



# Nephilim

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient  
après qu'Adam eût quitté le Paradis, les Nephilim  
marchaient sur la Terre  
Bible, genèse 6:4



META-CARACTERISTIQUES					Nom du Nephilim		
Symbole	Bonus	Caractéristiques	Jet	(Car.x2)	DENEb		
<b>Ka</b>	-	KA	17	Vision-Ka	51 %	<b>METAMORPHE</b>	<b>SPECTRE</b>
<b>Feu</b>	+1	FORCE	10	Effort	20 %	Tête :	Yeux vitreux 4
<b>Terre</b>	+3	CONSTITUTION	13	Résistance	26 %	Mains :	Mains très fines 2
<b>Air</b>	+2	INTELLIGENCE	16	Idée	32 %	Peau :	Translucides vaporeuse 3
<b>Eau</b>	+4	DEXTERITE	14	Agilité	28 %	Odeur :	Sans 2
<b>Lune</b>	+5	CHARISME	22	Persuasion	44 %	Voix :	Soufflée 6

STASE	PENTACLE DES KA-ELEMENTS	SANTE
<u>Epoque :</u> XVIIème siècle		_____ O
<u>Description :</u> Dague de cérémonie franc-maçonne		_____ O
<u>Champs magiques :</u>		Indemne O
Feu : 15		Choqué O - 10% Passe suivante
Terre : 15		Lég`rement blessé O - 20% / -
Air : 15		Blessé O - 30% / -10%
Eau : 15		Gravement blessé O - 50% / - 20%
Lune : 40		Incapacité O - 80% / - 30%
<b>CYCLES BASALTIQUES</b>		Mortellement blessé O Ko / - 50%
Feu : _____		<b>PROTECTION</b>
Terre : _____		_____ niveaux <input type="checkbox"/>
Air : _____		
Eau : _____		
Lune : _____		

INCARNATIONS ANTERIEURES						SIMULACRE	
Eveil	Vécu	Culture	Sapience	Mnémos	Occupation	Nom :	Charles SYLVESTRE
Arthuriades	6	18	7	-	Noble dame Empoisonneur	Sexe	M Age : 25
Ren. Italienne	7	21	6	-	Inventeur Noble éclairé	Profession	: Dir. Pompes Fun
Paris Révolutionnaire	9	27	11	-	Espion Philosophe	Résidence	: Paris (16ème)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Niv. Soc.	16 Opp. 48
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Education	18
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Culture Xxème siècle	54
_____	_____	_____	_____	_____	_____	FORCE	9
_____	_____	_____	_____	_____	_____	CONSTITUTION	10
_____	_____	_____	_____	_____	_____	INTELLIGENCE	14
_____	_____	_____	_____	_____	_____	DEXTERITE	10
_____	_____	_____	_____	_____	_____	CHARISME	17
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Ka-soleil	22



# Nephilim

En ces temps là, quand les hommes se multipliaient  
après qu'Adam eût quitté le Paradis, les Nephilim  
marchaient sur la Terre  
Bible, genèse 6:4



