

Utilisation des Points de Sagesse

Moment	Effet	Coût
Pendant la session	Effet Mnemos	Voir tableaux des Effets Mnemos
	Faire baisser le temps de recherche occulte	3 PS
	Initiative en combat	1 PS
	Lancer automatiquement un Sort appris	5 PS
En fin de session	+ 1 degré de métamorphe	Valeur cible
	Augmenter une Quête ésotérique à minimum degré I (si rapport avec le scenario)	Voir tableau des coûts
	Augmenter un Savoir ésotérique à minimum degré I (si rapport avec le scénario)	Voir tableau des coûts
	Augmenter un Art occulte à minimum degré I (si utilisé pendant la session)	Voir tableau des coûts
	Augmenter un Vécu passé à minimum degré I (si utilisé pendant la session)	Voir tableau des coûts
	Augmenter le Ka	Voir tableau des coûts pour le Ka
	Absorber un degré du Vécu du Simulacre (nouveau vécu dans les époques d'incarnation)	Degré du Vécu
	+1 au maximum d'UNE jauge de MP	1 PS
	Création d'une nouvelle entrée (Quête, Savoir, Vécu, SO) à degré I	6 PS (1 PS pour le degré + 5 PS pour l'E. Mnemos permanent)

Tableau des coûts		
Ancienne valeur	Nouvelle valeur	Coût en PS
1	2	2
2	3	3
3	4	4
4	5	5
5	6	10
6	7	15
7	8	20
8	9	30
9	10	50
10	11	100
11	12	100
12	13	100
13	14	100
14	15	100
Etc.	Etc.	Etc.

Tableau des coûts pour le Ka		
Ancienne valeur	Nouvelle valeur	Coût en PS
1	2	20
2	3	30
3	4	40
4	5	50
5	6	60
6	7	70
7	8	80
8	9	90
9	10	100
10	11	200
11	12	300
12	13	400
13	14	500
14	15	600
Etc.	Etc.	Etc.

Effet Mnemos	Procédure	Coût
Comme Vécu (si aucun Vécu passé ne correspond pour résoudre une action)	Choisir un Vécu passé Ajouter l'Effet Mnemos en attribuant des degrés (max le degré du Vécu auquel il est associé) Choisir si l'Effet Mnemos est temporaire ou permanent	I PS / Degré Permanent* : + 5 PS
Comme Bonus	Choisir un Vécu passé en lien avec l'action Attribuer un Bonus à ce Vécu en déterminant ses conditions d'application Choisir si l'Effet Mnemos est temporaire ou permanent	I PS : +2 Permanent* : + 5 PS

* Un seul effet Mnemos permanent par Vécu passé.

Explications et conseils

L'Agartha

Il est difficile de définir et quantifier un Nephilim Agarthien, voire même le moment où un déchu atteint cet état d'illumination. Voici quelques données qui peuvent guider et indiquer le niveau requis pour éventuellement devenir Agarthien :

- Ka dominant à 10
- Un Art Occulte de 3^e Cercle à 10
- Une Quête ésotérique à 10
- Dix Savoirs ésotériques à 10
- Métamorphes visibles à 10
- Chutes inférieurs ou égales à 5

Quoi augmenter ?

Le Ka est intéressant, car tout le pentacle s'harmonise et donc tous les Ka ou presque augmentent. Avantage notamment pour les pratiques des Sciences Occultes (facilité, augmentation du nombre d'effets tatoués). Désavantage, le coût.

Les Savoirs ésotériques sont presque les connaissances les plus utilisées avec **les Vécus** lors des scénarios. Il peut être intéressant de les augmenter. Avantage : une meilleure lecture du monde occulte et une aisance d'action. Désavantage : augmentation possible que pour ceux liés au scénario ou les Vécus utilisés lors des sessions.

Les Quêtes ésotériques sont moins utilisées mais ce sont extrêmement puissantes dans la compréhension de l'univers Nephilim. Ce sont aussi des stades de la progression du Nephilim vers son Agartha. L'idée ce serait de se concentrer sur une seule mais c'est difficile parfois par rapport aux scénarios. Ce peut-être aussi une décision du groupe de n'en choisir qu'une et de constituer, si ce n'est déjà fait, une fraternité autour de cette quête.

Absorber le Vécu du Simulacre est une dimension très intéressante du fait qu'elle permet d'ancrer les connaissances de l'humain dans le pentacle du Nephilim, et ainsi d'en faire un nouveau Vécu passé. Avantage : en cas d'Effet Jésus, le Vécu absorbé restera et pourra être augmenté à son tour par l'expérience. Désavantage : le coût car le nombre de PS pour chaque degré étant égal au Vécu du Simulacre, et le temps car un seul degré par session de jeu.

Créer une nouvelle entrée peut permettre d'ajuster le personnage au monde de Nephilim, ou de l'orienter sur une nouvelle quête, de le faire progresser dans un nouveau cercle de SO ou encore de mieux l'adapter au monde des humains. C'est aussi une façon de le personnaliser et de voir comment le joueur veut l'interpréter. Avantage : nouvelles capacités. Désavantage : le coût supplémentaire de 5 PS (Effet mnemos permanent).

Augmenter le Métamorphe c'est l'expression de la nature Nephilim et de sa progression. Avantage : bonus lors d'approches de Ka-dominant. Désavantage : Métamorphe plus visible lorsqu'il se manifeste (SO, approches...).