

N E P H I L I M

KA dominant



NOM

Métamorphe



○ ○ ○



○ ○ ○



○ ○ ○



○ ○ ○



○ ○ ○



Stase

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○
○ ○ ○
○ ○

Narcose / 25
Khaïba / 25
Ka-Lune Noire / 25

Histoire invisible



Les Guerres élémentaires

De 9000 à 5000 avant J.-C.

Les Compacts secrets

De 5000 à 1180 avant J.-C.

L'Hermétisme

De -800 à 450 après J.-C.

Les Guerres secrètes

De 450 à 1500

Les Nouveaux Mondes

De 1500 à 1870

La Révélation

De 1870 aux années 2000

Événements-Clefs

Aptitudes

Traditions

Mémoire : _____

Atout : _____

Traditions

Apprenti (A) / Compagnon (C) / Maître (M)

• Arcane Majeur : le Bateleur (I)	___	• Arcane Majeur : le Pendu (XII)	___	• Arcane mineur : Bâton (Templiers)	___	• Histoire invisible : Guerres élémentaires	___
• Arcane Majeur : la Papesse (II)	___	• Arcane Majeur : la Renaissance (XIII)	___	• Arcane mineur : Coupe (R+C)	___	• Histoire invisible : Compacts secrets	___
• Arcane Majeur : l'Impératrice (III)	___	• Arcane Majeur : la Tempérance (XIV)	___	• Arcane mineur : Denier (Synarques)	___	• Histoire invisible : Hermétisme	___
• Arcane Majeur : l'Empereur (IV)	___	• Arcane Majeur : le Diable (XV)	___	• Arcane mineur : Épée (Mystères)	___	• Histoire invisible : Guerres secrètes	___
• Arcane Majeur : le Pape (V)	___	• Arcane Majeur : la Maison-Dieu (XVI)	___			• Histoire invisible : Nouveaux Mondes	___
• Arcane Majeur : l'Amoureux (VI)	___	• Arcane Majeur : l'Étoile (XVII)	___	• Arcane chimérique : Gitans	___	• Histoire invisible : Révélation	___
• Arcane Majeur : le Chariot (VII)	___	• Arcane Majeur : la Lune (XVIII)	___	• Arcane chimérique : Gypsies	___		
• Arcane Majeur : la Justice (VIII)	___	• Arcane Majeur : le Soleil (XIX)	___	• Arcane chimérique : Mannush	___	• Ésotérisme :	___
• Arcane Majeur : l'Ermite (IX)	___	• Arcane Majeur : le Jugement (XX)	___	• Arcane chimérique : Rôms	___	• Plans subtils :	___
• Arcane Majeur : la Roue de Fortune (X)	___	• Arcane Majeur : le Monde (XXI)	___	• Arcane chimérique : Tziganes	___		
• Arcane Majeur : la Force (XI)	___	• Arcane Majeur : le Mat	___				

SIMULACRE

Identité :

Profession :

Ka-Soleil : / 25

Agilité : / 25

Intellect : / 25

Présence : / 25

Puissance : / 25

Uigueur : / 25

TABLE DE PYTHAGORE																											
		VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CONSIDÉRÉE																									
ACTION	FR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	0	Échec automatique																									
Difficile	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Normale	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	
Facile	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	
	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	
	5	Réussite automatique																									

Ligne de vie (00)	99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75
-------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Proches : / 25

Richesse : / 25

Description :

Possessions :

Compétences (aptitudes)

Acrobatie	Baratin	Empathie	Intrusion	Pilotage
Administration	Biologie/Médecine	Endurance	Jeux	Pistage
Architecture	Botanique/Zoologie	Équitation	Linguistique	Poésie
Argumentation	Combat à Mains nues	Escalade	Littérature	Poisons/drogues
Armes automatiques	Comédie	Esquive	Mathématiques	Politique
Armes contondantes	Corruption	Explosifs	Musique	Premiers soins
Armes de poing	Danse	Fouille	Natation	Psychologie
Armes de trait/de jet	Déguisement	Fusils	Négoce	Sculpture/Poterie
Armes lourdes	Discrétion	Géographie	Orientation	Séduction
Armes tranchantes	Dissimulation	Histoire	Passe-passe	Stratégie
Artisanat & Savoir-faire	Dressage	Informatique	Peinture	Survie
Athlétisme	Droit	Interrogatoire	Photographie	Usages
Autorité	Éloquence	Intimidation	Physique/Chimie	Vigilance

Armement

ARMES	Dégâts	Sérieux	Puissance minimum	Portée courte (m)	Portée Longue (m)	Munitions	Mains
Mains nues	3	Non	-	-	-	-	1

Protection

ARMURES	Puissance minimum	Protection	Uigueur minimum	Mains

MAGIE

- Basse Magic (percevoir)Ka+10
- Haute Magic (manipuler)Ka+5
- Grand Secret (maîtriser)

Voie

Table des sortilèges

Cercle	Premier	Deuxième	Troisième		
Portée	Ka mètres	2 x Ka mètres	3 x Ka mètres	10 x Ka mètres	Ka kilomètres
Durée	Ka minutes	Ka heures	Ka jours	Ka mois	Ka années
Nombre de cibles	1	2	5	Ka personnes	une communauté

Ma table analogique

Les domaines associés à la Magic sont les concepts symboliquement liés aux Éléments.

