

“ 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

Depuis que la quatrième édition de Nephilim est parue, bien des questions se sont posées aux joueurs. Ces derniers nous les ont adressées et voici les réponses des auteurs aux problèmes récurrents apparus dans cette édition du monde occulte contemporain.

P. 32 / Livre d’Hénoch, p. 26

Il est également possible de lancer un sortilège comme s’il appartenait à un Cercle supérieur au sien. La valeur du Ka-élément utilisé est alors modifiée selon le Cercle effectivement utilisé, le FR du sort est déterminé en fonction du niveau d’initiation du Mage dans ce nouveau Cercle, et les paramètres du sort sont lus dans la colonne associée à ce Cercle.

P. 35 / Livre d’Hénoch, p. 29

Les domaines associés à l’Alchimie sont des substances, c’est-à-dire des états des différents Ka-éléments. L’Alchimiste utilise les Ka-éléments sous une forme particulière, celle de la matière transmutée dans différents états. Ces états sont au nombre de cinq : le Métal, la Vapeur, l’Ambre, la Poudre et la Liqueur.

Au premier Cercle, l’Alchimiste associe chaque état de la matière à un Élément et ne peut donc maîtriser que le Métal de Feu, la Vapeur d’Air, l’Ambre de Terre, la Poudre de Lune et la Liqueur d’Eau.

Ce n’est qu’au deuxième Cercle qu’il comprend que chaque Élément peut être transmuté en n’importe quel état grâce aux cinq processus. Il peut désormais maîtriser de nouvelles substances combinant un état qu’il connaît déjà au premier Cercle à un nouvel Élément.

P. 36 / Livre d’Hénoch, p. 30

Pour exercer son art, l’Alchimiste doit utiliser des formules. Chaque formule permet de créer une substance sous une forme spécifique, contenant le principe magique efficace nécessaire au sort et uniquement à celui-ci.

La mise au point d’une formule se déroule en deux temps. En appliquant la formule, l’Alchimiste produit dans son laboratoire une substance sous une forme spécifique au sort qu’il veut lancer. Puis il utilise cette substance au moment propice, concluant ainsi la formule.

La quantité de doses de substance qu’un Alchimiste crée chaque jour grâce à une formule donnée dépend de son niveau d’initiation dans le Cercle correspondant. Un Apprenti ne produit chaque jour qu’une seule dose de substance par formule, un Compagnon en produit deux et un Maître trois. L’opération nécessite toujours une heure de travail effectif pour chaque formule différente, mais le processus de création prend la journée entière.

P. 57 / Le Codex de l’Eau, p. 19

L’invocation « Régents des splendeurs empalées, gouverneurs du palais étincelant » aurait dû être supprimée (car ce sort est par ailleurs en page 121).

P. 77 / Le Codex du Feu, p. 7

Les actions « Se défendre » et « Faire un tir de barrage » sont des actions qui se prolongent et qui ne peuvent chacune être effectuée qu’une seule fois par tour.

P. 82 / Le Codex du Feu, p. 12

Le focus *Tass’On Nainen* contient *Je me rends maître des incendies* (voir encadré ci-dessous).

TASS’ON NAINEN

Je me rends maître des incendies

Chaîne analogique : je manipule la combustion d’un feu

Le Mage est capable d’atténuer, amplifier ou déplacer n’importe quel feu. S’il l’atténue, il peut le ramener à la taille d’une flamme de briquet, mais pas l’éteindre.

S’il l’amplifie, il peut l’attiser au point d’en faire un incendie majeur de la taille d’une maison ou de l’étage d’un immeuble.

S’il le déplace, il le téléporte instantanément d’un point à un autre dans sa zone de portée. Il peut alors l’atténuer ou l’amplifier à sa guise en relançant ce sortilège.

P. 94 / Le Codex du Feu, p. 24

La formule « Dissolvant de Lune » appartient au focus *Splendor Solis* (cf. *Le Codex de l’Air*, p. 157).

