



Coup d'Eclat & Sciences Occultes

mercredi 7 février 2007, par [Ubik](#)

Voici un article destiné à compenser les Maladresses en Sciences Occultes des Immortels.

L'une des bizarreries de Nephilim : Révélation est qu'alors que les Maladresses sont compensées par des Coup d'Eclat dans tous les domaines, dans celui des Sciences Occultes, c'est le désert, et l'Immortel, quel qu'il soit, s'il à toujours 5% de chances de réaliser une action aux conséquences catastrophiques, n'a rien pour contrebalancer ce risque.

Voici donc une proposition de Coups d'Eclats pour chacune des Sciences Occultes du jeu.

Pour les Immortels pratiquant la Magie :

- 1er Cercle : 1 augmentation gratuite sur la table des paramètres
- 2ème Cercle : 2 augmentations gratuites sur la table des paramètres
- 3ème Cercle : 3 augmentations gratuites sur la table des paramètres

Pour les Immortels pratiquant la Kabbale :

- 1er Cercle : +1 puce en allié ou féal
- 2ème Cercle : +1 puce en allié ou féal et -1 puce en féal ou allié
- 3ème Cercle : +2 puces en allié ou féal et -1 puce en féal ou allié

Pour les Immortels pratiquant l'Alchimie :

- 1er Cercle : 1 Substance produite en plus
- 2ème Cercle : 1 Substance produite en plus aux effets accrus (durée, portée, dégats...)
- 3ème Cercle : +3 puces au niveau d'Initié de l'Outil utilisé

Pour les Immortels pratiquant la Nécromancie :

- 1er Cercle : Durée du Rite multipliée par 2

- 2ème Cercle : Le mort perd un niveau de Tourment

- 3ème Cercle : La taille du Royaume augmente

Pour les Immortels pratiquant la Conjuración :

- 1er Cercle : Entropie divisée par 2
- 2ème Cercle : Temps d'incantation divisé par 2 (arrondi à l'inférieur)
- 3ème Cercle : l'Entité génère un petit champ de Lune Noire qui vient s'ajouter à la Réserve de l'Immortel, l'augmentant de 5 puces

Pour les Immortels pratiquant l'Anamorphose :

- 1er Cercle : l'Aspect est partiellement absorbé en disparaissant, redonnant une puce de Lune Noire à la Réserve de l'Immortel
- 2ème Cercle : Un 2ème aspect se manifeste gratuitement, au choix de l'Immortel
- 3ème Cercle : Un Aspect du Royaume augmente de 3 puces

Pour les Selenim Ethérés maîtrisant l'Ombre Fuligineuse :

- Apprenti : Le nombre de cibles est lu sur la ligne Compagnon
- Compagnon : Le nombre de cibles est lu sur la ligne Maître
- Maître : Le nombre de cible n'est pas limité. Toute personne dans un rayon de 50m subit les effets.

Pour les Ar-Kaïms, cela dépend du niveau de maîtrise du Talent :

- Apprenti : Les effets sont ceux du niveau Compagnon
- Compagnon : Les effets sont ceux du niveau Maître



- Maître : l'utilisation du Talent génère un Plexus de l'élément du Talent, durant (Niveau d'Initié de l'Ar-Kaïm dans ce Ka) tour

Pour les Bohémiens, cela dépend de la Difficulté du Don :

- Pas Difficile : Rien ne se produit, mais gain d'un point d'Agartha
- Peu Difficile : Durée multipliée par 2 et gain d'un point d'Agartha
- Assez Difficile : Durée multipliée par 2 et gain de deux points d'Agartha
- "... " Difficile : Durée multipliée par 3 et gain de trois points d'Agartha
- Très Difficile : Perte d'une puce de Marhimé et gain de trois points d'Agartha

En plus de ce qui est précisé au-dessus, les Coup d'Eclat occasionnent un gain de point d'Agartha relatif au Cercle de l'effet magique, selon la même logique que les Maladresses font gagner des puces de Khaïba. C'est à dire qu'au premier cercle, l'Immortel gagne un point d'Agartha, au deuxième 2 et au troisième 3. Pour les Ar-Kaïms ou l'utilisation de l'Ombre fuligineuse, cela dépend du niveau de la Compétence, comme pour les Maladresses.

Ces points d'Agartha ne peuvent être investis que dans la Voie Occulte où ils ont été gagnés, que ce soit pour augmenter un Compétence, ou pour acheter un nouvel effet magique.

Ces règles sont pour l'instant en test, aussi n'hésitez pas à faire part de vos remarques sur le forum Nephilim.