

Création de personnage

Le changement de règle est en rouge dans ce rappel de création de personnage.

1. **Choisissez l'élément dominant de votre personnage** (p.8 et 9) parmi le FEU, l'AIR, la TERRE, l'EAU, la LUNE.

Notez ses Ka-éléments Neutres et Opposés

DOMINANT.....NEUTRES.....OPPOSES

Feu.....Terre & Air.....Lune & Eau

Air.....Feu & Eau.....Lune & Terre

Eau.....Air & Lune.....Feu & Terre

Lune.....Eau & Terre.....Feu & Air

Terre.....Feu & Lune.....Lune & Eau

2. **Déterminez l'Humeur du personnage** (p.14)

Dominante de Feu : **Pyrim** humeur colérique

Dominante d'Air : **Eolim** humeur flegmatique

Dominante de Terre : **Faerim** humeur mélancolique

Dominante d'Eau : **Hydrim** humeur sanguine

Dominante de Lune : **Onirim** humeur lunatique

3. **Déterminez votre première stase** (p.16)

1D10 Objet

1.....Bâton sculpté en forme de cheval

2.....Poterie en terre cuite

3.....Collier en nacre

4.....Fossile porte-bonheur

5.....Peau d'ours séchée

6.....Bracelet d'os

7.....Totem animiste en bois sculpté

8.....Poignard d'obsidienne

9.....Propulseur en os de baleine

10.....Crâne d'ours gravé

Pour les époques suivant la première période d'incarnation :

< ou = 3 : nouvelle stase

> 3 : stase du tableau ci-dessus

4. **Notez votre métamorphe, fonction de l'élément dominant et de l'humeur** (p.17 à 36)

Humeur et caractère des Métamorphes

Notez les métamorphoses correspondantes

5. **Eveils passés** (p.41 à 97)

Choisissez autant d'époques d'incarnations que vous le désirez. Deux à trois représentant un

bon choix pour un premier personnage.

Les époques d'Incarnation

Chaque diminution de 1 point de ka (base de 20) donne droit à 4 points de vécu et 4 points de sapience.

6. Pour chaque époque :

Choisissez un simulacre pour 4 points de vécu

Notez ses compétences de base dans la colonne N de la feuille de personnage

Les compétences optionnelles coûtent chacune 1 point de vécu

Doubler une compétence de base ou optionnelle coûte 1 point de vécu

Sapience

Chaque intrigue occulte coûte entre 1 et 4 points de Sapience

Choisir son niveau d'implication

Noter les bénéfices cumulables pour chaque niveau

On ne peut plus gagné de ka avec la sapience

Choisir éventuellement des sorts en accord avec les règles

Jet de stase : si le score du d6 est compris dans la fourchette, le personnage est remis en stase et les points investis se retrouvent dans l'effet mnemos à moins de dépenser 1 point de Sapience (1 fois par période d'incarnation).

1 point de Sapience permet de constituer un Refuge

Retrouver un Refuge coûte 1 point de Sapience

Constituer une Fraternité coûte 1 point de Sapience (p. 56)

Consulter si besoin la table de la nouvelle Stase ; appliquer les résultats

Répartissez Ka points dans les différents aspects de la métamorphose

Remplissez les Eveils Passés dans la fenêtre prévue à cet effet.

Un Refuge permet de cacher des focus, des objets magiques et tout autre bien ayant de la valeur pour le néphilim. Une fois 1 point de Sapience dépensé, le néphilim peut y entreposer ses artefacts, focus, etc. Pour retrouver son refuge lors d'une incarnation suivante, il doit dépenser 1 point de Sapience chaque époque suivante sinon son refuge et son contenu sont perdus.

Une Fraternité représente un atout non négligeable. Une fois le serment prêté, les membres peuvent se soutenir et partager leurs connaissances. On dépense autant de points de Sapience que le nombre de ses compagnons rejoignant la Fraternité. Les membres participent ensemble à l'intrigue Retraite, le bénéfice augmente de un pour le même coût, le risque de remise en stase baisse de un si un ou plusieurs membres se sont joints aux Nephilim.

