



Présentation de l'univers de Nephilim pour joueurs débutants

jeudi 1er janvier 2004, par [Jeo](#)

Vu le nombre de fois où, sur le forum Nephilim, j'ai vu des MJs se demander comment présenter l'univers de Nephilim à leurs joueurs, j'ai proposé de donner ma présentation. C'est long mais j'ai essayé de faire quelque chose de court. :)

Petite Introduction :

La Terre est, à l'origine, la création de 6 champs magiques provenus des astres qui l'entourent et chacun de ses éléments a une symbolique :

- Le Soleil : la Vie
- Le Feu qui vient de Mars : l'action, la passion, la violence, la création
- L'Eau qui vient de Mercure : l'adaptation, voir les situations sociales
- La Terre qui vient de Vénus : le principe de renaissance, la fertilité ou la dégénérescence
- L'Air qui vient de Jupiter : la pensée, la méditation
- La Lune : le mensonge, la tromperie, la séduction et le rêve.

En ces temps, la Terre était magique : chaque être vivant, chaque minéral et élément se définissait par un des 6 Ka-éléments.

Puis une espèce magique arriva à la Conscience : les Sauriens. Ces êtres composés uniquement de Ka-Lune ont bâti d'immenses forêts-cathédrales où ils passaient leur temps à rêver, à se faire « porter » par les champs magiques de la Lune.

Puis vint Mu, celui qui allait devenir le Prophète des Sauriens, qui prônait l'exclusivité de la Lune sur la Terre.

Mu décida de construire un Artefact qui permettrait de réaliser sa volonté. Ainsi naquit la Lune Noire. Malheureusement ou heureusement, au même

moment, une nouvelle espèce magique vit le jour : les Kaïms, composés de 5 éléments (Feu, Air, Eau, Lune, Terre).

Ceux-ci s'aperçurent de la gravité de la situation. Si la Lune Noire existait, les champs magiques autres que la Lune Noire disparaîtraient et eux avec.

Les Kaïms, pour empêcher leur dissolution, traquèrent et tuèrent tous les Sauriens, puis détruisirent la Lune Noire. Depuis ce jour, la Lune est très mal vue chez les Kaïms, car tapies dans l'ombre de la Lune, il reste des traces de Lune Noire.

Après cette guerre, les Kaïms s'organisèrent et construisirent un continent : **l'Atlantide**.

Ils développèrent leur connaissance des Champs magiques à cet endroit.

Puis survint une autre espèce : l'Homme.

L'homme est la seule espèce qui ait du Ka-Soleil.

Les Kaïms commencèrent à les regrouper, à les étudier pour pouvoir intégrer ce champ magique dans leur Pentacle.

Malgré le fait qu'ils aient une conscience, les Hommes étaient traités comme des animaux. Certains Kaïms se rebellèrent contre cet état de fait, et commencèrent à instruire les Hommes, le plus célèbre est *Prométhée*.

Un malheur n'arrivant jamais seul, une météorite en provenance de l'astre de Saturne s'écrasa sur l'Atlantide, mais plus encore, la météorite était composée d'un Champ Magique nouveau : l'Orichalque qui a la capacité d'annihiler les Éléments composant les Kaïms.

Prométhée arma alors les Hommes de glaives d'Orichalque qui se vengèrent, exterminant tout Kaïm sur leur passage.

Les Kaïms, sous l'effet de l'Orichalque, perdirent beaucoup de leur puissance et étaient incapables de rester sous une forme physique durable, eurent le choix de s'incarner dans un humain, un simulacre pour pouvoir survivre : ils devinrent des Nephilims.

Les Hommes ne s'arrêtant pas là, certains Nephilims et Kaïms survivants décidèrent de faire l'ultime sacrifice : ils succombèrent à la Lune Noire et devinrent des Selenims.

En effet, la Lune Noire est le seul Élément capable de résister efficacement à l'Orichalque.

