Nephilim Légende

Errata Quintessence

Errata

Cet errata du livre Quintessence s'applique à la version Ludika d'octobre 2020.

Page	Correction apportée (changements en **gras**)
Page 19, colonne 1	Un jet de 00 est toujours une **maladresse**.
Page 25, colonne 1	Les **Nephilim** peuvent utiliser de manière à la fois plus concrète et plus symbolique leurs Ka-éléments pour
Page 49, encart	Acquérir un Vécu supplémentaire : 2 PI (2 degrés si Ka-élément du Nephilim, 1 degré sinon) ; **1 PI par degré supplémentaire**
Page 49, encart	**Acquérir un effet magique pour une Science occulte présente dans l'époque : 1 PI par sort, invocation ou formule**
Page 49, encart	**Acquérir une autre science occulte présente dans l'époque : 1 PI par degré**
Page 54, colonne 2	Des Arcanes marginaux comme **Le Mat et Le Pendu** ne sont pas mentionnés dans les époques.
Page 56	**NB. Les degrés obtenus en Sciences occultes sont à répartir entre les différents cercles et Sephiroth (les Arts occultes) de ces sciences. On ne peut répartir des degrés dans un Art occulte supérieur que si l'on possède au moins 7 degrés dans l'Art occulte qui le précède. On ne peut acquérir de degrés dans un troisième cercle de Science occulte au cours de la création de personnage.**
Page 58, colonne 1	**Le Nephilim obtient gratuitement 3 Savoirs ésotériques au choix à chacune de ses incarnations sans dépense de PI additionnelle. Il peut dépenser des PI supplémentaires pour augmenter un ou plusieurs Savoirs ésotériques présents ou non à cette époque.**
Page 70, colonne Druide (remplacez le texte du Druide dans son intégralité)	**Votre famille vous a confié, enfant, à un mentor pour suivre l'enseignement druidique. Curieux et sage, vous avez accepté cet abandon de bonne grâce. Votre apprentissage en pleine nature vous a endurci. Vous êtes capable de survivre comme le meilleur des chasseurs, vous connaissez l'herboristerie et possédez quelques notions de médecine. Figure aussi mystérieuse que sacrée, des communautés entières dépendent de vos haruspices et de vos rituels funéraires. connaissances de l'occulte, votre spiritualité vient avant tout de l'intérieur. Vous savez découvrir le sens caché de n'importe quelle vie.**
Page 122, colonne 1	**Le test est réussi si le résultat du jet est inférieur ou égal aux chances de réussite. Le Nephilim effectue l'action avec succès avec l'approche choisie.**
Page 122, colonnes 1 & 2	**Quelles que soient les chances de réussite, un résultat de 00 est toujours une Maladresse.**

Page 122, colonne 2	**Lorsque le résultat du tirage des dés est strictement supérieur aux chances de réussite, l'action est un échec. De plus, en cas d'échec, un double sur les dés indique un échec plus important que la normale, appelé Maladresse.**
Page 127, colonne Description et effets	**Aucune action pendant la préparation. Temps de préparation pour les sorts : 1 round. Pour les Invocations : degré de la créature en rounds (sauf Invocation rapide).**
Page 160, encart Conjonctions et Sciences occultes, colonne 2	Les seuils RK sont **diminués** de 1. Le Ka-Soleil agit ici comme un révélateur du surnaturel.
Page 160, encart Stase et champs magiques	Un Plexus permet de recharger un point de stase par **jour**.
Page 160, encart Stase et champs magiques	1 point de stase par **jour**
Page 171, colonne 2	**Rébis** et Esmeralda réunis au sein du Glorieux Alliage aux
Page 175, colonne 2	les Nephilim ont rarement l'occasion de pouvoir déchiffrer des **effets magiques** d'un degré supérieur à leur degré en Art occulte + 5.
Page 176, colonne 1	d'ordonnances (voir principes et ordonnances p. 198) pour permettre de déchiffrer des **invocations** de degrés plus élevés.
Page 200, tableau Ordonnances de Sohar	**N'utiliser ses Ka mineurs que pour les Arts occultes et jamais comme approche**
Page 216, colonne 1	s'agit du Lion Vert, d'Esmeralda, d'Hermès, du **Rébis** et de
Page 246, colonne 2	des affrontements occultes et encore moins du monde profane. (**reste du texte supprimé**)
Page 266, colonne 1	**Un Ar-Kaïm du Sagittaire (Air) est un être qui cherche toujours à faire bouger les choses dans le bon sens. Énergique, volontaire, il n'oublie toutefois pas la réflexion et l'analyse des conséquences de ses actes.**
Page 273, colonne 1	Le Ka-Air et le Ka-**Lune** étant bannis
Page 295, colonne 2	partir des opalescences des Ambres. **Rébis** en est le géniteur. Une
Page 359	**Arbre de Kabbale corrigé.**
Page 361	**Arbre de Kabbale corrigé.**
Page 370, colonne Description et effets	Temps de préparation pour les sorts 1 round et Invocations : degré de la créature en rounds (**sauf invocation rapide**).