7. Simulacre (p.106 à 112)

Choisissez ou créez un simulacre pour l'époque actuelle

Notez ses Caractéristiques et Attributs

(Notez les Bases pour les groupes de compétences)

Notez les compétences dans la colonne S.

8. Finitions (p.98) [à partir du Ka]

Déterminez les scores des différents Ka-éléments

Position / KA ..1... 2... 3... 4... 5... 6... 7... 8... 9.. 10... 11... 12... 13... 14... 15... 16... 17... 18... 19... 20...

Dominant..... 1... 2... 3... 4... 5... 6... 7... 8... 9.. 10... 11... 12... 13... 14... 15... 16... 17... 18... 19... 20...

Favorable..... 1... 1... 2... 3... 4... 5... 6... 6... 7... 8..... 9.... 9.... 10... 11... 12... 13... 14... 14... 15... 16...

Défavorable.... 1... 1... 2... 2... 3... 4... 4... 5... 5... 6..... 7..... 7.... 8..... 8..... 9.... 10... 10... 11... 11... 12...

Mineur..... 1... 1... 1... 2... 2... 2... 3... 3... 4... 4..... 4..... 5.... 5..... 6..... 6..... 6..... 7.... 7.... 8..... 8...

Majeur..... 1... 1... 1... 1... 1... 1... 1... 2... 2... 2..... 2..... 2.... 3..... 3..... 3..... 3..... 3..... 4.... 4..... 4...

Déterminez les métacaractéristiques

Ajoutez ces bonus aux caractéristiques correspondantes du simulacre pour obtenir celles du néphilim

Ka-élément Bonus

01 à 04.....1
 05 à 08.....2
 09 à 12.....3
 13 à 16.....4
 17 à 20.....5
 21 à 24.....6
 25 à 28.....7
 29 à 39.....8
 40 à 49.....9
 50 à 59.....10
 60 à 79.....11
 80 à 100.....12

Révision des Bases du simulacre

Répartissez 100 points dans les Ka-éléments de la Stase.

Choisissez un nom (simulacre et Nephilim)

9. Effet Œdipe (p.163)

En fonction du caractère physique, géographique, temporel et émotionnel, déterminer un potentiel de Proches (Pot de relation) compris entre 1 et 20 (respectivement proche et éloigné). Faire un jet sur la T.U., le Pot de proches déterminé en passif et le Pot de relation de la Table p.165 en actif.

Si le test réussit, le néphilim a une chance d'entrer dans un effet Œdipe

Le MJ fait un test de Pot de Proche x 5 : s'il réussit, l'effet Œdipe a lieu (traque par la famille, les amis, le patron)

s'il rate, prise de contact à l'occasion, téléphone, lettres.

10. La Variation Prométhée (cf Codex XII, p.7) [ou Inconvénient]

test de 1d100 : si le résultat est égal à 100, l'effet de pendaison intervient, sinon pas de Pendaison.

11. Les Sciences Occultes

Noter les valeurs des compétences de Maîtrise des Sciences Occultes

Pour passer au cercle suivant, il faut au moins posséder 90 au cercle actuel (on peut dépasser les 100 => pour les réussites critiques)

Pour la Magie, on commence avec 20 % et à chaque nouveau cercle, on débute avec $10 + 1d6$ (Haute Magie, Grand Secret)

Choisir sa Science Occulte de prédilection, celle dans laquelle vous vous spécialiserez.

A partir du 2ème cercle, vous devrez opter pour la Voie dans laquelle vous vous consacrez :

Magie : La voie du dédale de l'âme, La voie naturelle des sentiers sinueux, La voie tortueuse du labyrinthe schématique, La voie axiale des principes égarants, La voie primitive de la spirale d'élévation.

