



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)	ISTHMA			
Ka	-	KA	17	Vision-Ka	51 %	METAMORPHE		Gargouille
Feu	+3	FORCE	18	Effort	36 %	Tête :	Carrée	4
Terre	+5	CONSTITUTION	21	Résistance	42 %	Mains :	Très grosse	5
Air	+2	INTELLIGENCE	13	Idée	26 %	Peau :	Pierre	1
Eau	+1	DEXTERITE	15	Agilité	30 %	Odeur :	Pierre chaude	2
Lune	+4	CHARISME	16	Persuasion	32 %	Voix :	Rocailleuse	5

STASE	PENTACLE DES KA-ELEMENTS	SANTE
Epoque : Xxème siècle		_____ 0
Description : Plaque d'identité d'un soldat US		_____ 0
Champs magiques :		Indemne 0
Feu : 15		Choqué 0 - 10% Passe suivante
Terre : 40		Lég`rement blessé 0 - 20% / -
Air : 15		Blessé 0 - 30% / -10%
Eau : 15		Gravement blessé 0 - 50% / - 20%
Lune : 15		Incapacité 0 - 80% / - 30%
CYCLES BASALTIQUES		Mortellement blessé 0 Ko / - 50%
Feu : _____		PROTECTION
Terre : _____	_____ niveaux <input type="checkbox"/>	
Air : _____		
Eau : _____		
Lune : _____		

INCARNATIONS ANTERIEURES						SIMULACRE	
Eveil	Vécu	Culture	Sapience	Mnémos	Occupation	Nom	CATENNE Hector
Arthuriades	11	33	9	-	Enchanteresse Moine	Sexe	M Age 31
Chute Roy. Grenade	7	21	6	-	Découvreur Noble	Profession	: Aventurier
La Fronde	10	30	5	1	Mousquetaire Trafiquant	Résidence	: Paris (18ème)
Les Années Noires	7	21	9	-	Résistant	Niv. Soc.	14 Opp. 42
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Education	14
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Culture Xxème siècle	42
_____	_____	_____	_____	_____	_____	FORCE	15
_____	_____	_____	_____	_____	_____	CONSTITUTION	16
_____	_____	_____	_____	_____	_____	INTELLIGENCE	11
_____	_____	_____	_____	_____	_____	DEXTERITE	14
_____	_____	_____	_____	_____	_____	CHARISME	12
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Ka-soleil	20



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
<i>(Force + Dextérité)</i>			29	<i>(Intelligence + Charisme)</i>			23	<i>(Dextérité x 2)</i>			28
Acrobatie				Baratin		30		Filature			
Arme d'épaule	50			Corruption		20		Pickpocket			
Arme de poing	45			Débrouillardise		15	53	Se cacher			
Arts martiaux				Eloquence		70		Silencieux	45		
Athlétisme				Empathie				TRADITION			
Bagarre			69	Négoce		15	33				
Couteau				Politique		25		Akasha	15		
Equitation	35	49		Séduction				Alchimie vulgaire			
Escalade				Usages		18		Analogie			
Escrime	80			ARTS					Arcane XIII		
Esquive	30			<i>(Intelligence + Charisme)</i>					Astrologie	21	
Jet								Bohémiens			
Mêlée				Chant				Cryptographie			
Nager			49	Comédie				Culte de Lilith			
Tir				Instruments : _____				Dracomachie (20%)			
SAVOIR		Neph	Sim	Luth				Esotérisme	54		
<i>(Intelligence x 2)</i>			25	_____				Franc-Maçons			
Architecture				_____				Histoire Invisible	25		
Astronomie				_____				Kabbale vulgaire	47		
Droit				_____				Khaïba			
Géographie	27	55		Littérature				Magie vulgaire	19		
Histoire				Musique				Mystères			
Humanité	22			Peinture		14		Parapsychologie			
Informatique				Sculpture				Religions : _____			
Mathématiques	10			_____				Celtique	29		
Médecine	34			_____				Musulmane	14		
Mythes et Légendes	52	45		_____				Paganisme	20		
Navigation	21			_____				_____			
Physique / Chimie				TECHNIQUES					_____		
S'informer	20	85		<i>(Intelligence + Dextérité)</i>					_____		
Sciences de l'Homme				Artisanats : _____				Rituels			
Sciences Naturelles				_____				Rose+Croix			
ADAPTATION		Neph	Sim	_____				Selenim			
<i>(Constitution + Intelligence)</i>			27	Audiovisuel				Synarchie			
Découvrir	34	57		Bricolage			35	Tarologie			
Orientation	27	57		Conduire :				Templiers			
Pister	15	47		Voiture de sport				Théologie	27		
Survie	30	47		_____				LANGUES			
Vigilance	70	37		Déguisement				Neph	Sim		
ARCANES		Neph	Sim	Electronique				Parler Espagnole	40		
<i>(Intelligence + Dextérité)</i>				Falsification				Parler Anglais	40		
Arcane XVII L'ETOILE	30			Fauconnerie				Parler Allemand	40		
Arcane VII LE CHARIOT	21			Gestion				Parler Français	50		
Arcane _____				Mécanique				Parler Hollandais	35		
Arcane _____				Premiers Secours		29		Lire/Ecrire Latin	32		
Arcane _____				Sécurité				Lire/Ecrire Arabe	20		
Arcane _____				_____				Lire/Ecrire Grec Ancien	27		
Arcane _____				_____							



