Le système de jeu

Le système exposé ci-après est une simplification du système de Nephilim : Révélation. Les règles concernant les Sciences occultes font l'objet du chapitre suivant.

La résolution des actions

Une table de résolution et un test de dé permettent de résoudre toutes les actions. Tous les personnages possèdent des Caractéristiques exprimées par des adjectifs, et notées par des adverbes. Ils peuvent ainsi être Très Forts, « ... » Endurants, Assez Intelligents, Peu Agiles et Pas Séduisants ou toute autre combinaison.

Toute action a une Difficulté. Cette dernière est aussi qualifiée de Pas Difficile, Peu Difficile, Assez Difficile, Difficile ou Très Difficile. C'est au meneur de jeu de l'estimer en fonction des circonstances.

Pour déterminer l'issue de l'action, le joueur confronte sur la table de résolution une de ses Caractéristiques à la difficulté. La table indique un score à ne pas dépasser avec un dé à vingt faces.

Aucune Caractéristique ou Difficulté ne peut dépasser le niveau Très.

Les actions typiques

Voilà quelques guides pour aider le meneur de jeu à décider de la difficulté des actions.

Action typique	Difficulté
Reconnaître le Ka dominant d'un Nephilim	Automatique pour un Nephilim, test d'Initié Difficile pour un humain
Comprendre un symbole ésotérique humain	Test d'Initié Pas Difficile
Cacher ses métamorphoses à l'aide de maquillage et d'accessoires	Test d'Agile Peu Difficile
Faire Paris – Prague en voiture d'une traite sans dormir	Test d'Endurant Assez Difficile
Débrancher le système de surveillance du British Muséum	Test d'Agile Difficile
Faire rouler le rocher qui bouche l'entrée de la grotte du Graal	Test de Fort Très Difficile
Trouver le passage secret de Montségur par lequel les Parfaits se sont enfuis avec leur trésor	Test d'Intelligent Très Difficile

Table de résolution des actions

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	**Réussite**
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	**Échec**	4	7	10	13
Très Difficile	**Échec**	**Échec**	4	7	10

Les affrontements

Il arrive qu'une action ait une Difficulté fixée non par les circonstances, mais par un autre personnage. Ces actions ont pour Difficulté le niveau d'une Caractéristique de l'adversaire. Ils se résolvent avec un seul test. C'est le personnage actif – celui qui initie l'action – qui jette le dé. En cas de doute, c'est le personnage incarné par un joueur qui est considéré comme actif.

Les circonstances rendent parfois une action difficile, bien que l'adversaire ne soit pas particulièrement doué. Dans ce cas, le meneur de jeu peut fixer une difficulté plancher à tout affrontement. C'est ce qui se passe pour les blessures lors d'un combat (voir La ligne de vie, p. 22).

L'affrontement en pratique

Une nuit, Sohléan, un Efreet Agile, essaie de s'introduire discrètement dans la propriété d'un haut dignitaire Templier. Il doit passer à moins de dix mètres d'un garde zélé Assez Intelligent scrutant scrupuleusement les alentours. Sera-t-il découvert ?

L'intelligence du Templier et l'agilité du Nephilim s'affrontent. L'Efreet ayant provoqué l'affrontement, c'est lui qui teste son niveau d'Agile sur un test Assez Difficile. Un coup d'œil sur la table de résolution des actions lui signale qu'il ne doit pas faire plus de 13 avec son dé à 20 faces. Elle le lance et fait 14. C'est un échec ! S'il avait fait 13 ou moins, le garde ne l'aurait pas remarqué. Les ennuis commencent...