P. 96 / Le Codex du Feu, p. 26

La combustion des crocs solaires est contenue dans le focus « La Grand Place de Bruxelles » (cf. *Le Codex du Feu*, p. 95) en lieu et place de la *Transformation de la griffe noire* qui, elle, appartient à *L’Atalante fugitive* (cf. *Le Codex de la Lune*, p. 188).

P. 110 / Le Codex de la Terre, p. 8

Les Korrigans ont un Ka-terre, et non un Ka-feu, de 10.

P. 117 / Le Codex de la Terre, p. 15

Le *Pendule de Foucault* devrait contenir l’invocation « Éclaireur Argenté des Gorges Dédallesques – Lune » détaillée en page 181 et non l’invocation « Messenger des Dix Mille Terrasses aux Pieds d’Azur » qui n’existe pas dans cette édition.



P. 127 / Le Codex de la Terre, p. 25

La formule « Liqueur de l'animalcule fertile » appartient au « Livre des Douze portes » de Ripley (cf. *Le Codex de l'Eau*, p. 61).

P. 158 / Le Codex de l'Air, p. 24

La formule « Dissolvant de Lune » présentée appartient à Histoire comique des états et empires de la Lune (même page).

P. 160 / Le Codex de l'Air, p. 26

Les poudres d'air au niveau de la durée on parle Ka-air, Ka-cornue alors qu'une poudre d'Air devrait être sous Ka-Athamor (minutes/heures/jours).

P. 176 / Le Codex de la Lune, p. 10

Sur votre visage, je lis le mensonge a été oublié dans le focus Carmina seraphina.

P. 190 / Le Codex de la Lune, p. 24

Un texte de formule est manquant.

« Teinture des détours lacustres

CŒuvre au Blanc du Cinabre (Compagnon)

Liqueur de Lune

Durée : Durée : 5 min

Portée : jusqu'à 50 km

Cette liqueur est d'un bleu noir, profond comme les abysses.

Versée sur une surface miroitante, la liqueur ouvre un passage vers la plus proche étendue d'eau (jacuzzi, piscine, lac ou bord de mer). L'alchimiste qui emprunte ce passage se matérialise toujours dans l'eau. Voici néanmoins une solution pratique pour prendre la poudre d'escampette. »

P. 214 / Écran du Meneur de Jeu

Le tableau des armes contient une erreur. Les armes automatiques (pour lesquelles tirs de barrage et rafales sont permis) sont celles listées dans la compétences armes automatiques. Ces armes incluent le PM léger – qui est dans les armes de poing.

Pour les munitions, les informations suivantes sont manquantes :

- rafale courte : 3 balles
- rafale longue : 6 balles
- tir de barrage : tout le chargeur

P. 16 / Les Vestiges des Théâtres solaires

L'invocation « Les Foudres de Jupiter » devrait avoir un Ka de 12.

P. 21 / Les Vestiges des Théâtres solaires

Pour les crécelles, le test d'Agilité requis est à difficulté normale.

FOCUS D'ALCHIMIE

Le Rosaire des philosophes est absent de la maquette.

Arnaud de Villeneuve, 1309, en vieux français et catalan. L'auteur dédia cet ouvrage à son Arcane Majeur : La Tempérance.

Son étude permet d'apprendre...

- Poussière de rêves – poudre de Lune
- Sel de la pierre de Rayzon – poudre de Lune

L'Amphithéâtre de l'éternelle sagesse est absent de la maquette.

Heinrich Khunrath, 1595, en latin, hébreux et grec. Ses gravures sont presque aussi célèbres que celles de l'Atalante Fugitive.

Son étude permet d'apprendre...

- Le Gaz de la coction de l'œuf – vapeur d'Air
- Fumerolle des colporteurs venteux – vapeur d'Air
- Évaporation de l'ombre du jour – vapeur de Lune

Hermès Dévoilé est absent de la maquette.

Cyliani, 1832, en français. Léger comme une plume, l'ouvrage est entièrement crypté. Les Alchimistes soupçonnent différents codes et niveaux de lecture de s'y appliquer.

