

# L'univers Nephilim

**“ En ces temps-là, quand les hommes se multipliaient, après qu’Adam eût quitté le Paradis, les Nephilim marchaient sur la terre. ”**

*Bible, Genèse, 6:4*

**N**ephilim est le jeu de rôle du monde occulte contemporain. Cette fiche issue du liuret de démarrage présente l'univers que vont arpenter les joueurs. Elle permet de se familiariser avec les grands concepts du jeu.

« 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’à alors inconnu, l’Orichalque, destructeur de tous les autres sabattit sur notre empire solaire. Les hommes en profitèrent pour se révolter. Il forgèrent des armes en Orichalque et nous massacrèrent.

Pour survivre et ne pas être à tout jamais dispersés dans les champs magiques, notre seul choix ne put être que de nous incarner dans les humains. Privés de notre liberté et de notre connaissance des mystères du monde, notre existence fut scellée à l’Humanité à tout jamais : nous devînmes 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**.



## Incarner des Nephilim

Nous sommes des êtres magiques, prétendument immortels, possédant des pouvoirs exceptionnels et détenteurs des savoirs initiatiques du monde. Mais 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 certainement bien d’autres. Et 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 des cinq Ka-éléments. Lun d’eux est prédominant et il nous caractérise, c’est notre affinité élémentaire.

**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 le témoin ainsi 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 par jalousie de ne pouvoir rivaliser avec ce qui fait notre nature. Les membres de ces sociétés secrètes se nomment : les Templiers, les Rose+Croix, les Mystères et les Synarques. 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. Nommées d’après les arcanes du Tarot de Marseille, elles 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.



## 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 géolés matérielles qui nous isolent du monde pendant des siècles, nous éloignant chaque fois un peu plus de l'Agartha. Elles ne sont toutefois pas qu'un frein : intimement liée à nous, elles peuvent être utilisées comme une extension de notre Pentacle pour qui sait faire. Nous pouvons nous en libérer quand certains de nos frères retrouvent notre stase ou quand une conjonction de champs magiques le permet.

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 cotoyer avec la *persona* humaine, d'autres la font disparaître, à toi de choisir.

Celle-ci 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.

## L'Éveil

À 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. 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 par notre Pentacle.

## L'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 Sapience 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 le souvenir d'une incarnation antérieure.

## 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 notre, 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.

## 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 deux 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.

## 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 y aurait l'ouverture de portes dissimulées dans des quartiers spécifiques des grandes capitales européennes 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 écoutant un peu plus cette rumeur bruisante, nous pouvons apprendre qu'au cœur de certaines métropoles européennes, il y a ces portes cachées qu'ouvrent des clés uniques, nommées Pions par les Initiés. 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 adversaire, découvrent de plus en plus de portes et de Pions ? 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. »



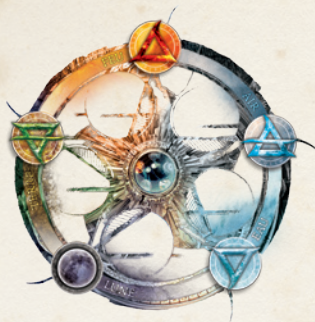
## Les Ka-éléments

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 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.

Leurs valeurs interviennent dans le calcul du seuil de réussite pour le lancement d'un sort. Plus elles sont élevées, meilleures sont les chances de réussite.



## Les Métamorphoses

La nature magique d'un Nephilim transforme le simulacre qu'il incarne. Son Métamorphe est unique et souvent inspiré d'une créature légendaire ou mythologique. Chaque métamorphose est symboliquement proche de sa nature élémentaire.

Un Hydrim est un Nephilim de l'Eau, un Pyrim pour le Feu, un Faërim pour la Terre, un Eolim pour l'Air et un Onirim pour la Lune.

## Le simulacre

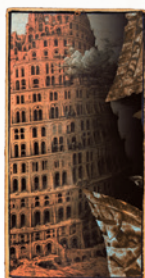
Le simulacre est le corps du Nephilim par lequel il interagit avec le monde matériel en faisant appel à ses caractéristiques, compétences et aptitudes.

Le changement de simulacre suite à la mort de celui-ci, implique un renouvellement de toutes ces valeurs.

## L'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.



## Les vingt-deux Arcanes Majeurs

## Caractéristiques

Un simulacre, comme tout être vivant, se définit par cinq caractéristiques : Puissance, Agilité, Vigueur, Intellect et Présence.

Elles sont sollicitées lors de la réalisation de n'importe quelle action non magique.

Leurs valeurs chiffrées de 1 (très mauvais) à 25 (exceptionnel) interviennent dans le calcul du seuil de réussite d'une action.

