

## Magie

	<b>Concept</b>	<b>Phénomène</b>	<b>Objet</b>	<b>Occupation</b>	<b>Sentiment &amp; émotion</b>	<b>Qualité</b>
<b>Air</b>	Mémoire Liberté Élévation Abstraction Spiritualité	Vent Son Projection Lumière Foudre	Livre Plume Flèche Stèle Longue-vue	Architecture Musique Rhétorique Linguistique Escalade	Flegme Sérénité Illumination Mélancolie Déception	Ambition Intelligence Rigueur Idéalisme Prévoyance
<b>Eau</b>	Fuite Mouvement Changement Oubli Équilibre	Pluie Vague Courant Érosion Brouillard	Verre Embarcation Conduite Écaille Kaléidoscope	Navigation Acrobatie Voyage Commerce Danse	Joie Légèreté Tristesse Insatisfaction Inconstance	Douceur Souplesse Harmonie Fraîcheur Dynamisme
<b>Feu</b>	Univocité Renouveau Justice Conflit Décision	Volcanisme Sécheresse Fusion Combustion Explosion	Torche Épée Poudre Balance Foyer	Artisanat Peinture Guerre Pouvoir Industrie	Passion Fureur Frustration Haine Exaltation	Violence Rapidité Audace Volonté Générosité
<b>Lun e</b>	Chaos Danger Ambiguïté Subjectivité Subversion	Rêve Folie Illusion Éclipse Nuit	Drogue Bijou Miroir Masque Maquillage	Théâtre Séduction Dissimulation Provocation Maquillage	Trouble Peur Tentation Désir Incompréhension	Beauté Monstruosité Incohérence Mystère Subtilité
<b>Terr e</b>	Ordre Stabilité Matérialité Plénitude Croissance	Faune Flore Grotte Séisme Vie	Pierre Récipient Substance Bâton Abri	Soin Organisation Protection Sculpture Agriculture	Respect Bonheur Espoir Fatalisme Calme	Pragmatisme Sagesse Solidité Pérennité Cohérence

Comment lancer un sort :

1. Déterminer le cercle du sort
  - 1.1. 1<sup>er</sup> Cercle : Perception
  - 1.2. 2<sup>nd</sup> Cercle : Manipulation (augmenter, réduire, déplacer)
  - 1.3. 3<sup>ème</sup> Cercle : Maîtriser (créer, détruire)
2. Déterminer le FR de base
  - 2.1. Apprenti dans le Cercle : FR = 1
  - 2.2. Compagnon dans le Cercle : FR = 2
  - 2.3. Maître dans le Cercle : FR = 3
3. Modifier le FR en fonction de la chaîne analogique : FR -1/étape  
Si le sort est un Habitus, la 1<sup>ère</sup> étape est gratuite
4. Modifier le FR en fonction du jour astrologique : de FR -2 a FR +2 en fonction du jour et du mois astrologique (voir éphéméride)
5. Modifier le FR en fonction du décalage de colonne (optionnel) : FR -1/colonne décalée vers la droite, FR +1/colonne décalée vers la gauche
6. Modifications diverses du FR
  - 6.1. Temps d'incantation plus long (un seul décalage autorisé) : FR +1
  - 6.2. Gestuelle spécifique : FR + 1
  - 6.3. Usage de « composants » (généralement associés à la table analogique) : FR + 1
  - 6.4. Usage de la Stase : FR +1 par puce de l'Élément du sort dépensée. Il faut obligatoirement toucher sa Stase. Il n'est pas possible d'utiliser la Stase d'un autre Nephilim
7. Modification du Ka
  - 7.1. Sort de 1<sup>er</sup> Cercle : Ka + 10
  - 7.2. Sort de 2<sup>nd</sup> Cercle : Ka +5
  - 7.3. Sort de 3<sup>ème</sup> Cercle : pas de modification
8. Calcul du pourcentage  
% = (Ka de l'Élément modifié) x FR
9. Circonstances exceptionnelles
  - 9.1. Rituel du Sacrifice (interdit aux Onirim)  
Dépense d'une goutte de sang et d'un point de Ka (définitif), gain de un point de Narcose : Réussite automatique
  - 9.2. Sort lancé dans un Plexus ou un Omphalos de l'Élément ou dans un Nexus : Réussite automatique