Son étude permet d'apprendre...

- Esprit du Vent du Désert – vapeur de Feu
- Inhalation des humeurs anciennes – vapeur de Terre

Les Douze Clefs de philosophie est absent de la maquette.

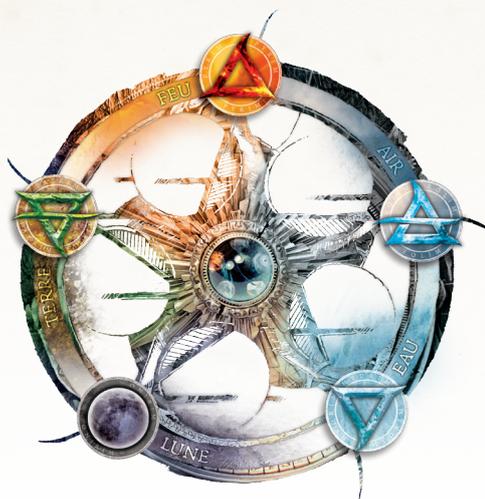
Basile Valentin, 1600, en allemand et en énochéen. Une version datée de 1618 contient des gravures réalisées par Michael Maier.

Son étude permet d'apprendre...

- Cristallisation du cœur du familier – ambre de Terre
- Calcination funéraire des couronnes de Perséphone – ambre de Lune

Le Codex de l'Agartha

Seul pour le Lion Vert sont cités les sorts des 3 étapes de 3e Cercle (Perfection, Sublimation et Transmutation). Pour les autres, seules deux sont présentées mais l'élaboration de la Materia Prima de chacun nécessite bien les trois étapes. Ces formules doivent faire l'objet de recherches et donc de scénarios pour être obtenues.



QUESTIONS FRÉQUENTES

Règles du jeu

Q : Le modificateur d'une compétence influencée par le Ka dominant d'un adversaire Nephilim s'applique-t-il aussi pour modifier le FR d'une action résistée ?

R : Non, ce modificateur s'applique uniquement aux tests du PJ.

Création de personnage

Q : Chaque Mémoire est associée à un Atout. Est-ce que cela donne le droit de le prendre en l'achetant avec son Atout ou est-ce en plus de l'Atout prévu par la création de personnage ?

R : À la création d'un personnage, chacun obtient d'une part un Atout choisi dans le *Livre d'Hénoch* parmi les périodes de l'Histoire invisible et d'autre part un Atout issu d'une Mémoire choisie dans le Codex de son Ka-élément. Il n'est pas possible de choisir deux Mémoires.

Q : Les Mémoires sont-elles des Atouts hérités de l'événement-clé le plus marquant d'un Nephilim ?

R : Pas nécessairement.

Q : A quoi sert un Ka-Soleil important pour le simulacre d'un Nephilim ?

R : À rien, en l'état des règles. Certains Arcanes Majeurs ont développé des techniques magiques reposant sur ce Ka.

Q : Un Nephilim peut-il apprendre des compétences ? Et des Traditions ?

R : Les Nephilim sont incapables d'apprendre des compétences. Ils peuvent par contre développer des Traditions grâce à leur Sapience, mais pas les voler à un simulacre comme ils le font pour les aptitudes.

Situations tactiques

Q : Peut-on retenter une action (y compris un sort) qui a échoué ?

R : Oui. Cette nouvelle tentative a lieu dès la prochaine action disponible, sans autre pénalité que le temps perdu.

Q : Est-il possible d'effectuer deux tirs en rafale longue de suite ?

R : Non car il s'agit d'une action prolongée. Il existe désormais un errata à ce sujet (voir Errata, p. 2).

Q : Une fois Gravement Blessé, un personnage n'a plus qu'une action par tour. Lancer un sort étant une situation tactique, ceux dont le temps de lancement est exprimé par tour sont-ils affectés par cet état de santé ?

R : Non.

Combat

Q : Comment un Nephilim occasionne-t-il des dégâts magiques à une cible qui n'est pas sensible aux attaques matérielles (effet-Dragon, créature de Kabbale...) ?