## COMPETENCES

CONFRONTATION		Neph	Sim	SOCIETE		Neph	Sim	DISCRETION		Neph	Sim
(Force + Dextérité)			19	(Intelligence + Charisme)			31	(Dextérité x 2)			20
Acrobatie				Baratin		13		Filature		32	
Arme d'épaule				Corruption				Pickpocket			
Arme de poing	10			Débrouillardise		15		Se cacher		43	
Arts martiaux				Eloquence		22		Silencieux		50	
Athlétisme				Empathie		84					
Bagarre				Négoce				TRADITION		Neph	Sim
Couteau	20			Politique		31	60	Akasha			
Equitation	30			Séduction			30	Alchimie vulgaire		15	
Escalade				Usages		72		Analogie		25	
Escrime	40							Arcane XIII			
Esquive	20							Astrologie			
Jet				ARTS		Neph	Sim	Bohémiens			
Mêlée				(Intelligence + Charisme)			31	Cryptographie		30	
Nager				Chant				Culte de Lilith			
Tir				Comédie				Dracomachie (20%)			
				Instruments : _____				Esotérisme			
SAVOIR		Neph	Sim					Franc-Maçons		40	
(Intelligence x 2)			32					Histoire Invisible			
Architecture								Kabbale vulgaire			
Astronomie								Khaïba			
Droit	21							Magie vulgaire		15	
Géographie				Littérature				Mystères			
Histoire	24			Musique				Parapsychologie			55
Humanité	20			Peinture				Religions : _____			
Informatique			30	Sculpture							
Mathématiques	22										
Médecine	20										
Mythes et Légendes											
Navigation											
Physique / Chimie				TECHNIQUES		Neph	Sim				
S'informer	40			(Intelligence + Dextérité)			24				
Sciences de l'Homme				Artisanats : _____							
Sciences Naturelles	25										
ADAPTATION		Neph	Sim	Audiovisuel				Rituels		40	
(Constitution + Intelligence)			24	Bricolage			25	Rose+Croix		20	
Découvrir	35			Conduire : _____		85		Selenim		40	
Orientation				Voiture de sport		74		Synarchie		20	
Pister								Tarologie			
Survie				Déguisement				Templiers		30	
Vigilance	45			Electronique				Théologie			
				Falsification							
ARCANES		Neph	Sim	Fauconnerie				LANGUES		Neph	Sim
Arcane XVI LA MAISON D	30			Gestion				Parler Breton		29	
Arcane _____				Mécanique		25		L / P / E Anglais		50	
Arcane _____				Premiers Secours				L / P / E _____			
Arcane _____				Sécurité		34		L / P / E _____			
Arcane _____								L / P / E _____			
Arcane _____								L / P / E _____			



# Feuille 0 occulte



MAGIE		KABBALE		ALCHIMIE	
Basse Magie (x) <u>91</u> % <u>O</u> <small>x = 20% + nombre cycles basaltiques : _____ x 5 %</small>	Sceaux <u>20</u> % <u>O</u>	Œuvre au noir <u>46</u> % <u>O</u> <small>_____ x 5 %</small>			
Haute Magie <u>54</u> % <u>O</u>	Pentacles _____ % <u>O</u>	Œuvre au blanc _____ % <u>O</u>			
Grand Secret _____ % <u>O</u>	Clés _____ % <u>O</u>	Grand Œuvre _____ % <u>O</u>			
Voie :	Voie :	Voie :			
<b>Sortilèges</b>	<b>Invocations</b>	<b>Formules</b>			
Nom : Présence sulfureuse Ka-élément : Lune Cercle : 1er Seuil : 30 Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : 20 Page : _____	Nom : La Dissolution du Sel... Ka-élément : Eau Cercle : 1er Seuil : 30 Page : _____			
Nom : Spleen Ka-élément : Lune Cercle : 1er Seuil : 80 Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : La Cibation des marches... Ka-élément : Eau Cercle : 1er Seuil : 20 Page : _____			
Nom : Cache Lumière Ka-élément : Lune Cercle : 1er Seuil : 40 Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : Glaive élémentaire Ka-élément : Lune Cercle : 2eme Seuil : 20 Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : Mirroir réverbérant Ka-élément : Lune Cercle : 2eme Seuil : 30 Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			
Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Ct _____ Page : _____	Nom : _____ Ka-élément : _____ Cercle : _____ Seuil : _____ Page : _____			



## ARMES A DISTANCE

[illegible]

---

---

---

---

---

---

---

## EPHEMERIDE DE LA SEMAINE

<u>Champs magiques :</u>		<u>Description :</u>	Jour	Planète	Champs	Bonus	Neutre	Malus	Vous
Feu	11		Lundi	Lune	Lune	Lune	Eau Feu	Feu Air	
Air	13		Mardi	Mars	Feu	Feu	Air Terre	Lune Eau	
Terre	10		Mercredi	Mercur	Eau	Eau	Lune Air	Feu Terre	
Eau	20		Jeudi	Jupiter	Air	Air	Feu Eau	Lune Terre	
Lune	20		Vendredi	Venus	Terre	Terre	Feu Lune	Eau Air	
<u>Nombre de poudre :</u>			Samedi	Saturne	Orichalque	Aucun	Aucun	Tous	
			Dimanche	Soleil	Soleil	Var.	Var.	Var.	