Affrontements typiques

Affrontement	Test	Difficulté typique
Faire respirer une poudre alchimique à un profane qui ne s'y attend pas	Test d'Agile contre l'Agile de la personne surprise	Pas Difficile (voir La surprise p. 23).
Intimider d'un regard mauvais un profane	Test d'Endurance contre l'Endurant du profane	Peu Difficile
Baratiner quelqu'un par interphone pour qu'elle ouvre la porte de l'immeuble	Test d'Agile contre l'Agile de la personne	Peu Difficile
La même chose à quatre heures du matin	Idem	Difficile
Embrouiller la sœur de votre simulacre pour qu'elle accepte que vous ne puissiez pas aller à son mariage prévu de longue date à cause d'un voyage en Grèce imprévu	Test d'Agile contre l'Agile de la sœur	Assez Difficile
Vous faire passer pour un Manteau Noir au téléphone, auprès d'un Manteau Blanc	Test d'Initié contre l'Initié du Manteau Blanc	Assez Difficile
Passer en Vision-Ka dans un musée de façon assez discrète pour ne pas se faire repérer	Test d'Agile contre l'Intelligent des vigiles	Assez Difficile
Démontrer aux douaniers que votre Stase n'est pas un objet d'art que vous faites passer en fraude	Test d'Intelligent contre l'Intelligent des douaniers	Difficile
Calmer les chiens de garde dans le jardin d'une commanderie	Test d'Endurant contre l'Endurant des chiens	Difficile
Arrêter la charge d'un Pyrim sous l'influence des Sortilèges la *Fureur métallique* et *Puissance du juste*	Test de Fort contre le Fort du Nephilim	Très Difficile
Impressionner le Grand Maître du Temple par son savoir ésotérique	Test d'Initié contre l'Initié du Grand Maître	Très Difficile

Et comment est-ce qu'on gère... ?

La règle de l'action simple et de l'affrontement permet de résoudre toutes les actions avec un peu d'imagination. Les paragraphes suivants précisent quelques points particuliers, mais tout est là.

Par exemple, il n'existe pas de règle de simulation de poursuite, mais vous pouvez la commencer comme une succession d'affrontement de Fort si le terrain est dégagé, la poursuivre par des affrontements d'Agile en terrain difficile, pour la terminer par des affrontements d'Endurant si elle est très longue.

Le meneur de jeu trouvera dans les tables des actions et des affrontements typiques des exemples pour le guider dans ses choix.

Le vécu

Un Nephilim utilise le savoir et les compétences qu'il a accumulés au fil des siècles pour augmenter ses chances de réussite. À chaque incarnation, on associe à son métier une Caractéristique Doué. L'adverbe associé dépend du niveau d'implication du personnage à cette époque.

Le niveau de Doué peut se substituer à la Caractéristique habituellement associée à une action, pour peu que le métier soit directement impliqué. Cette substitution n'est pas utile si le niveau de cette Caractéristique est déjà supérieur ou égal à celui de Doué.

Laissez les joueurs justifier l'utilisation de leur métier lors d'un test et décidez si celui-ci s'applique vraiment ou pas.

Degré d'implication	Doué
Apprenti	Pas de caractéristique Doué
Compagnon	Assez Doué
Maître	Doué

L'expérience en pratique

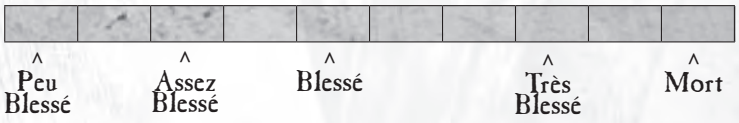
Au vu du niveau d'implication de ses trois incarnations, il s'avère que Kortyriak n'a pas de souvenirs pratiques de son métier de chasseur. Il est néanmoins un héros Assez Doué doublé d'un chevalier Doué. Pour ses tests d'équitation, par exemple, il peut substituer à son niveau d'Agile (Assez) son niveau de Doué en chevalerie (« … »).

La ligne de vie

L'état physique du simulacre est mesuré à l'aide d'une ligne de vie de dix cases. À chaque blessure, et en cas d'empoisonnement, de fatigue et de maladie, le joueur doit en cocher quelques-unes. Certaines cases sont nommées : Pas Blessé, Peu Blessé, Assez Blessé, Blessé, Très Blessé. Toute action physique a toujours une difficulté au moins égale au niveau de Blessé du simulacre.

Quand la case « Mort » est cochée, le simulacre meurt et le Nephilim est désincarné (voir Désincarnation p. 27).

Par jour de repos complet et de soins (suivant l'état du simulacre), vous pouvez décocher une case de la ligne de vie.



La ligne de vie en pratique

Notre fier Pyrim a été pris par surprise par une escouade de Templiers et n'a pas eu le temps d'invoquer sa puissante Cuirasse de feu. Touché à deux reprises par une arme automatique, il est Très Blessé. Il rampe désespérément vers une bouche d'égout et la soulève pour tenter d'échapper à ses assaillants dans le dédale souterrain. Ce test de Fort habituellement Pas Difficile lui demande un effort surhumain à cause de ses blessures : il est Très Difficile.