R : Avec une source de dégât d'un Ka opposé à celui de la cible, comme un sort qui occasionne des dégâts.

Q : Un Pyrim armé d'un fusil-mitrailleur avec la compétence « Armes Automatiques » et l'aptitude « Fusil-mitrailleur » aurait-il un FR de + 2 ou de + 3 ? Le même Pyrim dispose-t-il du FR + 1 pour toute action dépendant des compétences de Feu même si son Simulacre ne dispose pas de ces compétences ?

R : FR + 3. L'affinité élémentaire est toujours comptabilisée que le simulacre dispose ou non de la compétence sollicitée par la résolution d'une action.

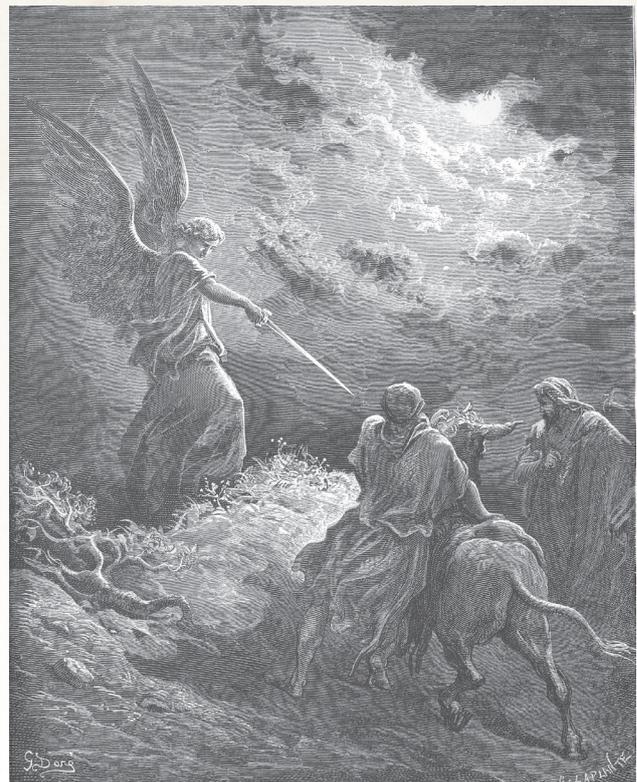
Q : Qu'est-ce qui cause des blessures magiques ?

R : L'Orichalque engendre toujours des pertes de Ka dominant. Les attaques élémentaires (des effets-Dragon, des sorts, etc.) engendrent des dégâts magiques lorsque c'est explicitement mentionné – le même principe s'applique aux dégâts sérieux. Dans tous les autres cas, les dégâts ne sont ni sérieux ni magiques.

Il existe donc des dégâts magiques légers et d'autres sérieux.

Q : Les blessures magiques avec de l'Orichalque entament-elles le Ka des créatures de Kabbale ?

R : Oui. La valeur de Ka de la créature est alors utilisée pour déterminer le nombre de case de sa Ligne de vie.



Généralités

Q : Que fait exactement la Roue de Fortune si les éphémérides sont facilement calculées par les Nephilim ?

R : Cet Arcane Majeur cartographie les lieux les plus favorables aux plexus, nexus et effets-Dragon. En outre, il existe des lieux où les éphémérides ont un comportement plus chaotique pour différentes raisons (présence d'un effet-Dragon puissant, souillure par l'Orichalque, Narcose...)

Q : Faut-il être en vision-Ka pour avoir recours aux Sciences occultes ?

R : Oui, mais cela ne demande de test. Cette vision-Ka est induite par les rites occultes utilisés et elle ne permet pas de fouiller l'environnement du simulacre grâce à ce sens magique. Le Nephilim est alors dans un état intermédiaire qui permet les Sciences occultes et rien d'autres.

Q : Quels sont les prérequis d'un Nephilim pour qu'il puisse apprendre un sort ?