Le simulacre est également caractérisé par :

un niveau de richesse noté de 1 (mendiant) à 25 (milliardaire) et

un niveau de sociabilité de 1 (sociopathe) à 25 (famille et amis envahissants).

## La Ligne de vie

La Ligne de vie représente la réserve de vitalité d'un être vivant.

Le nombre de cases est égal à la Vigueur du simulacre.

## Compétences et aptitudes

Un simulacre possède des compétences et aptitudes apprises généralement avant sa possession par un Nephilim.

Les compétences représentent le savoir-faire, les connaissances académiques et les techniques maîtrisées.

Les aptitudes sont des spécialisations de ces compétences.

Quand un personnage souhaite réaliser une action, posséder une compétence appropriée augmente ses chances de réussite, de même s'il possède en plus une aptitude appropriée.

Les compétences sont classées en cinq catégories, chacune influencée analogiquement par un élément :

- Le Feu influence la force physique et mentale, les capacités de combat et le leadership.

- L'Air aiguisé l'esprit et rend le corps vif. Il optimise les capacités d'analyse et la précision des gestes.

- L'Eau est l'élément de l'adaptation à l'environnement mais aussi aux autres. Elle influence l'adresse et le sens de la répartie.

- La Lune améliore les talents de séduction, d'empathie mais aussi la tromperie et les capacités d'évasion.

- La Terre augmente la résistance psychique et physique, l'instinct de survie et de conservation tout comme les facultés de soigner et de protéger.

Un Nephilim obtient ainsi un bonus (FR +1) quand il fait appel à une compétence influencée par le même élément que son Ka dominant.

## Traditions

Les traditions représentent le degré de connaissance absolu d'un personnage dans les domaines ésotériques. On n'effectue donc jamais de jet de dés pour savoir si un personnage connaît ou non une information dépendant de ces traditions. Elles sont notées sur une échelle de 4 valeurs :

Profane, Apprenti, Compagnon et Maître, abrégées en P, A, C et M.

I Le Bateleur

II La Papesse

III L'Impératrice

IV L'Empereur

V Le Pape

VI L'Amoureux

VII Le Chariot

VIII La Justice

IX L'Ermite

X La Roue de Fortune

XI La Force

XII Le Pendu

XIII La Renaissance

XIV La Tempérance

XV Le Diable

XVI La Maison-Dieu

XVII L'Étoile

XVIII La Lune

XIX Le Soleil

XX Le Jugement

XXI Le Monde

O Le Mat



## L'énochéen

Langue originelle des Nephilim, l'énochéen se compose de vibrations dans les Champs magiques. Mais le larynx humain a du mal à reproduire toutes ses subtilités, c'est pourquoi seul le bas-énochéen est parlé de nos jours.

## La vision-Ka

La vision-Ka est la capacité des Nephilim à percevoir les Champs magiques. Lorsqu'un Nephilim passe en vision-Ka, le corps du Simulacre est pris de soubresauts et de tremblements tandis que ses yeux se révulsent. Maintenir trop longtemps la vision-Ka (au delà d'une heure) est dangereux pour le Simulacre.

## Les Sciences occultes

▲ **La Magie**, ou « He-Ka » en énochéen, est la première Science occulte découverte par les Nephilim. Très libre, elle permet au Mage de produire intuitivement un sortilège.

Sa pratique nécessite de prononcer des mots de pouvoir en énochéen.

▲ **La Kabbale** est la deuxième Science occulte des Nephilim.

Elle permet l'invocation de créatures aux pouvoirs divers, provenant d'autres mondes que le Kabbaliste peut explorer.

Sa pratique nécessite de tracer des sceaux, des pentacles et des clefs.

▲ **L'Alchimie** est la Science occulte la plus codifiée des Nephilim.

Dans son laboratoire, l'Alchimiste produit des substances magiques qui, utilisées au moment propice, génèrent des effets magiques grâce à des formules.

Sa pratique nécessite d'utiliser des composants précis.

## Les focus

Les Focus sont des supports magiques où sont inscrits un ou plusieurs sorts. Ils permettent aux Nephilim d'apprendre de nouveaux sorts et de les graver dans leur Pentacle. Ils sont détectables par la vision-Ka mais chaque sens peut servir à véhiculer leur message.

## La Narcose

La Narcose est un état proche de la dispersion dans lequel plongent les Nephilim trop longtemps désincarnés. Leur Pentacle se dissout progressivement dans les Champs magiques et leur élément dominant influence la nature environnante. La Narcose produit une sensation de bien-être au Nephilim qui ne sent pas ses éléments lui échapper.