Kabbale : Sohar le monde parfait, Zakaï le monde pur, Meborack le monde de l'équilibre, Pachad le monde de l'apocalypse, Aresh le monde de la fureur

Alchimie : Voie Brève, Sèche ou Humide (regroupant Escarboucle, Chrysoppée & Androgyne, Cinabre & Alkaest)

+ cycles basaltiques (p.9) s'il y a effet Basaltique (p.152)

Lors d'une de ses incarnations, le Nephilim a subi une expérience traumatisante avec les champs magiques. Il acquiert à l'occasion d'un Cycle basaltique une Sensibilité basaltique : **1 degré positif vis à vis de l'élément concerné et 1 degré négatif pour les 2 éléments opposés** (ex : +1 en Feu => -1 en Lune et -1 en Eau). Ces degrés se somment. Ils décalent les niveaux lors des tests de résistance face aux dommages physiques causés par l'élément. **De plus, le Nephilim possède un score de BM majoré de 5 % par cycle.**

Les compétences Sciences occultes en Traditions (T) pour le Vécu diffèrent du niveau de Maîtrise en Sciences occultes en Sapience.

Refonte de la règle standard pour lancer un sort

un seul jet pour lancer un sort.

Pour chaque ka élément on obtient un modificateur de son % de maîtrise dans le cercle magie.

Arrondie à l'entier le plus proche (0,5 arrondie au supérieur).

Exemple 14 en ka eau avec 70 en basse magie donne 42% de chance de réussir ($70 \times 0,6$).
Avec 18 en ka feu ça donne 46% ($70 \times 0,65$).

Magie spontanée

Pour faire de la magie spontanée il faut dépenser un point de stase de l'élément correspondant.

1er cercle

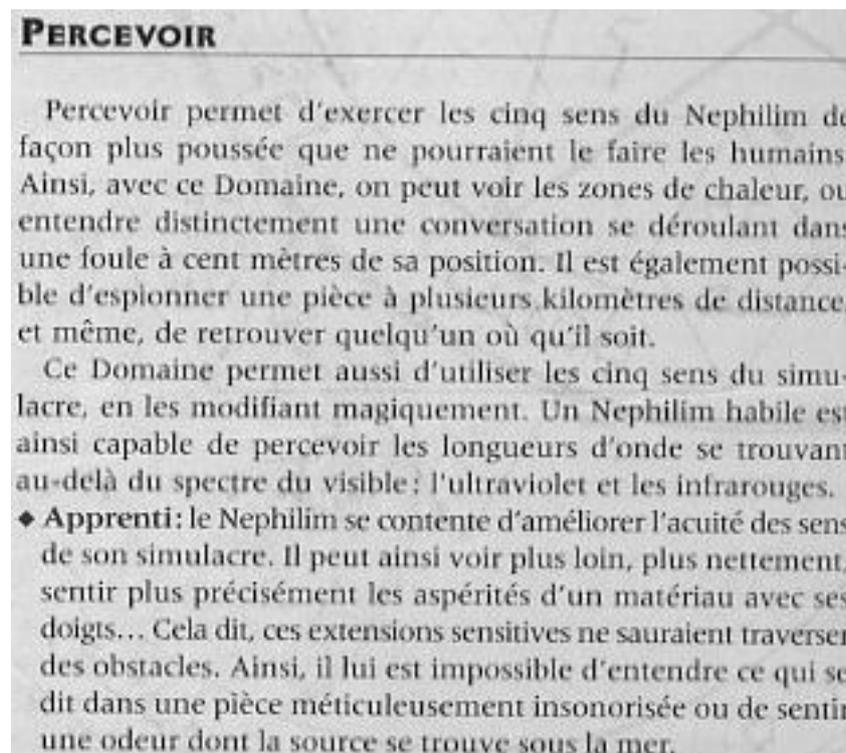
percevoir, sentir, modifier

niveau de maîtrise :

apprentie = 0 à 30 %

compagnon = 31 à 60%

maître = + de 61%



SENTIR

Sentir permet au Mage de percevoir les phénomènes magiques qui l'entourent. Ce Domaine sert par exemple à lire le Pentacle d'un autre Nephilim et donc à voir le recto de sa feuille de personnage! Sentir permet aussi d'évaluer les autres êtres vivants: Selenim, Ar-Kaïm, humains et autres animaux.