R : Si un personnage n'a pas le domaine associé à un sort, il ne peut pas l'apprendre ou l'utiliser. Il doit dépenser 3 points de Sapience pour maîtriser un nouveau domaine.

Pour apprendre ou lancer un sort, il faut avoir le niveau dans la Tradition du Cercle de la Science Occulte, ainsi que le domaine correspondant au sort.

Q : Est-ce qu'un sort peut augmenter la caractéristique d'un simulacre humain à plus de 25 ?

R : Non.

Magie

Q : Les Ka-éléments sont-ils considérés comme étant dans la table analogique ?

R : Oui, un Mage a accès au Ka-élément d'une table analogique s'il connaît au moins l'un de ses domaines.

Q : Est-ce qu'un sortilège conçu pour réagir à une action adverse, comme « Une Balle n'est jamais perdue », peut-il rester actif plusieurs heures ?

R : Oui. Et le Mage choisit le moment de cette réaction.

Q : À quoi correspond le Grand Secret, troisième cercle de la Magie : Maîtriser ?

R : Le 3e Cercle de la Magie, Maîtriser, permet de détruire et de créer du matériel ou de l'immatériel à partir des simples champs magiques présents autour du Mage. Il y a ainsi progression du 2e Cercle – où l'on Manipule ce qui existe déjà – au 3e Cercle où l'on détruit complètement et l'on crée *ex nihilo*. On peut ainsi détruire et créer des choses matérielles – des menottes, un mur, une arme... – et des choses immatérielles – des sentiments, des émotions, des souvenirs...

Q : Quelle est la différence entre la cible et le domaine ?

R : On distingue le domaine, ou concept analogique, qui est le mot auquel on parvient grâce à la chaîne analogique, et la cible qui actualise le concept analogique si le sort est ciblé.

Exemple : je perçois la curiosité de mon interlocuteur => « percevoir » décrit l'action du sort, « la curiosité » est le concept analogique ou domaine, « mon interlocuteur » est la cible.

En termes de grammaire, la syntaxe de la Magie est simple et régulière :

- le Mage est le sujet (« je ») ;
- l'action effectuée est le verbe (« perçois ») ;
- le domaine est le COD, le complément d'objet direct (« la curiosité ») ;
- la cible est une expansion du nom que constitue le COD (« mon interlocuteur » est complément du nom « curiosité »).

Kabbale

Q : Un Kabbaliste peut-il bannir une créature ?

R : Non.

Q : Les Gardiens vêtus d'Arc-en-Ciel, du Vaisseau à Distiller le Sang (Le Codex de l'Agartha, p. 13) apparaissent dans 2 focii : les Sepher Etzah (cf. Le Codex de l'Agartha, p. 15) et Vitae Merlini (cf. Le Codex de l'Eau, p. 55). Est-ce normal ?

R : Oui.

Q : Que faut-il comprendre par « tous, un par un » dans les invocations ?

R : Ces sorts demandent 5 tests, un par Ka-élément. Il faut tous les réussir pour que la créature se présente devant le Kabbaliste.

Q : Comment sont rangés les focus de Kabbale ?

R : par Monde.

Q : Au 2e Cercle de Kabbale, peut-on apprendre des Invocations d'un autre Monde que celui de sa voie ?

R : La Kabbale est un voyage dans les champs magiques et une compréhension des philosophies qui régissent les Mondes. Ce voyage à travers l'Arbre de Vie est un moyen d'atteindre l'Agartha, prendre des détours en explorant d'autres Mondes est possible, mais ne fait que ralentir cette quête. Des Nephilim se sont vus signifier cette dérive par les Gardiens des Mondes de Kabbale, y voyant là un certain opportunisme. En résumé, non, rien ne peut vraiment l'interdire, si ce n'est la philosophie de la Kabbale.



Alchimie

L'Alchimie se voue à la création d'un état perfectionné de la matière colorée par un Ka-élément et exprimée par un état de la matière. C'est un processus long et fastidieux qui doit le mener à l'obtention d'une Materia Prima (Elixir de Longue Vie, Pierre philosophale, etc.). Chaque formule est une étape arrêtée dans le processus d'obtention de cette Materia Prima. Comme il serait bien trop long de simuler cette avancée, l'étape de la recherche est annotée par le niveau de la formule (Apprenti, Compagnon et Maître).