Après la Chute, les Nephilims se répandirent de part le monde, mais le temps faisant, ils s'accusèrent mutuellement de celle-ci et se regroupèrent suivant leurs affinités élémentaires pour s'affronter. Les Selenims furent également de la partie.

Cette période se nomme : **les Guerres Élémentaires**.

Les Nephilims s'affrontent les uns les autres et les Hommes initiés par Prométhée se structurent pour former **les Mystères**.

Après les Guerres Élémentaires, les Immortels, las de se battre, décident de faire un accord avec les Mystères, ils forment des Compacts dans chaque région du monde, ces accords définissent globalement un échange entre les Immortels : les Immortels ont la vie sauve et ne sont pas pourchassés en échange de leurs connaissances, les Immortels étant alors divinisés.

Bien entendu, ces accords étaient plus à l'avantage des initiés humains que des Immortels.

Cette époque est appelée : **les Compacts Secrets**.

La fin de cette époque se fait assez brutalement suite au règne d'*Akhénaton* (non pas le chanteur de rap), en Egypte.

Il s'affranchit des Mystères en créant le Culte d'Aton et construisit son palais loin d'eux pour mener à bien son projet.

Akhénaton s'est rendu compte que les Nephilims avaient perdu une raison de vivre, leur en donna

une nouvelle : l'Agartha ou la manière d'intégrer la Ka-Soleil à leur Pentacle.

Après une quête, très certainement LA plus importante de l'histoire, Il fit 22 Arcanes Majeurs (comme le Tarot), chacun de ses 22 Arcanes étant une voie vers l'Agartha, l'illumination pour les Nephilims.

Au même moment, une dissension dans les rangs des Mystères fit qu'une nouvelle faction d'initiés apparut : **les Templiers**.

Un affrontement entre les Templiers et une alliance Mystères-Nephilims marqua la fin des Compacts Secrets.

Le plus important a été dit, donc je vais aller plus rapidement.

Vient ensuite le temps de la retraite, désormais les Immortels se retirent du devant de la scène pour se consacrer à leur quête de l'Agartha.

C'est une époque de défrichage, de découvertes. *Jésus*, suite à une quête mystique, découvrit **la Kabbale** pour les Nephilims et offrit une nouvelle voie de recherche à ceux-ci.

C'est l'époque de **l'Hermétisme**.

Vient le temps des **Guerres Secrètes**.

Les Différentes factions occultes s'affrontent. Entre Immortels et Humains. Entre Humains. Entre Immortels.

En l'an 1000, 5 Nephilims offrent à leurs frères la Science Occulte de **l'Alchimie**.

En 1314, Chute des Templiers, suite à une alliance entre Mystères et Immortels de différents Arcanes Majeurs.

Les Nouveaux Mondes.

Les Immortels ne se contentent plus du bassin Méditerranéen et de la Vieille Europe et partent découvrir (ou redécouvrir le monde).

La Révélation.

Notre siècle (enfin, le 20ème siècle, mais je me suis

compris).

Suite à une manipulation magique de certains initiés humains, tous les champs magiques terrestres sont bouleversés et on assiste à une apparition de nouveaux Immortels : les Ar-kaïms, qui semblent complètement désorientés dans ce monde.

Certains prophétisent que l'Apocalypse est proche...

Possibilités de jeux :

Bien dans Nephilim, on joue un Immortel (pas un truc à la Highlander où tu vois des gugus se taper sur la tronche avec des épées pour tenter vainement de se décapiter).

Il y a 3 types d'Immortels :

- *Nephilim* :

Le plus connu des Immortels, composé de 5 Champs magiques (Feu, Air, Eau, Lune et Terre) organisé selon un pentacle, dont un des éléments est dominant. Il faut voir le Nephilim comme un esprit qui s'incarne dans un être humain. Il est plurimillénaire et s'est incarné dans un être humain à certaines époques de l'histoire et entre, il dort dans un prison magique, une "stase".