Les Nephilim qui possèdent ce Domaine peuvent également trouver précisément l'emplacement d'un Plexus ou d'un Nexus, d'un passage vers un Akasha, détecter les effets-Dragon, l'Orichalque, etc. Sentir est donc, en quelque sorte, une Vision-Ka améliorée. Ce Domaine couvre l'ensemble des perceptions du monde. Mais il ne s'agit que de perceptions. En aucun cas, un Nephilim ne peut les altérer à l'aide de ce Domaine.

Les Nephilim qui utilisent Sentir régulièrement finissent par le faire de façon inconsciente: il ne leur est pas toujours nécessaire de se concentrer pour observer la nature magique de leur environnement.

- ◆ **Apprenti:** le Nephilim est en mesure de percevoir sans risques, outre les Champs magiques, le Ka-Lune Noire, l'Orichalque et le Ka-Soleil. C'est également avec ce niveau qu'il détecte les phénomènes élémentaires les plus courants: les Plexus et les Nexus.
- ◆ **Compagnon:** le Nephilim est capable de mesurer précisément ce qu'il voit. Ainsi, il peut apprendre, par exemple, le score en Ka-Soleil d'un interlocuteur. C'est aussi à partir de ce niveau qu'il est en mesure de lire les informations non dissimulées des Pentacles de ses congénères. Déchiffrant un Pentacle, il peut y voir les Sciences occultes, les blessures et les ennemis... En d'autres termes, il découvre toutes les informations du recto d'une feuille de personnage!
- ◆ **Maître:** le Nephilim peut enfin percevoir les informations les plus subtiles. Il peut s'agir de données dissimulées dans les replis du Pentacle (par la Magie, par exemple). Ce niveau de Sentir révèle les Sorts, ou tout autre pouvoir, dont dispose un être doué de magie.

MODIFIER

Modifier permet d'altérer la forme et les propriétés d'un objet, sans changer ni sa masse, ~~ni son volume~~, ni l'Élément qui le décrit le mieux. Les solides peuvent changer de forme et de nature. Les liquides et les gaz peuvent changer de propriétés: transformer un soporifique en air ou un poison en aromate, etc. Il est par contre impossible qu'un simple verre d'eau devienne un pistolet; ces deux objets ne relèvent pas du même élément — de plus, le verre ne fournit pas assez de matière.

Les altérations de Modifier doivent respecter les limites imposées par la Table analogique.

Modifier permet de transformer de façon superficielle un objet, sans changer l'Élément qui le décrit le mieux. Une distinction fondamentale de ce Domaine réside dans la frontière entre vivant et non vivant. Un physicien peut arguer qu'il n'y a pas de différence essentielle: tous deux ne sont qu'atomes et particules. Mais il méconnaît la réalité de l'univers, c'est-à-dire son caractère magique, et les liens analogiques qui unissent et séparent les choses.

- ◆ **Apprenti:** le Nephilim se contente de modifier la forme. La masse, le volume et les propriétés de la matière restent inchangés. Ainsi, il est possible de transformer un briquet métallique en petit couteau. En revanche, avec ce niveau, une arme à feu ne peut devenir un bloc de rubis.
- ◆ **Compagnon:** le Nephilim peut modifier la forme et le volume d'un objet vivant non magique. La masse et les propriétés de la matière restent inchangées.
- ◆ **Maître:** le Nephilim peut modifier la forme et le volume d'une cible non magique (vivante ou non). La masse de matière reste la même. En revanche, ses propriétés peuvent changer. Ainsi, une porte peut devenir transparente et une main un pieu de bois. À ce niveau, il devient possible de modifier les pensées et les sentiments.