Feuille 0 courte



MAGIE		KABBALE		ALCHIMIE	
Basse Magie (x) <u>66</u> % O <small>x = 20% + nombre cycles basaltiques : _____ x 5 %</small>		Sceaux <u>92</u> % O		Œuvre au noir <u>20</u> % O <small>_____ x 5 %</small>	
Haute Magie _____ % O		Pentacles _____ % O		Œuvre au blanc _____ % O	
Grand Secret _____ % O		Clés _____ % O		Grand Œuvre _____ % O	
Voie : <i>Naturelle des sentiers sinueux</i>		Voie : <i>Hod</i>		Voie :	
Sortilèges		Invocations		Formules	
Nom : <u>Cicatrisation des plaies</u>		Nom : <u>Ashim portes adamantes</u>		Nom : _____	
Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : <u>20</u> Page : _____		Seuil : <u>20</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : <u>Toucher purificateur</u>		Nom : <u>Ceux qui rampent...</u>		Nom : _____	
Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : <u>70</u> Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : <u>L'Armure de ceux...</u>		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : <u>Ceux qui frappent les...</u>		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : <u>Terre</u> Cercle : <u>1er</u>		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : <u>_____</u> Ct <u>_____</u> Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	



Divers



ARMES DE CONTACT

ARMES A DISTANCE

Nom	%	Niveaux Blessure	POT. Gravité	Nom	%	Niveaux Blessure	POT. Gravité	Portée Moyen.	Portée Longue	Mun.
				44 Magnum						

ARTEFACT & FOCUS DIVERS

Serre tête de nacre contenant le sort : "Langage universel"

ATHANOR

EPHEMERIDE DE LA SEMAINE

<u>Champs magiques :</u>	<u>Description :</u>	Jour	Planète	Champs	Bonus	Neutre	Malus	Vous
Feu		Lundi	Lune	Lune	Lune	Eau Feu	Feu Air	
Air		Mardi	Mars	Feu	Feu	Air Terre	Lune Eau	
Terre		Mercredi	Mercuré	Eau	Eau	Lune Air	Feu Terre	
Eau		Jeudi	Jupiter	Air	Air	Feu Eau	Lune Terre	
Lune		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.	

EQUIPEMENTS - CONTACTS - Etc...

PRINCIPALES INCARNATIONS VECUES

LES ARTHURIADES :

Incarné dans une enchantresse, tu étais très proche des hauts seigneurs de la cour du Haut Roi (Arthur). Suivant les enseignements de Kabbale avec pour maître Merlin, ton simulacre fut tué et violé par des brigands. Incarné ensuite dans un moine itinérant, armé de la Foi qui t'étais propre, tu es parti à la recherche du Graal. Le chemin long et sinueux dura 47 ans, au cours duquel la quête qui t'animait resta vaine, mais tu en es ressorti grandi par l'expérience occulte que tu avais accumulée durant tout ce temps.

CHUTE DU ROYAUME DE GRENADE :

Pour toi la « belle époque », car incarné dans un découvreur (aventurier de l'époque), tu es allé peu de temps après C. COLOMB sur le nouveau monde, et tu participas activement à la conquête du nouveau monde. Tué par des indiens Mohicans, tu t'incarna dans un noble Hidalgo Espagnol et tu y vécus quelques années, avant de rentrer en Europe, à cause d'une maladie incurable (La peste)...

LA FRONDE :

Rien de transcendant, une époque riche en complot, mais en tant que mousquetaire, tu n'as pu mettre l'ensemble de tes talents au service du roi. Tu fus tué au cours d'un duel au fleuret contre un Nephilim répondant au nom humain de DARTAGNAN...