## This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



## DENEB

### Onirim - Deuxième génération

D'aucuns prétendent que Deneb est un Nephilim en décadence, qui deviendra bientôt Selenim. C'est qu'ils comprennent mal son humour. Il est vrai, Deneb aime la mort et surtout les sentiments qu'elle inspire. Mais c'est la curiosité du chercheur qui le pousse à observer cet aspect si particulier de la vie, qui régit toute l'existence des humains. Après tout, c'est ce qui les pousse à se dépasser, à produire des créations qui leurs permettront d'exister par delà la mort – œuvre d'art ou constructions, tout cela provient du même état d'esprit.

Alors, il est vrai, Deneb a développé un humour un rien morbide au cours de ses incessantes incursions au confins de la mort. C'est vrai, il n'aime rien tant que de titiller ceux qui le comprennent mal – surtout les pyrim qui réagissent si bien. Mais c'est une façon de pousser son auditoire à se pencher un peu plus sur les derrières de la vie et non pas une marque de décadence comme d'aucun se plaisent à le dire.

Charles Sylvestre, le simulacre actuel de Deneb, est le véhicule rêvé à cet expérimentateur de la mort. En effet, quoi de mieux qu'un fossoyeur pour côtoyer la mort ? De plus, c'est un descendant de la famille royale Française. Voilà qui amuse tout particulièrement Deneb : en effet, les nephilims n'ont-ils pas régné sur les humains ?

Deneb a d'ailleurs continué à fréquenter le milieu de la vieille noblesse. C'est ainsi qu'il a fait la connaissance de quatre autres nephilims incarnés dans des simulacres de noble descendance : Bouvier le faërim, Shedir l'eolim, Cephee l'hydrim et Albireo le pyrim.

#### **Equipement :**

Etant donné les origines familiales auxquelles tu appartiens, ton simulacre possède tout ce qu'il désire après accord du maître de jeu.





# Le Spectre

*Onirim Lunatique*



Extrait Extrait des chroniques de Sarss, seigneur du château de Montclay:

« ...et ils viennent me traquer jusqu'en ma propre demeure. J'en ris! Ils débarquent avec leur fourgonnette bourrée du matériel le plus sophistiqué, probablement nippon dans sa grande majorité : détecteurs IR et UV, sondes à ultrasons, spectrophotomètres, détecteurs manométriques, etc. Et heureusement pas d'artefact, ni de d'homoncule... Tiens, c'est la RAI DUE, ce sont des italiens cette fois... Ils veulent me voir voir et m'entendre? Ils vont être servis, mais pas de caméra ni de micros, moi ce que j'aime c'est le direct... C'est follement amusant de déjouer leurs systèmes de surveillance tout en provoquant des réactions plutôt ridicules pour ces latin lovers ! Et en même temps cela les occupe et ainsi ils ne fouinent pas dans mon château... S'ils venaient à tomber sur mon laboratoire d'Alchimie, je devrai sans être moins gentil et moins... spectral !»

## Métamorphoses

### Tête : Yeux vitreux

Au fur et à mesure de la transformation, on ne voit plus la différence entre l'iris et le blanc de l'oeil, le tout ressemblant à une bille de verre translucide. Les lumières se reflètent dans ces yeux indisposant les gens en face.

### Mains : Très fines

Les mains et les doigts s'allongent donnant une impression de grande fragilité.

### Peau : Translucide et vaporeuse

La peau devient peu à peu translucide au point qu'au dernier stade de la transformation les os et organes deviennent visibles, pas tout à fait néanmoins car dans la même temps une légère brume se dégage du personnage le rendant légèrement flou au regard.

### Odeur : Sans

Sans odeur, c'est un spectre non ?

### Voix : Soufflée

Comme un souffle insidieux.

## Portrait Chinois

Si j'étais...

**un phénomène naturel :**

Un courant d'air glacé

**un métal :**

Un cristal

**un animal :**

Une chauve-souris

**une couleur :**

Le blanc

**un Etre mythologique :**

Orphée

**un humain célèbre :**

Gorn, une fois mort

**une activité humaine :**

Le camouflage

**une œuvre :**

« Les Hauts de Hurlevent »

**une arme :**

Une lame de rasoir

**un objet :**

Un vieux drap