2e cercle

communiquer, transformer, déplacer

niveau de maîtrise :

apprentie = 0 à 30 %

compagnon = 31 à 60%

maître = + de 61%

COMMUNIQUER

Communiquer permet de... communiquer avec tous les êtres vivants : la faune, la flore et les Immortels. Toutefois, il faut faire attention au niveau de conscience de l'interlocuteur ; une plante peut transmettre des impressions mais est incapable de donner une description, ou d'avoir une quelconque notion du temps.

- ◆ **Apprenti** : le Nephilim est en mesure d'entrer en contact « télépathique » avec les animaux, les végétaux et les minéraux.
- ◆ **Compagnon** : le Nephilim est en mesure de communiquer « télépathiquement » avec des êtres humains.
- ◆ **Maître** : le Nephilim parvient à établir un lien télépathique avec tous les êtres dotés de conscience, y compris les êtres de Ka.

DÉPLACER

Ce Domaine règne sur les mouvements, y compris la télékinésie et la lévitation. Le Magicien peut attirer à lui une arme tombée à terre, projeter ses ennemis contre un mur sans les toucher, se mouvoir sous terre comme une taupe, etc. Il peut aussi déplacer des sentiments et même des phénomènes magiques, et surtout, en utilisant Percevoir puis Déplacer, il peut agir sur un objet ou un être vivant se trouvant hors de son champ de vision !

- ◆ **Apprenti** : le Mage peut déplacer des objets inertes.
- ◆ **Compagnon** : le Mage est maintenant en mesure de s'attaquer aux objets vivants et aux émotions.
- ◆ **Maître** : le Mage peut déplacer des principes magiques : Plexus, Nexus, Noyaux, etc. Attention, certains sont, par essence, fixes. Consultez votre MJ pour plus d'informations sur la géographie magique du monde occulte contemporain.

TRANSFORMER

Ce Domaine permet d'altérer les propriétés de la matière, de changer l'Élément de définition, sans en modifier ni la forme, ni la masse, ni le volume. Ainsi, le Magicien maîtrisant ce Domaine est en mesure de transformer une arme de métal en arme de plastique — la rendant ainsi invisible aux détecteurs de métaux —, ou le contenu d'un tonneau d'eau en vin.

Comme avec Modifier, il est fondamental de différencier le vivant et le non vivant.

◆ **Apprenti**: le Nephilim modifie les propriétés de la matière non vivante. Sa masse, son volume et sa

forme restent inchangés. Par exemple, il est possible de transformer le plomb — avec l'Air, car le plomb est proche de l'étain — en or.

◆ **Compagnon**: le Nephilim peut désormais transformer la matière vivante. Ainsi, il peut changer les yeux de son interlocuteur en pétrole. La forme, le volume et la masse de matière ne peuvent pas être modifiés.

◆ **Maître**: le Nephilim est maintenant capable de transformer la matière proprement magique, c'est-à-dire qu'il peut transformer les Champs magiques et les Ka-éléments. Cela dit, il ne peut guère atteindre le Ka-Lune Noire ou le Ka-Soleil, qui n'appartiennent pas aux champs d'action des Nephilim.

Lancer un Sortilège

CRÉER

Pour lancer un Sortilège, le Mage doit combiner un Domaine et un Élément de son choix — celui-ci n'est imposé ni par les règles ni par le MJ. L'Élément, à travers une chaîne analogique issue de la Table analogique, décrit l'effet magique que subit la cible. Il est possible d'utiliser plusieurs mots dans cet enchaînement, à condition que ceux-ci appartiennent au même Élément, et donc à la même ~~ligne~~ ^{colonne} de la table. Le Domaine décrit l'action qu'exerce le Sortilège sur le réel.

Une fois le Sortilège décrit en termes de Domaine et d'Élément, il convient de définir de quel type de Sort il s'agit. Les Nephilim ont en effet coutume de classer les Sortilèges en trois catégories: les effets personnels, qui n'affectent que le lanceur; les effets rapides, dont l'action ne dure qu'un instant; les effets continus, dont l'action se prolonge dans le temps.

SYNTAXE

Un Sortilège se construit comme une phrase, dont la structure est la suivante.

Le Mage « Domaine » « Cible » « chaîne analogique ».