## Kabbale

### Comment faire une invocation

1. Déterminer le Cercle de l'invocation
  - 1.1. 1<sup>er</sup> Cercle : Sceaux (visible en Vision-Ka, ombre visible à l'œil nu, reste 3 heures dans un rayon de 20 m autour du kabbaliste)
  - 1.2. 2<sup>nd</sup> Cercle : Pentacles (visible uniquement en vision-Ka, reste jusqu'à la prochaine aube dans un rayon de 1 km)
  - 1.3. 3<sup>ième</sup> Cercle : Clés (normalement visible uniquement en vision-Ka mais peuvent se révéler, totalement autonome et reste le temps qu'elle désire)
2. Déterminer le FR de base
  - 2.1. Apprenti dans le Cercle : FR = 1
  - 2.2. Compagnon dans le Cercle : FR = 2
  - 2.3. Maître dans le Cercle : FR = 3
3. Modifier le FR en fonction du jour astrologique  
de FR -2 a FR +2 en fonction du jour et du mois astrologique (voir éphéméride)
4. Usage de la Stase : FR +1 par puce de l'Élément du sort dépensée. Il faut obligatoirement toucher sa Stase. Il n'est pas possible d'utiliser la Stase d'un autre Nephilim
5. Modification du Ka
  - 5.1. Invocation de 1<sup>er</sup> Cercle : Ka + 10
  - 5.2. Invocation de 2<sup>nd</sup> Cercle : Ka +5
  - 5.3. Invocation de 3<sup>ième</sup> Cercle : pas de modification
6. Calcul du pourcentage  
 $\% = (\text{Ka de l'Élément modifié}) \times \text{FR}$
7. Circonstances exceptionnelles
  - 7.1. Rituel du Sacrifice (interdit aux Onirim)  
Dépense d'une goutte de sang et d'un point de Ka (définitif), gain de un point de Narcose : Réussite automatique
  - 7.2. Invocation lancée dans un Plexus ou un Omphalos de l'Élément ou dans un Nexus :  
Réussite automatique
8. Tracer le cercle d'invocation et négocier le contrat avec la créature
  - 8.1. Invocation réussie : la créature vous obéit et produit l'effet
  - 8.2. Invocation raté : la créature ne vous comprend pas ou cherche à vous nuire sans vous mettre en danger

## Alchimie

### Comment produire les substances

1. Déterminer l'élément de la formule et l'outil alchimique
  - 1.1. Métal : Forge
  - 1.2. Vapeur : Cornue
  - 1.3. Liqueur : Alambic
  - 1.4. Ambre : Creuset
  - 1.5. Poudre : Athanor
2. Produire la substance dans le laboratoire le jour de l'élément en question en utilisant l'outil approprié. La réussite pour la production est automatique
  - 2.1. Apprenti dans le cercle : 1 dose produite
  - 2.2. Compagnon dans le Cercle : 2 doses produites
  - 2.3. Maître dans le Cercle : 3 doses produites

### Comment utiliser une substance

1. Déterminer le cercle de la substance
  - 1.1. Œuvre au Noir : 1<sup>er</sup> Cercle
  - 1.2. Œuvre au Blanc : 2<sup>nd</sup> Cercle
  - 1.3. Grand Œuvre : 3<sup>ième</sup> Cercle
2. Déterminer le FR de base
  - 2.1. Apprenti dans le Cercle : FR = 1
  - 2.2. Compagnon dans le Cercle : FR = 2
  - 2.3. Maître dans le Cercle : FR = 3
3. Usage de la Stase : FR +1 par puce de l'Élément du sort dépensée. Il faut obligatoirement toucher sa Stase. Il n'est pas possible d'utiliser la Stase d'un autre Nephilim
4. Modification du Ka
  - 4.1. Formule de 1<sup>er</sup> Cercle : Ka + 10
  - 4.2. Formule de 2<sup>nd</sup> Cercle : Ka +5
  - 4.3. Formule de 3<sup>ième</sup> Cercle : pas de modification
5. Calcul du pourcentage  
 $\% = (\text{Ka de l'Outil utilisé pour la production modifié}) \times \text{FR}$
6. Circonstances exceptionnelles
  - 6.1. Rituel du Sacrifice (interdit aux Onirim)  
Dépense d'une goutte de sang et d'un point de Ka (définitif), gain de un point de Narcose : Réussite automatique
  - 6.2. Transmutation effectuée dans un Plexus ou un Omphalos de l'Élément ou dans un Nexus : Réussite automatique
7. Mettre la substance en contact avec la cible et effectuer la transmutation