Q : Combien choisit-on de substance à la création d'un Nephilim ?

R : Un Nephilim qui choisit l'Alchimie comme deuxième Science occulte choisit deux substances à l'Œuvre au Noir. Son laboratoire contient les deux outils permettant de créer ces substances. Il connaît toutes les formules d'Œuvre au Noir qui leur sont associées.

Un Nephilim qui choisit l'Alchimie comme première Science occulte choisit tout d'abord 3 substances à l'Œuvre au Noir. Son laboratoire contient les trois outils permettant de créer ces substances. Il connaît toutes les formules d'Œuvre au Noir qui leur sont associées, ainsi que leurs formules Apprenti et Compagnon de l'Œuvre au Blanc.

Il choisit ensuite 3 substances à l'Œuvre au Blanc, parmi celles que peuvent produire les 3 outils de son laboratoire. Il connaît toutes les formules Apprenti et Compagnon de l'Œuvre au Blanc associées à ces substances. Au total, il a donc choisi 6 substances.

Q : Un Alchimiste peut-il construire tous les outils ?

R : Oui. Un Alchimiste peut tout à fait créer de nouveaux outils pour son laboratoire une fois la création de personnage passée. Il sera toutefois obligé de réenchanter son laboratoire pour les charger en Ka.

Q : Lorsqu'un Alchimiste réenchante son laboratoire, doit-il dépenser des points de Sapience pour chaque point de Ka transféré dans un outil ?

R : Pour ré-enchanter son laboratoire, l'Alchimiste lui transfère des points de Ka qu'il puise dans sa stase. Cette procédure ne coûte aucun point de Sapience, et la répartition de Ka entre les outils remplace celle du précédent enchantement. Il est aussi possible d'augmenter spécifiquement la valeur de Ka d'un outil sans réenchanter le laboratoire ni puiser dans sa stase. Chaque point de Ka ainsi ajouté coûte 5 pS.

Q : Est-ce qu'un alchimiste peut utiliser des substances créées dans le laboratoire d'un autre alchimiste ? Est-ce qu'un alchimiste peut créer des substances dans un laboratoire qui ne lui appartient pas ?

R : Non et non. Le laboratoire est lié à l'Alchimiste qui lui a insufflé les éléments de sa stase.

Le Scribe

Outil	Forge	Creuset	Alambic	Cornue	Athamor
Voie	Sèche	Sèche	Humide	Humide	Brève
Premier Cercle	Métal de feu	Ambre de terre	Liqueur d'eau	Vapeur d'air	Poutre de lune
Deuxième Cercle	Métal de terre	Ambre de feu	Liqueur d'air	Vapeur d'eau	Poudre de feu
	Métal d'eau	Ambre d'eau	Liqueur de lune	Vapeur de feu	Poudre de terre
	Métal d'air	Ambre d'air	Liqueur de feu	Vapeur de terre	Poudre d'air
	Métal de lune	Ambre de lune	Liqueur de terre	Vapeur de lune	Poutre d'eau

Q : Combien de valeurs a un Laboratoire ?

R : une par outil. Il y a donc cinq valeurs, correspondant au Ka de chaque outil.

Q : Un Nephilim peut-il acquérir le domaine d'une substance créée par un outil absent de son laboratoire ?

R : Lorsqu'un Nephilim souhaite acquérir un nouveau domaine dont la substance est créée par un outil qu'il ne possède pas dans son laboratoire, il doit d'abord construire ce nouvel outil et réenchanter son laboratoire. Il doit en outre maîtriser la substance de premier Cercle avant d'apprendre une substance de deuxième Cercle.

Le Nephilim doit donc réenchanter son laboratoire avec sa Stase, puis maîtriser la substance de premier Cercle (3 pS) et la substance de deuxième Cercle (3 pS).