La cible ne nécessite aucune règle particulière. Affecter une cible plutôt qu'une autre ne provoque aucune modification. C'est dans la chaîne analogique et le Domaine que se situent les articulations des règles de la Magie.

Ainsi, pour faire ressentir de la détresse à un humain que rencontre un Mage, on doit construire la phrase suivante: le Mage « communique à » « nom de l'humain » « la détresse (mélancolie, tristesse, détresse) ».

Seuls les mots en lettres italiques font l'objet d'une gestion en termes de règles.

	LUNE	TERRE	EAU	AIR	FEU
CONCEPT	Chaos, Sublimation, Ambiguïté, Subjectivité, Subversion	Plénitude, Primordial, Forme, Ordonnement, Renouveau	Harmonie, Changement, Oubli, Mémoire, Equilibre	Liberté, Mouvement, Transgression, Connaissance, Abstraction	Conflit, Décision, Justice, Progression, Effort
PHENOMENE	Folie, Rêve, Inconscient, Illusion, Eclipe	Vie, Printemps, Grotte, Séisme, Fertilité	Pluie, Océan, Raz de Marée, Akasha, Erosion	Souffle, Son, Ouragan, Magnétisme, Nuage	Foudre, Lumière, Pollution, Volcan, Désert
OBJET	Drogue, Bijou, Miroir, Masque, Maquillage, Pièges	Réceptacle, Corps, Venin, Herbier, Automate, Armes de Jet	Calice, Longue vue, Ecaille, Arme de Mêlée	Parfum, Voix, Grand édifice, Arc, Voile, Arme de Trait	Arme à feu, Torche, Armure, Lampe
OCCUPATION	Dissimulation, Mensonge, Provocation, Séduction, Théâtre	Promesse, Artisanat, Médecine, Agriculture, Architecture	Navigation, Vol, Diplomatie, Espionnage, Surveillance	Vol, Voyage, Musique, Discours, Ecriture	Forge, Guerre, Pouvoir, Industrie, Recherche
SENTIMENT	Incompréhension, Trouble, Peur, Tentation, Désir	Exaltation, Espoir, Mélancolique, Fatalisme, Respect	Réserve, Tristesse, Fantaisie, Douceur, Fureur	Insouciance, Flegme, Sérénité, Compréhension, Légèreté	Erotique, Passionné, Expansif, Joyeux, Colérique
QUALITE	Beauté, Monstruosité, Incongruité, Mystère, Incohérent	Sauvagerie, Inaltérable, Eternité, Solidité, Sensualité	Précision, Vitesse, Discrétion, Secret, Imprévisibilité	Insaisissable, Intelligence, Inspiration, Sagesse, Rigueur	Volonté, Fanatisme, Hâte, Violence, Audace

MATIERE	Argent, Obsidienne, Pierre de lune, Améthyste, Chrome	Boue, Cuivre, Lin, Bois, Pierre	Mercure, Turquoise, Perle, Corail, Nacre	Aluminium, Ztain, Saphir, Tulle, Ether	Fer, Bronze, Rubis, Pétrole, Acier
COULEUR	Noir, Blanc, Gris	Vert, Brun, Safran	Bleu, Vert clair, Violet	Bleu, Blanc, Jaune	Rouge, Orange, Gris cendré
CREATUR E	Insecte, Corbeau, Reptile, Chat, Caméléon	Chien, Rat, Ours, Eléphant, Taupe	Dauphin, Piranhas, Hippocamp e, Baleine, Pieuvre	Cheval, Aigle, Vautour, Colombe, Hibou	Louve, Salaman dre, Lion, Panthère, Taureau

Pour des explications résumer cf pdf grimoire magie

traduction des malus bonus 1 point = 5%

1 niveau = 15%

Nouvelle règles d'expérience :

8 points d'xp par séance.

1 point permet d'augmenter une compétence de 1% si elle est déjà comprise

entre 1 et 10, 2 points pour une compétence entre 11 et 20 etc....

vol des compétences du simulacre inchangé