Un Nephilim possède un Pentacle composé des 5 Ka-éléments (Feu, Air, Eau, Lune, Terre), qui représente son essence arrangée selon une loi cardinale.

Un Ka est son Ka-Dominant = il représente sa manière de penser, sa vision des choses, bref il façonne sa personnalité suivant la symbolique décrite dans un précédent post.

Deux autres Ka sont appelés neutres favorables et défavorables : le neutre favorable donne une préférence à certains choix.

Enfin, les deux autres sont appelés opposé majeur et opposé mineur. L'opposé majeur représente ce que déteste le Nephilim.

Prenons un exemple (classique) :

un nephilim du Feu (ou Pyrim) a le Feu en Ka-dominant (normal, me direz-vous). Il privilégie l'action. Son neutre favorable est l'Air, c'est donc

quelqu'un qui aime réfléchir, peut-être qu'il aime se tourner vers la création (mélange Feu-Air). Son opposé majeur est la Lune. Il déteste donc mentir et préfère la vérité.

Les Nephilims doivent s'incarner dans un simulacre suite à la Chute (un glaive d'Orichalque dans la tronche, cela ne fait pas du bien). Auparavant, ils avaient suffisamment de puissance pour que leur forme éthérée apparaisse tangible.

Les Nephilims possèdent des Métamorphoses qui apparaissent sur leur simulacre, plus il augmente en puissance, plus elles deviennent visibles (ce qui n'est pas très pratique dans certains cas). Ces métamorphoses sont le résultat de leur forme en tant que Kaïm.

Reprenons l'exemple précédent :

le Nephilim du Feu a comme métamorphe, le Djinn (incarnation de la guerre et de la violence).

Ces métamorphoses sont : visage : cheveux flamboyants ; mains : griffes noires ; voix : crépitante ; odeur : soufre ; peau : brûlante.

La stase : suite à l'Orichalque, les Nephilims sont obligés de s'incarner dans des corps, mais quand il n'y en a pas, ils sont enfermés dans une prison magique, une stase où ils sont en sommeil.

Dernière chose, les Nephilims sont **EXTREMEMENT SENSIBLES à l'Orichalque**. C'est une des rares choses qui peut les tuer.

Sciences Occultes (ou Magie) Nephilim :

-*Magie* = Art de créer un effet magique en manipulant les champs magiques. Les Mages sont plus des artistes des Champs Magiques.

-*Kabbale* = invocation de bestioles, que l'on doit convaincre ou forcer à agir pour ça. Cela ressemble plus à une relation, la Kabbale relève d'une quête mystique à la recherche d'un Dieu tapi dans les Champs magiques. Les Kabbalistes sont des croyants.

Alchimie = approche scientifique des champs magiques. Toute chose était composée de champs magiques avant la Chute, les alchimistes essayent

de réveiller les éléments magiques dans la matière grâce à un *laboratoire*. Les Alchimistes sont des scientifiques.

- *Selenim* :

Immortel uniquement de Lune Noire, on parle de Noyau de Lune Noire. Il est apparenté au Nephilim, ils s'appellent d'ailleurs cousins entre eux. Il est définitivement incarné dans un être humain et traverse les siècles avec ce corps (oui, là, il y a un parallèle à la Highlander). Ces Immortels sont souvent plurimillénaires. Les Selenims n'ayant qu'un seul corps, s'il est tué, il meurt définitivement !! De plus, il n'y a aucun signe extérieur qui les différencie des autres êtres humains.

Sciences Occultes Selenim :

-*Nécromancie* = discours avec les morts et possibilité de modifier des Sans-Repos (sorte de mort-vivant dans Nephilim).

-*Conjuration* = invocation de bestioles, mais qui contrairement à la Kabbale n'ont aucune volonté ni pensée.

-*Anamorphose* = les Selenims ayant un Noyau de Lune Noire, ils peuvent le sculpter pour créer un monstre issu de leur imagination.

