



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Le Cinquième Élément > **Les Nephilims**

## Les Nephilims

dimanche 25 juin 2000, par [JyP](#)

### Description

Les Nephilims sont des créatures d'essence magique, qui n'ont pas de corps. Ils sont contenus dans ce qu'on appelle des Stases, des objets contenant leur essence.

Lorsqu'un humain passe à proximité d'une Stase, le Nephilim peut alors s'incarner dans son corps. Il prend le contrôle de celui-ci, et l'esprit de l'humain est mis en veille (*c'est un effet Rego Corporem/Mentem d'un niveau égal à la Force Magique du Nephilim*).

Le Nephilim garde le contrôle jusqu'à ce qu'il retourne dans sa Stase, qui contient toujours son essence, ou que le corps meure, auquel cas le Nephilim retourne également dans sa Stase. La Stase est le fondement même du Nephilim, si elle est détruite le Nephilim l'est également.

Chaque Nephilim est relié à un élément, parmi Air, Terre, Eau, Feu, Lune. Il peut faire appel à son élément de trois manières, soit par la magie élémentaire, soit par les invocations élémentaires, soit par les Alliages Magiques.

Les Nephilims cherchent à atteindre l'Agartha, le stade ultime de leur évolution, qui leur permettra de briser le cycle

des réincarnations et de retourner se fondre dans la pure magie du monde (un peu comme les mages de Criamon vis-à-vis du Crépuscule Final). Différentes voies sont possibles pour y arriver. Une de ces voies est la connaissance des Alliages Magiques.

Plus un Nephilim est proche de l'Agartha, plus son Métamorphe est apparent : il s'agit de l'aspect idéal qu'il peut revêtir, par exemple Chimère, Serpent, Sirène... Un Nephilim du Feu ayant comme Métamorphe le Phénix pourrait par exemple avoir des yeux rouges, une odeur de soufre ou une voix grondante.

En cherchant à atteindre l'Agartha, les Nephilims ont une attitude proche de celle des mages de Criamon, en pire : ésotérisme poussé, symbolismes obscurs, doctrines absconses... La magie est leur nature même, et qui à part les Criamon connaît mieux la magie que les Nephilims ?

### Les Nephilims & le reste de la Création

Les Nephilims, bien qu'êtres de magie, restent des créatures sous la loi de Dieu. La Genèse conserve elle-même la trace d'individus que les premiers hommes auraient rencontrés (Nephilim



est un terme hébreu rencontré dans la Genèse signifiant ange déchu). A la différence des hommes, les Nephilims n'ont pas d'âme, mais se différencient des êtres féériques, qui ont leur propre Dimension. Ce sont des vestiges de la Dimension Magique, concernés uniquement par le bien-être de la magie.

Les créatures élémentaires ne sont que des restes des Kaïms, de même que certaines créatures magiques, mais seuls les Nephilims conservent leur intelligence et la plus grande partie de leurs pouvoirs.

## Caractéristiques d'un Nephilim

### Force Magique

Les Nephilim n'ont pas le Don et ne dérangent pas les êtres humains et les animaux, leur nature magique transparaît surtout dans leur apparence. Ils sont détectés par Intelligo Virtum, et sont repoussés par un Aegis. Leur Force Magique peut aller jusqu'à 50. Au-delà, le Nephilim a atteint l'Agartha, et n'existe plus, au même titre qu'un mage qui atteint le Crépuscule final.

### Caractéristiques

Les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un humain, mais sont susceptibles de varier selon l'avancée du métamorphe du Nephilim.

### Compétences

De son ancienne existence de Kaïm, le Nephilim ne

garde que deux compétences, à savoir la langue qu'il a employée lorsqu'il était en Atlantide, l'Enochien archaïque, au niveau 6, et la Connaissance du Surnaturel à un niveau égal à sa Force Magique divisée par 5.

De ses incarnations précédentes, le Nephilim garde les Connaissances au niveau qu'il avait atteint. Les aptitudes se conservent moins au fil des incarnations, et perdent un niveau à chaque nouvelle incarnation. Les Talents ne se transmettent pas du tout.

Lors d'une incarnation, le Nephilim acquiert automatiquement toutes les compétences de la personne qui lui donne corps.

### Pouvoirs

Les Nephilims disposent par eux-mêmes de trois pouvoirs, la vision magique, la magie élémentaire et l'invocation élémentaire.

A tout moment, le Nephilim peut activer sa vision magique, qui lui permet de voir et ressentir la magie.

La magie élémentaire consiste en des effets magiques reliés à l'élément du Nephilim. Un Nephilim de l'Eau pourra manipuler celle-ci comme il l'entend, la transformer en glace, voire faire pleuvoir.

L'invocation élémentaire consiste à appeler une créature magique élémentaire du même élément que le Nephilim, qui agira par elle-même.

- Magie élémentaire : coûte 1 F.M. par magnitude de l'effet.
- Invocation élémentaire : coûte 2 F.M. par



- magnitude des pouvoirs de la créature invoquée
- Vision Magique : coûte 0 F.M., Intelligo Virtum niveau F.M. x 2.

Les Nephilims sont affectés par les auras de la même manière que les mages.

Les éléments auxquels font appel les Nephilims n'ont pas les mêmes limites que les éléments de la magie hermétique.

Ainsi, le Feu regroupe le feu, les brasiers, la guerre, la violence, par exemple.

Les éléments sont compris dans un sens plus large en général.

### La Lune

Selon les Nephilims, la terre est baignée de plusieurs champs magiques.

Les quatre champs élémentaires (air, terre, eau, feu), le champ

solaire et le champ lunaire. Les Nephilims, créatures élémentaires,

peuvent percevoir ces différents champs, à l'exception notable

du champ solaire, accessible par les seuls humains.

Les humains, à l'opposé, n'ont a priori accès qu'au champ solaire. Ceux qui ont le Don sont en fait sensibilisés à

l'utilisation de ce champ, et l'utilisent pour accéder aux autres champs élémentaires.

La magie hermétique ne permet pas d'accéder au champ lunaire.

Les mages sont sans défense face à des créatures venant

de cet élément, et sont incapables de les affecter. Mais de

rares humains y accèdent malgré tout, comme cela est reporté

par exemple dans *Le Grimoire du Mage*.

De même que les autres champs élémentaires, la Lune regroupe

un domaine assez vaste, comme l'Air regroupe les arts et la Terre la stabilité.

La Lune regroupe tout ce qui vient de la sphère lunaire, la folie,

les troubles, l'ivresse, etc.

En termes de jeu, les mages n'ont aucune défense magique applicable

contre la Lune, seule leur résistance naturelle peut être utilisée.