sont insensibles aux dommages physiques. Cependant, les dommages magiques font des dommages matériels mais ont, de plus, la propriété d'affecter les créatures magiques.

La seule exception est due à la possession. Par exemple, un esprit de folie qui possède un humain est à l'abri des dommages magiques car le corps possédé le protège. Il faudrait tuer l'humain et frapper la créature au moment où elle quitte le corps et essaie d'en posséder un autre. Cette question a une importance capitale pour le Nephilim. En effet, tant qu'il est à l'abri de son simulacre, il est invulnérable aux dommages magiques. Mais, quand il le quitte, il est considéré comme un fantôme comme décrit dans le chapitre sur la réincarnation (page 102). Si, à ce moment, il subit des dommages magiques, ceux-ci affecteront directement son ka, selon le même principe que les points de vie pour un humain. Heureusement son invisibilité le protège. Mais combien de Nephilim n'ont-ils pas fait ce cauchemar : leur simulacre mort, ils se retrouvent face à face avec un Templier capable de détecter le ka et muni d'une épée d'Orichalque.

NEPHILIM
LE JEU DE ROLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

MÉTACARACTÉRISTIQUES		NOM: Adriane	MÉTAMORPHOSE: Dryade
SYMBOLI	BONUS	CARACTÉRISTIQUE	JET (CARACTÉRISTIQUE x 2)
♁	KA 16	VISION KA	% 47
♃	+4	FOR 18	ÉNERG % 54
♄	+4	CONS 20	RÉSISTANCE % 60
♅	+2	INT 15	INT % 57
♆	+2	DEX 8	AGILITÉ % 52
♁	+3	CHA 7	PERSUASION % 53

ASPECTS MÉTAMORPHOSE POINTS

Tête	Chéneux épineux / Bourgeons / Ailes	3
Mains	Rayons	4
Peau	Écorce	3
Odeur	Chêne	4
Voix	Grondements	2

STASE: 7508 av. J.C.
DESCRIPTION: Patience en argile rouge

CHAMPS MAGIQUES

Peu:	15
Alt:	15
Terre:	40
Eau:	15
Leu:	15

PENTACLE DES KA-ELEMENTS

INDICES

Points de Vie	01 02 03 04 05
	06 07 08 09 10
	11 12 13 14 15
	16 17 18 19 20
	21 22 23 24 25
	26 27 28 29 30
	31 32 33 34 35
	36 37 38 39 40

Points d'actions

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10

Points de protection

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Modificateur de Pénice: +1d6

EVEILS PASSÉS

ÉPOQUE ET LIEU	ANNÉES D'ÉVEIL	POINTS	OCCUPATIONS
Rome 60	30	23	Industriel / Vendeur
France VIII	40	12	Guérisseur

SIMULACRES

nom: K6	Personnalité: Écœuré
niveau: 42	Apparence: 40 ans
niveau: 24	Apparence: 20 ans
niveau: 15	Apparence: 15 ans
niveau: 10	Apparence: 10 ans
niveau: 5	Apparence: 5 ans
niveau: 4	Apparence: 4 ans
niveau: 3	Apparence: 3 ans
niveau: 2	Apparence: 2 ans
niveau: 1	Apparence: 1 an