## Les Homoncules

Ce sont des Nephilim asservis par les sociétés secrètes transformés en armes destructrices utilisant les Sciences occultes que pratique leur prisonnier. L'Homoncule est piégé dans un récipient en verre de la taille d'un grand flacon. Il prend souvent l'apparence un petit être difforme aux couleurs affadies de son Ka dominant mais torturé.

## Les Templiers

Ennemis jurés des Nephilim, les Templiers pourchassent les Immortels dans leur conquête du pouvoir afin de gouverner le monde. Membres du Temple de la Vie, désigné aussi sous le nom d'Arcane mineur du Bâton, leur niveau d'initiation dans l'Ordre du Temple est caractérisé par les titres de Manteau Noir, Manteau Blanc ou Manteau Rouge. Leurs méthodes de lutte contre les Nephilim sont généralement des plus violentes et vindicatives.

## Les Bohémiens

Alliés des Nephilim, les Bohémiens sont des humains initiés détenteurs des secrets des Arcanes Majeurs.





# r é s u m é d e s r è g l e s

## RÉSoudre UNE ACTION SIMPLE - LIVRE D'HÉNOCH p.8-9 / NEPHILIM p.14-15



Pour résoudre une action simple, il faut effectuer 5 étapes

- 1 Déterminer la caractéristique, la compétence et l'aptitude appropriées
- 2 Le MJ détermine la difficulté de l'action et en déduit le Facteur de Réussite (FR)
  - Facile, FR = 3
  - Normale, FR = 2
  - Difficile, FR = 1
- 3 Modifier le FR :
  - Si le personnage réalisant l'action possède la compétence, FR + 1
  - Si, pour un Nephilim, la compétence est influencée par son Ka dominant, FR + 1
  - Si le personnage possède l'aptitude, FR + 1
  - Pour chaque groupe de deux personnages tiers aidant à réaliser l'action, FR + 1

- 4 Le Seuil de réussite s'obtient en consultant la table de Pythagore ou en multipliant la valeur de la caractéristique par le FR

$$\text{Seuil} = \text{Caractéristique} \times \text{Facteur de Réussite}$$

- 5 Le joueur lance un d100 :
  - Si le résultat est inférieur ou égal au seuil, l'action est une réussite.
  - Si le résultat est supérieur au seuil, l'action est un échec.

A noter que si le FR est supérieur ou égal à 5, la réussite est automatique.

Un tour de jeu dure environ 6 secondes soit 2 actions pour chaque personnage

## RÉSoudre UNE ACTION RÉsISTÉE - LIVRE D'HÉNOCH p.9 / NEPHILIM p.15



Lorsqu'un adversaire s'oppose à la réalisation d'une action, il faut résoudre une action résistée.

Sa résolution est identique à celle d'une action simple sauf que la difficulté est fonction des compétences et aptitudes de l'adversaire :

- Facile (FR = 3), si l'adversaire ne possède ni compétence ni aptitude appropriée pour s'opposer à l'action ou s'il n'a pas conscience de l'entreprise de l'action
- Normale (FR=2), si l'adversaire possède une compétence OU une aptitude appropriée
- Difficile (FR=1), si l'adversaire possède une compétence ET une aptitude appropriées

## LANCER UN SORT - LIVRE D'HÉNOCH p.23 / NEPHILIM p.29



Les Nephilim pratiquent les Sciences occultes grâce à leurs Ka-éléments.

Ils peuvent :

- **incanter un habitus de Magie** en une action pour un sortilège du premier Cercle et une minute pour un sortilège du deuxième Cercle.
- **invoker une créature de Kabbale** en un tour pour le premier cercle et une minute pour le deuxième Cercle.

Lorsqu'elle se manifeste, le Kabbaliste doit consacrer une action supplémentaire à négocier ses services.

- **utiliser une substance alchimique** créé dans un laboratoire, en une action pour une formule du premier Cercle et deux actions pour le deuxième.

Pour lancer un sort, il faut :

- 1 Déterminer le Ka-élément utilisé pour lancer le sort.
  - Pour un sortilège de Magie ou une invocation de Kabbale, c'est le Ka-élément du Nephilim qui est utilisé.
  - Pour une substance alchimique c'est le Ka-élément du laboratoire qui est utilisé.
- 2 Modifier la valeur de ce Ka-élément en fonction du Cercle du sort :
  - Premier cercle, Ka +10
  - Deuxième cercle, Ka +5
- 3 Déterminer le FR en fonction du niveau d'initiation du Nephilim dans le Cercle du sort :
  - Apprenti, FR = 1
  - Compagnon, FR = 2
  - Maître, FR = 3
- 4 Modifier ce FR en fonction de l'éphéméride.