- *Ar-Kaïm* :

Les derniers-nés, ils sont la fusion entre un être humain et les champs magiques et sont apparus il y a moins d'un siècle et sont composés de 2 à 8 Eléments. Ils sont jeunes et considèrent l'Histoire des autres Immortels comme un ramassis de vieilleries (je schématise, mais dans l'idée, c'est ça).

Les Ar-Kaïms sont de nouveaux Immortels qui sont apparus au début du 20ème siècle.

L'Ar-Kaïm est la fusion entre un être humain et les champs magiques.

Contrairement aux autres Immortels, l'esprit du simulacre n'est pas détruit dans le processus.

En fait, l'humain et l'Immortel ne font qu'un !!

Chaque Ar-Kaïm est né selon une Maison Zodiacale, 13 au total, la treizième étant celle du Serpenteaire

tapi dans les 12 autres.

Il y a un talent par Elément (donc 8 dans chaque Maison, sachant qu'au départ, on ne peut avoir accès qu'aux talents de sa propre Maison).

L'Ar-Kaïm ne possède pas de Pentacle comme les Nephilims, mais un Coeur, qui est composé de 2 à 8 Ka-Eléments.

Pourquoi 2 Ka au minimum ?

Bien, j'ai déjà dit que l'Ar-Kaïm naissait selon une Maison Astrologique, chaque Maison Zodiacale est affiliée à un Elément, qui sera le Ka-dominant de l'Ar-Kaïm.

Le deuxième est le Ka-Soleil de l'humain (eh oui, il y a fusion, je le rappelle).

Chaque Maison reflète un comportement. Par exemple, un Bélier sera agressif.

Quant aux Talents, ils sont des effets magiques qui sont extrêmement rapides et font plus penser à des pouvoirs de Superhéros qu'à de la Magie, comme Boule de Feu pour un Ar-Kaïm du Bélier.

Comme les Nephilims ont des métamorphoses, les Ar-Kaïms ont des petites manifestations élémentaires qui les accompagnent, bien moins visibles que les métamorphoses des Nephilims. Exemple : plus le Ka-Feu de l'Ar-Kaïm est fort, plus ses yeux deviennent rouges.

Autre chose sur les Ar-Kaïms, autant les Ka-Eléments des Nephilims sont ordonnés, autant les Ka-Eléments des Ar-Kaïms sont un melting-pot, aucun Ar-Kaïm ne se ressemble, autant dans le nombre de Ka-Eléments que dans la maison Zodiacale et la répartition des Ka-Eléments. Pour les Talents, quand un Ar-Kaïm fait appel à un Talent, il puise dans le Ka-Elément pour lancer celui-ci, bref il fournit l'effet à partir de son Coeur. Cela peut représenter un danger, car si deux Ka-Eléments, en puissance, sont trop éloignés, le Coeur devient Instable et peut exploser, et là Adios, l'Ar-Kaïm.

Bref, Ar-Kaïm = gros bordel.

Leur But : atteindre l'illumination, version qui change selon les Immortels et survivre, parce que des êtres humains sont au courant de leur existence et 99 % veulent leur mort, parce que plus puissants que des êtres humains et pour d'autres raisons que

je ne veux pas dévoiler.

Les Ennemis ou Arcanes Mineurs :

Ils sont humains.

Le Bâton (ou le Temple) : leurs membres se nomment les Templiers. Société Secrète de chevalerie très violente contre les Nephilims, qui veut réaliser un Grand Plan.

L'Épée (ou les Mystères) : leurs membres se nomment les Mystes. Premières sociétés secrètes humaines, héritières de Prométhée et ayant régné durant l'Antiquité.

La Coupe (ou la Rose et la Coupe) : leurs membres se nomment les Rose+Croix. Société secrète développant des techniques psychiques pour l'éveil du Ka-Soleil. Ses membres sont des vrais manipulateurs (vous n'en verrez que très rarement).