					
Concept					
Phénomène					
Objet					
Occupation					
Sentiment & Émotion					
Qualité					

ALCHIMIE

- Œuvre au NoirKa+10
- Œuvre au BlancKa+5
- Grand Œuvre

- Perfection☐
- Sublimation☐
- Transmutation☐

Substances

	Métal	Vapeur	Liquueur	Poudre	Ambre
					
					
					
					
					

KABBALE

- SceauxKa+10
- PentaclesKa+5
- Clefs

Les domaines associés à la Kabbale sont les dix Sephiroth et les cinq Mondes.



Mondes

Laboratoire

Les domaines associés à l'Alchimie sont les substances.

	Processus	Voie	Outil (Substances)	Ka	Glorieux Alliage
	Chrysopée	sèche	Forge (métaux)	/ 25	Le Lion Vert
	Alkaest	humide	Cornue (vapeurs)	/ 25	Hermès Trismégiste
	Cinabre	humide	Alambic (liqueurs)	/ 25	Esméralda
	Escarboucle	brève	Athanor (poudres)	/ 25	Atalante Fugitive
	Androgyné	sèche	Creuset (ambres)	/ 25	Rebis

ÉPHÉMÉRIDE

	21 mars-20 avril Bélier · Mars · Feu	21 avril-20 mai Taureau · Vénus · Terre	21 mai-21 juin Gémeaux · Mercure · Eau	22 juin-22 juillet Cancer · Lune · Lune	23 juillet-22 août Lion · Soleil · Variable	23 août-22 sept. Vierge · Mercure · Eau	23 sept.-22 octobre Balance · Vénus · Terre	23 oct.-21 nov. Scorpion · Mars · Feu	22 nov.-20 déc. Sagittaire · Jupiter · Air	21 déc.-19 janvier Capricorne · Lune · Lune	20 janvier-18 fév. Verseau · Saturne · Ombre	19 fév.-20 mars Poisson · Jupiter · Air
Lundi	 Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -2 Lune FR +1	Feu FR -2 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR +2	Variable	Feu FR -2 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -2 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR +2	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR +1
Mardi	 Feu FR +2 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR +1 Lune FR -1 Eau FR -2	Feu FR +1 Lune FR -1 Eau FR -1	Feu FR +1 Lune FR -1 Eau FR -1	Variable	Feu FR +1 Lune FR -1 Eau FR -1	Feu FR +1 Lune FR -1 Eau FR -2	Feu FR +2 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR +1 Lune FR -2 Eau FR -1	Feu FR +1 Lune FR -2 Eau FR -1	Feu FR +1 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR +1 Lune FR -2 Eau FR -1
Mercredi	 Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR +1	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR +1	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR +2	Feu FR -2 Terre FR -1 Eau FR +1	Variable	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR +2	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR +1	Feu FR -1 Terre FR -2 Eau FR +1	Feu FR -2 Terre FR -1 Eau FR +1	Feu FR -2 Terre FR -1 Eau FR +1	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR +1	Feu FR -1 Terre FR -2 Eau FR +1
Jeudi	 Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -2	Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR +1 Terre FR -2 Lune FR -1	Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -1	Variable	Air FR +1 Terre FR -2 Lune FR -1	Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -2	Air FR +2 Terre FR -2 Lune FR -2	Air FR +1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR +1 Terre FR -2 Lune FR -2	Air FR +1 Terre FR -2 Lune FR -2
Vendredi	 Air FR -1 Terre FR +1 Eau FR -2	Air FR -2 Terre FR +2 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR -1 Eau FR +1	Air FR -2 Terre FR +1 Eau FR -1	Variable	Air FR -1 Terre FR +1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR +2 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR +1 Eau FR -2	Air FR -2 Terre FR +1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR +1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR +1 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR +1 Eau FR -1
Samedi	 Feu, Terre & Air FR -1 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu & Lune FR -1 Terre FR -1 Air & Eau FR -2	Feu & Terre FR -2 Air, Lune FR -1 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -1 Eau FR -1	Variable	Feu & Terre FR -2 Air FR -1 Lune & Eau FR -1	Feu & Terre FR -1 Air & Eau FR -2 Lune FR -1	Feu & Air FR -1 Terre FR -1 Lune & Eau FR -2	Feu & Air FR -1 Terre & Lune FR -2 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -1 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -2 Eau FR -2	Feu & Air FR -1 Terre & Lune FR -2 Eau FR -1
Dimanche	 Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable

Les dimanches et les jours du mois du Lion, l'élément influençant l'éphéméride est déterminé en lançant un d10.
Les sorts de cet élément bénéficient d'un FR + 1 ou + 2 (les dimanches du mois du Lion). Les sorts des Éléments opposés ont quant à eux un FR -1 ou -2.
1-2 : Eau / 3-4 : Feu / 5-6 : Terre / 7-8 : Air / 9-0 : Lune

GRIMOIRE

Habitus	Cercle	Élément	Domaine	Chaîne analogique	Codex	Page

LIVRE KABBALISTIQUE

Invocation	Cercle	Élément	Sephirah	Monde	Codex	Page

FORMULAIRE ALCHEMIQUE

Formule	Cercle	Élément	Tradition	Substance	Codex	Page