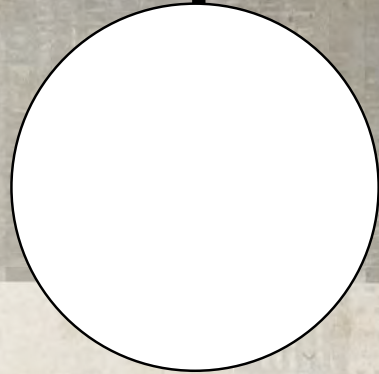


Chaque palier d'intensité peut contenir un nombre de jetons égal au seuil RK de la Région dans laquelle se trouvent les Nephilim.

Dès qu'un palier est rempli, la Traque augmente d'Intensité et les jetons sont remis à zéro.

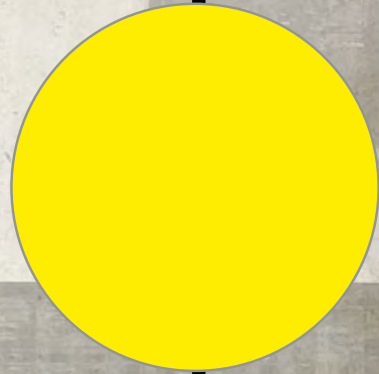


### INTENSITÉ 1



les Nephilim sentent qu'ils commencent à laisser des traces mais sont encore sous les radars des Arcanes mineurs.

### INTENSITÉ 2



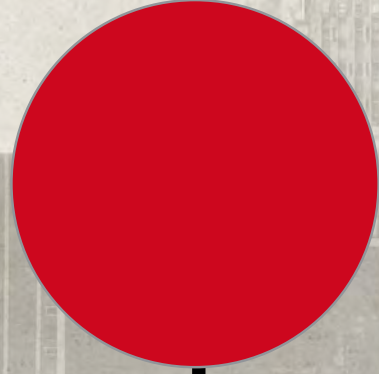
les Arcanes mineurs les ont repérés. Les Nephilim doivent collectivement choisir une Quête, une Approche ou un Vécu, parmi ceux qui ont généré les jetons de Traque et le sacrifier (c'est-à-dire ne plus l'utiliser temporairement) sous peine que son utilisation double le nombre de jetons de Traque pour chaque utilisation.

### INTENSITÉ 3



les Arcanes mineurs sont sur les traces des Nephilim et cherchent à les identifier formellement. Le MJ (jouant pour les Arcanes mineurs) choisit un élément parmi :  
toutes les quêtes ésotériques, un cercle de science occulte, une approche,  
tous les vécus d'une ère d'incarnation.  
L'utilisation de cet élément est alors interdite aux Nephilim, sous peine de générer 2 jetons de Traque et 1 Conséquence magique ou 1 degré de Chute à chaque utilisation.

### INTENSITÉ 4



les PJs sont clairement identifiés. Faire profil bas ne suffit plus pour échapper aux Arcanes. Le MJ choisit un élément parmi :  
une science occulte par PJ  
une ère d'incarnation par PJ  
L'utilisation des disciplines bloquées provoque 2 degrés de chute en raison des pièges installés par les arcanes mineurs qui commencent désormais leurs profils et leurs faiblesses.

### INTENSITÉ 5



l'utilisation de l'ensemble du pentade est interdite. Faire profil bas et déménager ne sert plus à rien. Seuls les reflets d'Arcadia peuvent sortir les PJs d'affaire. Chaque utilisation d'un quelconque élément autre que son Vécu temporaire entraîne 3 degrés de chute.