- 5 Le Seuil de réussite s'obtient en consultant la table de Pythagore ou en multipliant le Ka-élément modifié par le FR.

$$\text{Seuil} = \text{Ka-élément (+modificateur)} \times \text{Facteur de Réussite}$$

- 6 Le joueur lance un d100 :
  - Si le résultat est inférieur ou égal au seuil, l'action est une réussite.
  - Si le résultat est supérieur au seuil, l'action est un échec.

A noter que si le FR est supérieur ou égal à 5, la réussite est automatique.



# r é s u m é d e s r è g l e s

## GÉRER UN COMBAT - CODEX DU FEU p.7 / CODEX DE L'EAU p.7 / NEPHILIM p.45 ET 77



Lors d'un affrontement entre plusieurs personnages, il faut attribuer un ordre d'initiative, par ordre décroissant d'Agilité, puis d'Intellect en cas d'égalité et enfin au hasard à chaque tour s'il y a toujours égalité.

Un tour de jeu dure environ 6 secondes. Chaque personnage effectue deux actions à son tour, une seule s'il est gravement blessé.

Voici quelques exemples d'action :

▲ **Attaque au corps à corps** : Test de Puissance ou Agilité avec la compétence appropriée.

L'action peut être résistée par la compétence Esquive et les aptitudes associées de la cible.

▲ **Attaque à distance** : Test d'Agilité avec la compétence de l'arme. Action simple de difficulté :

- Facile (FR=3), si la distance de la cible est inférieure ou égale à la portée courte de l'arme ET la distance de la cible est inférieure ou égale à 10 m

- Normale (FR=2), si la distance de la cible est inférieure ou égale à la portée courte de l'arme

- Difficile (FR=1), si la distance de la cible est comprise entre la portée courte et la portée longue de l'arme

▲ **Lancer** un sortilège du premier cercle ou utiliser une substance alchimique du premier cercle .

(pour une invocation ou une substance du deuxième cercle, deux actions sont nécessaires)

▲ Dégainer, fuir, hurler...

Les dégâts infligés par une attaque sont égaux à la valeur de dégât de l'arme moins la valeur de protection de l'armure.

Armes	Protection
Mains nues : 3 dégâts légers	Abri en bois : 3
Bâton : 10 dégâts légers	Abri en pierre : 5
Canne épée : 7 dégâts sérieux	Armure de cuir : 4
Epée bâtarde : 11 dégâts sérieux	Armure de maille : 6
Masse : 14 dégâts sérieux	Armure de métal : 9
Arc moderne (100m-200m) : 13 dégâts sérieux	Kevlar : 7
Pistolet 9 mm (20m-40m) : 9 dégâts sérieux	Bouclier (rondache) : 10
Fusil mitrailleur (50m-100m) : 11 dégâts sérieux	Bouclier (anti-émeute) : 13

## LES BLESSURES ET LES SOINS - CODEX DE LA TERRE p.7 / NEPHILIM p.109 / CODEX DE L'AGARTHA p.26



▲ Les personnages peuvent subir deux types de **dégâts physiques** :

- **les dégâts légers** (mains nues, armes contondantes, fatigue ou chute de faible hauteur) qui nécessitent de barrer une case de la Ligne de vie d'un trait.

Ils disparaissent naturellement au rythme d'une case toutes les 5 minutes de repos.

- **les dégâts sérieux** (armes tranchantes et à feu, brûlure) qui obligent à cocher une case de la Ligne de vie d'une croix.

Ils disparaissent naturellement au rythme d'une case toutes les 12 heures de repos.

Un personnage avec plus de la moitié des cases de sa Ligne de vie cochées ou barrées est **gravement blessé**.

Il met le double du temps normal pour effectuer ses actions et ne peut effectuer qu'une action par tour.

Un personnage avec toutes les cases de sa ligne de vie cochées ou barrées est **inconscient**.

De plus, si tous les dégâts sont sérieux, en combat il doit réussir à chaque tour un test de Vigueur / Endurance de difficulté normale pour ne pas mourir.

▲ Un jet d'**Intellect / Premiers soins** permet de récupérer 3 cases de dégâts sérieux.

(non renouvelable tant que le blessé n'a pas reçu au moins un nouveau dégât sérieux)

▲ **Les blessures par l'Orichalque** :

Le Ka du Nephilim blessé est diminué de la valeur de "Dégâts magiques" de l'arme. Les autres Ka du Pentacle doivent être recalculés.

L'arme perd de façon définitive 1 point de "Dégâts Magiques".