LES ANNEES NOIRES :

Incarné dans un trafiquant d'arme, tu fus tué par une patrouille allemande lors d'un échange avec les résistants. Tu t'es ensuite incarné dans un résistant et tu as œuvré dans l'ombre aux côtés de J. Moulin afin d'aider les Français pour le débarquement des alliés. Soupçonnant un groupuscule de templiers d'aider les nazis à s'enfuir, ceux-ci te sont tombés dessus puissamment armés et t'ont fait retourner dans ton éternel prison...

DE NOS JOURS :

Incarné dans un aventurier au passé tumultueux, tu vis à cent à l'heure, voyageant sans cesse à travers le monde, tu es à la recherche des moindres traces qu'aurait pu laisser une éventuelle présence d'extraterrestre sur terre. Il apparaît que tes actes et ta façon de penser, sont quasiment identiques à ceux de ton simulacre...

Hector CATENNE - Faërim

Métamorphe : Gargouille

TON SIMULACRE

Citation typique : “ Pour avoir ces trucs, faut aller en Colombie ou à Tokyo. Ou alors, je pique ceux du British Museum, mais ce sera plus cher ”

Souvenirs d'oubliette de Hector Catenne :

Dès l'âge de quinze ans, Hector à plaqué sa famille de riches cinéastes et scientologue, pour devenir écrivain et aventurier. Il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, en risquant sa peau sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il trafique un peu de tout, baragouine cinq langues, pilotes des hydravions, s'intéresse au vaudou et a vu des choses étranges. C'est aussi une grande gueule notoire, qui à tendance à se disperser.

Compétence spéciale :

Anecdotes bizarres du monde entier 40 % (Rencontrer une vieille connaissance - amie ou non - dans un pays étranger).

Equipement :

Blouson en cuir
Rangers
Matériel photo
Gris-gris divers
Revolver 44 magnum
Harley Davidson modèle 1973 (rutilante et en très bon état)



CE QUE TU PENSES DE TES AUTRES CAMARADES DECHUS

RUHANNOR le Pyrim : J'apprécie les Nephilim de sa trempe et tout ceux qui partage un pentacle similaire. Sans doute une aide précieuse pour les coup d'éclat de l'arcane sur le terrain. Je ne le connaît pas spécialement, mais bon, je verrais en temps voulu...

THORWANN l'Eolim : Connaît pas, il paraît qu'il quitte rarement sa montagne, ses études sont très appréciée par l'arcane, mais de la à le considérer comme un amis, faut voir...

MORGANNA l'Onirim : Une femme sympa, enfin si je puis dire !. Au besoin, elle m'aidera si la situation le demande. Elle est très compétente dans un tas de domaine.

Ta stase actuelle : PLAQUE D'IDENTITE D'UN SOLDAT U.S.



La Gargouille



Fäerim Mélancolique Sec

Extrait d'un discours de Syllène aux nouveaux membres humains de son cercle de confidents :

« Quelle sérénité... Cela fait des siècles, en fait depuis sa construction, que du haut de Notre-Dame de Paris, je réfléchis, pense et les observe ces fourmis qui n'ont pas le temps... Leur vie est si courte... Ils n'ont pas l'éternité comme moi il faut dire, cela doit expliquer leurs habitudes bruyantes, leur excitation constante... Quand je pense que certains de mes frères sont encore plus fous qu'eux... Néanmoins quand on voit les merveilles qu'ils sont capables de concevoir, je ne peux m'empêcher d'avoir un certain respect pour eux, même si ils n'ont plus la foi, leur muse géniale et qu'actuellement ils ne pourraient plus accomplir de telles oeuvres. Enfin du haut de ma tour j'observe ce monde qui change me laissant moi le témoin et le reflet d'une époque révolue en cette période pré-apocalyptique... »

Métamorphoses

Tête : *carrée et prognathe*

Traits coupés à la hache et s'accroissant jusqu'à en devenir une caricature d simulacre. D'autre part, le Nephilim perd toute sa pilosité et deux petites cornes poussent sur le front.

Mains : *Griffues et puissantes*

Les mains se musclent et les ongles poussent jusqu'à devenir de formidables griffes.

Peau : *Minérale*

La peau se minéralise, devient dur comme la pierre. Il est intéressant de noter que son aspect et sa couleur dépendent du lieu de prédilection de la Gargouille lui permettant de se fondre parfaitement dans son décor.

Odeur : *Mousse*

De pierre moussue après la pluie.

Voix : Profonde et caverneuse

Portrait Chinois

Si j'étais...

un phénomène naturel :

L'érosion

un métal :

La pierre, sans métal

un animal :

Un éléphant

une couleur :

Le gris

un être mythologique :

Atlas

un humain célèbre :

Viолет-le-duc

une activité humaine :

La patience

une oeuvre :

Notre-Dame-de-Paris

une arme :

La massue de pierre

un objet :

Une statue