Nephilim
Légende

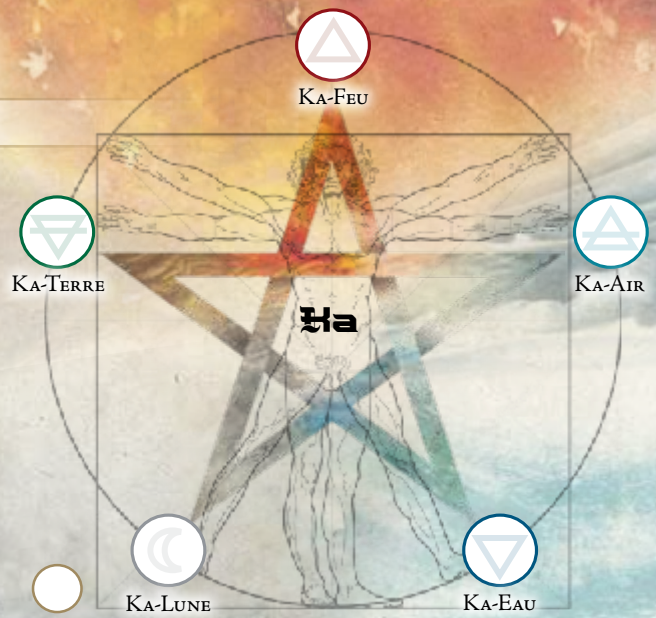
Nom

Métamorphe

Métamorphose	Permanent
1	❑
2	❑
3	❑
4	❑
5	❑
6	❑
7	❑
8	❑
9	❑
10	❑

Quête Arcane Majeur

Fraternité



Points de Sapience

Chutes

Khaïba ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Ombre ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Narcose ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Stase :

Simulacre

Ka-Soleil

Nom

Vécus

Votre Nephilim en une phrase :

Époques d'incarnation
(Dates & lieux)

Vécus passés (Degrés) & effets Mnémos permanents

Quêtes ésotériques (degrés)

Savoirs ésotériques (degrés)

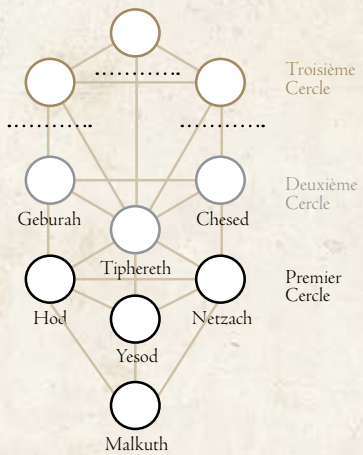
Sciences Occultes

Magie - Voie :

Premier Cercle Basse Magie

Deuxième Cercle Haute Magie

Kabbale - Monde :



Alchimie - Voie :

Œuvre au noir

Œuvre au blanc

Actions & attributs

Initiative (Ka-eau x2)

Mouvement (Ka-eau x2)

Perspicacité (11-Ka-Air)

Récupération (11-Ka-Terre)