Le Denier (ou la Synarchie) : leurs membres se nomment synarques. Société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations mondiales.

Les différentes organisations Immortelles.

Nephilim.

Pour les Nephilims, ce sont les Arcanes Majeurs qui représentent à la fois une voie vers l'Agartha et une organisation plus ou moins politique.

Les Nephilims qui font partie d'un Arcane Majeur sont appelés des Adoptés, les autres des Ophelins. Les Adoptés portent dans leur Pentacle, la marque de leur appartenance à leur Arcane Majeur, un stellaire.

Les voici toutes :

- *Le Mat, Arcane Majeur 0 :* individualistes souvent incontrôlables, ces Nephilims cherchent à s'affirmer comme des guides de l'humanité.

- *Le Bateleur, Arcane Majeur 1 :* ces Adoptés vouent leur activité occulte à partager leur Sapience avec les humains (Sapience vient du latin sapiens, sapientis qui signifie à la fois sagesse et connaissance). Disciples de Prométhée, ils pensent

que ce rapprochement est le seul garant de la survie dans un monde de plus en plus contrôlé par les Arcanes Mineurs.

- *La Papesse, Arcane Majeur 2 :* ces Nephilims cherchent à rassembler le maximum d'informations occultes. Leurs Herméthèques (bibliothèques d'ouvrages occultes) sont les plus riches des trésors souvent chèrement repris aux mains des sociétés secrètes.

- *L'Impératrice, Arcane Majeur 3 :* l'âme humaine est le domaine de prédilection de ces Adoptés. Selon eux, connaître les émotions et les sentiments des êtres humains est le meilleur moyen de les contrôler.

- *L'Empereur, Arcane Majeur 4 :* ces Nephilims visent le pouvoir matériel. Agissant sur le terrain de nombreuses sociétés, ils cherchent à contrecarrer les plans en s'emparant des rênes des pouvoirs financiers, militaires, politiques et médiatiques.

- *Le Pape, Arcane Majeur 5 :* jadis, ces Nephilims se sont manifestés comme des dieux. De nos jours, ils préfèrent influencer les religions déjà existantes pour mieux les remodeler, ou organiser des cultes dans les régions reculées.

- *L'Amoureux, Arcane Majeur 6 :* cet Arcane Majeur regroupe des Nephilims nostalgiques d'époques passées dont ils cultivent l'esprit. Ils aiment affecter une apparence en accord avec l'objet de leur nostalgie.

- *Le Chariot, Arcane Majeur 7 :* ces Adoptés sont des techniciens réputés. S'adaptant rapidement à une époque, ils en exploitent les découvertes pour les utiliser à leur avantage. Selon eux, tout est outil qu'il faut perfectionner y compris leur simulacre.

- *La Justice, Arcane Majeur 8 :* les Nephilims ont, eux aussi, besoin de lois pour réfréner leurs initiatives. L'Arcane 8 veille à ce que les Nephilims ne commettent pas les mêmes erreurs que par le passé.

- *L'Ermite, Arcane Majeur 9 :* ces Adoptés évitent les contacts avec la société, tant humaine que Nephilim. Ils poursuivent des quêtes introspectives exigeantes.

- *La Roue de Fortune, Arcane Majeur 10 :* ces Nephilims étudient l'évolution des champs magiques. Habiles cartographes, ils sont à l'écoute des changements subtils de l'influence des Ethers sur notre monde.

- *La Force, Arcane Majeur 11 :* ces Nephilims ont

développé une éthique stricte. Selon eux, l'instinct doit être banni pour ne faire place qu'à l'esprit aiguisé comme la lame. Leur vertu est exaltée par la chasse aux effets-dragons.

- *Le Pendu, Arcane Majeur 12* : ces Nephilims suivent une éthique difficile à comprendre par leurs frères. Selon eux, le Nephilim doit s'effacer au profit de son simulacre, en se plaçant en Ombre permanente.