Bonus dommages
Ka-Feu ≥5 = +1
Ka-Feu ≥ 10 = +2

Voile
Ka-Lune ≥5 = 1
Ka-Lune ≥ 10 = 2

Dommages physiques

1 2 3

Cases de domm. sup.
Ka-Terre ≥5 = +1
Ka-Terre ≥ 10 = +2

Conséquences

mineure	-2	
Sérieuse	-4	
Grave	-6	

Dommages magiques

1 2 3

Conséquences

mineure	-2	
Sérieuse	-4	
Grave	-6	

Possessions

Armes & protections

Nephilim
Légende

Nom

Métamorphe

Métamorphose	Permanent
1	❑
2	❑
3	❑
4	❑
5	❑
6	❑
7	❑
8	❑
9	❑
10	❑

Quête Arcane Majeur

Fraternité

Ka-Feu

Ka-Terre

Ka-Air

Ka

Ka-Lune

Ka-Eau

Points de Sapience

Chutes

Khaïba ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Ombre ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Narcose ❑❑❑❑ ❑❑❑ ❑❑ ❑

Stase :

Simulacre

Ka-Soleil

Nom

Vécus

Votre Nephilim en une phrase :

Époques d'incarnation
(Dates & lieux)

Vécus passés (Degrés) & effets Mnémos permanents

Quêtes ésotériques (degrés)

Savoirs ésotériques (degrés)

Sciences Occultes

Magie - Voie :

Premier Cercle
Basse Magie

Deuxième Cercle
Haute Magie

Kabbale - Monde :

Troisième Cercle

Deuxième Cercle

Premier Cercle

Geburah

Chesed

Tiphereth

Hod

Nétzach

Yesod

Malkuth

Alchimie - Voie :

Œuvre au noir

Œuvre au blanc

Actions & attributs

Initiative (Ka-eau x2)

Mouvement (Ka-eau x2)

Perspicacité (11-Ka-Air)

Récupération (11-Ka-Terre)

Bonus dommages
Ka-Feu ≥5 = +1
Ka-Feu ≥ 10 = +2

Voile
Ka-Lune ≥5 = 1
Ka-Lune ≥ 10 = 2

Dommages physiques

1 2 3

Cases de domm. sup.
Ka-Terre ≥5 = +1
Ka-Terre ≥ 10 = +2

Conséquences

mineure	-2	
Sérieuse	-4	
Grave	-6	

Dommages magiques

1 2 3

Conséquences

mineure	-2	
Sérieuse	-4	
Grave	-6	

Possessions

Armes & protections

Actions de combat communes à toutes les formes de combat				
Action de combat	APPROCHE NEPHILIM	Approche autres créatures	Description et effets	Nécessite une arme ?
Déplacement	Aucune / Pas de test	Aucune (exceptionnellement Ka-Soleil pour les Initiés)	Toute créature peut se déplacer de sa capacité de Mouvement par round sans pénalité et sans action spécifique. En renonçant à une attaque ou à toute défense pour le round, on peut effectuer un deuxième déplacement identique.	Non
Sprint	Aucune / Pas de test	Aucune (exceptionnellement Ka-Soleil pour les Initiés)	En renonçant à toute autre action pour le round, on peut courir sur une distance égale à trois fois sa capacité de mouvement.	Non
Lancer un sort, une invocation	Selon le sort et le type de Science occulte	Impossible	Aucune action pendant la préparation. Temps de préparation pour les sorts 1 round et Invocations : degré de la créature en rounds (sauf invocation rapide).	Non
Changer d'arme, s'équiper d'une arme, ranger une arme	Aucune / Pas de test	Aucune (exceptionnellement Ka-Soleil pour les Initiés)	Aucune autre action pendant le round. L'arme est prête ou rangée au début du round suivant.	Oui
Utilisation d'un Vécu passé ou présent	Selon l'action	Aucune (exceptionnellement Ka-Soleil pour les Initiés)	Aucune autre action pendant le round.	Non
Recharger une arme	Aucune / Pas de test	Aucune / Pas de test	Aucune autre action pendant le round.	Oui
Concéder la victoire	Aucune / Pas de test	Aucune / Pas de test	Aucune autre action pendant le round. Le personnage ne peut être la cible d'aucun attaque jusqu'à la fin du combat. Le personnage ne peut intervenir d'aucune manière dans le reste du combat.	Non