- *L'Arcane Sans Nom, Arcane Majeur 13* : peu connu des Nephilims, cet Arcane est uniquement composé de Selenims. Seul lien avec les Cousins Maudits, cet Arcane souffre de nombreux préjugés dans ces actions.

- *La Tempérance, Arcane Majeur 14* : rejoindre la tempérance est un sacerdoce visant à soulager les maux et les souffrances des autres Immortels. Guérisseurs érudits, ces Nephilims connaissent des rituels pour guérir les blessures magiques.

- *Le Diable, Arcane Majeur 15* : cet Arcane Majeur ne regroupe que des Khaïbas (le Khaïba est une dégénérescence du Pentacle), pour former une véritable cour des miracles chaotique et perverse. Jugés dangereux - à juste titre - par les autres Nephilims, ils sont instables et agressifs.

- *La Maison-Dieu, Arcane Majeur 16* : ces Nephilims pensent que la Sapience doit être tenue coûte que coûte à l'écart des humains. Ils n'hésitent pas à recourir à la violence pour récupérer ce qu'ils pensent être leur propriété légitime.

- *L'Etoile, Arcane Majeur 17* : selon ces Adoptés, les Nephilims ont une origine extraterrestre. Leur quête passe donc par la recherche de preuves de civilisations aux secrets oubliés et par la tentative de contacts avec ces mystérieux ancêtres.

- *La Lune, Arcane Majeur 18* : plutôt que de choisir un simulacre humain, ces Adoptés choisissent des simulacres animaux. Selon eux, la cohabitation avec l'humain est corruptrice et coupe le Nephilim de ses racines naturelles.

- *Le Soleil, Arcane Majeur 19* : ces Nephilims n'ont pas abandonné le Sentier d'Or (c'était l'étude du Ka-Soleil au temps de l'Atlantide) et consacrent leur quête à l'étude du Ka-Soleil dans le but de sa maîtrise. Leur but est l'intégration du Ka-Soleil sans utiliser le simulacre.

- *Le Jugement, Arcane Majeur 20* : ces Nephilims sont des cyniques et des fatalistes qui pensent que

l'Agartha est vaine. Hérauts d'une apocalypse inévitable, ils raillent les efforts de leurs frères ou professent une jouissance de l'instant présent.

- *Le Monde, Arcane Majeur 21* : cet Arcane représente l'accomplissement de la quête. Beaucoup croient qu'en trouvant le Monde, ils trouveront l'Agartha...

Selenim.

L'Arcane Sans Nom.

Voir ci-dessus.

Elle s'appuie sur une vision d'Akhénaton comme quoi les Selenims peuvent également atteindre l'Agartha. Elle souhaite un minimum de collaboration avec les autres Arcanes.

Le Culte de Lilith.

Ses membres veulent restaurer la Lune Noire et instaurer un culte de terreur.

Handicaps Magiques des Différents Immortels :

Nephilim.

Khaïba : transformation néfaste du Ka qui le mène à la folie.

Narcose : état du Nephilim quand il est obligé de quitter son simulacre et qu'il ne peut réintégrer sa stase ou un autre simulacre. Le Nephilim se fond dans la nature. Cela correspond à un coma profond.

Maudit : contaminé par la Lune Noire, elle peut mener à une transformation en Selenim.

Selenim.

Entropie : quand le Selenim utilise trop de sortilèges ou autre condition, il a ainsi trop perdu de Lune Noire présente dans son Noyau, et entre en Entropie. Son Ka-Lune Noire disparaît très rapidement avec le risque de disparaître. Il y a également des risques de dégénérescence physique dans cet état.

Ar-Kaïm.



Khaïba : transformation néfaste du Ka qui le mène à la folie.

Instabilité : risque d'explosion présent dans le Cœur

de l'Ar-Kaïm. Plus le Cœur est instable, plus le Cœur risque d'exploser à la moindre maladresse magique (un fumble, en somme).