

## Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

Emeth

Nature		Ka Dominant							Evenement clef		Appartenance à une arcane		Regent de la force		Satyre			
Nephilim		Choix	Niveau		Aucune				à déterminer		Arcane n°11		Compagnon		Métamorphe			
		Terre	initié						Epoque d'incarnation n°1		Degré éventuel :		niv de chute		2 cornes			
Science occulte			Niveau		Définir la spécialité		Sorts :		Epoque d'incarnation n°2		Chûtes et Ennemi		3 doigts <th colspan="2" style="text-align: center;">PAS occulté</th>		PAS occulté			
Percevoir			Maître		Magie		1 - invocations ,,,,		9 -		Guerres Elémentaires		Compagnon en Narcose		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		3 doigts	
Modifier			Maître				2 -		10 -		Compagnon		Enchantement Atlante		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		Odeur musc	
Sentir			Maître				3 -		11 -		Epoque d'incarnation n°3		Fulgurance / Amour perdu		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		basse	
Communiquer			Compagnon				4 -		12 -		Compacts Secrets		La coupe / vengeance		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		poilue	
Déplacer			Maître				5 -		13 -		Maître		Le bâton / ennemi ancestral		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Maudit	
Transformer			Maître				6 -		14 -		Epoque d'incarnation n°3		Immortels / Figure ennemie		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		Enkhaïbaté	
Malkut			Compagnon				7 -		15 -		Maître				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
							8 -		16 -						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

Le simulacre :

Profession :

Ecrivain ésotérique

Nom :		De Sade		Prénom :		Vigor		Ka-soleil		Nationalité		Background ou importance scénaristique	
								Niveau du ka		Français			
Sexe		Âge		Richesse		Education		Sociabilité		Niveau de			
Sexe		50 ans		Synarchie		ASSEZ savant		fortuné		sociable			
Arcane éventuelle		Degré éventuel		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition		Perte de situation			
Synarchie		Compagnon		5		2		immédiate		N/A			



Ce personnage est un pnj récurrent de la campagne, au début il passe pour un mentor menant les pjs dans le village de Masevaux (scénario 1), dans le second scénario, il guide les joueurs vers Montluçon, C'est un allié indéfectible de Chiron l'archange, ainsi que de Deucalion régent de la justice, il est aussi une taupe du Bateleur au sein de la force où son charisme est reconnu, il dispose en outre d'une armée d'élite pyrim, pour le protéger, un commando qu'il a entraîné lui même dans les montagnes du népal. Bref il est tout sauf un rigolos de cirque. Ses intentions sont très clair : réveiller son ami (scénario n°1) et pousser les joueurs à lui amener le vase et s'en servir (notamment dans le scénario n°3) où les joueurs auront l'impression qu'il les a trahi... En attendant faites intervenir Emeth chaque fois qu'il sera nécessaire...

Il est séduisant, aime les plaisirs de la chair, sympathique et énigmatique. Le style Sean Connery mais avec un chapeau masquant ses cornes, une voix plus grave.

Caractéristique et niveau					Liste des Traditions									
Agile		Endurant		Fort		Intelligent		Séduisant						
ASSEZ		ASSEZ		TRES		ASSEZ		ASSEZ		Esotérisme				
										Histoire Invisible ( )				
										S.O. ( )				
Liste des compétences										Tradition (Arcane Majeur)				
Armes d'épaules		Compagnon		Discrétion		Maître				Traditions				
Armes de mêlée		Compagnon		Recher. Info		Compagnon		Arcane n°11		Traditions				
Armes de Poing		Compagnon		Acrobatie		Compagnon		Compagnon		Traditions				
Art Martiaux		Maître		Athlétisme		Compagnon				Traditions				
Art (comédie)		Maître		Compétences		Apprenti		Arcane n°8		Traditions				
Art (chant)		Apprenti		Compétences		Apprenti		Compagnon		Traditions				
Art (Littérature)		Apprenti		Compétences		Apprenti				Traditions				
Administration		Apprenti		Compétences		Apprenti		Arcane n°1						
Histoire		Compagnon		Compétences		Apprenti		Maître						

ASSEZ initié

PEU initié

ASSEZ initié

initié

initié

ASSEZ initié

PAS initié

PAS initié

initié

PEU initié

initié

ASSEZ initié

# Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

*il s'agit d'un humain, ne pas prendre en compte la première partie*

Nature						Evenement clef		Appartenance à une arcanes		Métamorphe ou Imago	
Humain	Soleil	ASSEZ initié		Aucune		ne pas prendre en compte		Templier		Métamorphe	
Science occulte		Niveau		Sorts :		Epoque d'incarnation n°1		Degré éventuel :		Métamorphe	
		Définir la spécialité						Compagnon		Métamorphe	
		Kabbale		1 -		9 -		Chûtes et Ennemi		Métamorphe	
Yesod				2 -		10 -		niv de chute		Métamorphe	
Hod				3 -		11 -		Visage		Métamorphe	
Netzah				4 -		12 -		Mains		Métamorphe	
Tipheret				5 -		13 -		Odeur		Métamorphe	
Geburah				6 -		14 -		Voix		Métamorphe	
Chesed				7 -		15 -		Peau		Métamorphe	
				8 -		16 -		Maudit			
								Enkhaïbaté			

Le simulacre :

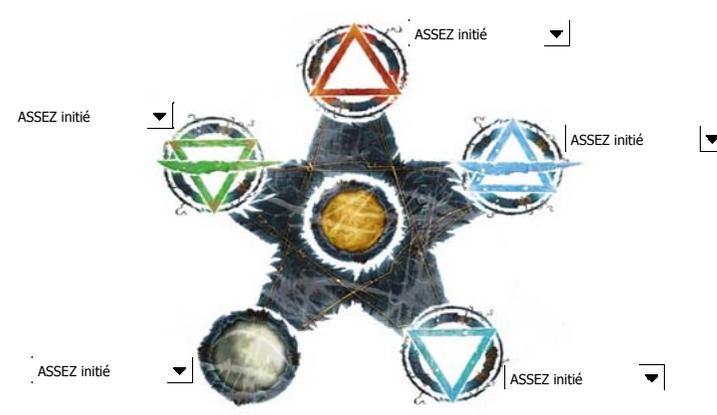
Profession :

Nom :		421 / 422 / 423		Prénom :		Ka-soleil		Nationalité		Les moines templiers	
Faux nom		Faux prénoms		ASSEZ initié							
Sexe		Âge		Richesse		Education		Sociabilité			
Sexe		35 ans moyenne		PAS fortuné		PAS savant		PAS sociale			
Arcane éventuelle											
Degré éventuel		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition		Perte de situation			
Caractéristique et niveau						Liste des Traditions					
Agile		Endurant		Fort		Intelligent		Séduisant		Esotérisme	
ASSEZ		ASSEZ		ASSEZ		PEU		PEU		Compagnon	
Liste des compétences						Traditions					
Armes d'épaules		Compagnon		Compétences		Apprenti		Tradition (Arcane Majeur)		Apprenti	
Armes de mêlée		Maître		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Art Martiaux		Compagnon		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Vigilance		Compagnon		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti				Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti				Apprenti	

Templiers, ordre teutonique. Ils ont des colliers en orichalque. Comme le montre la photo de deux d'entre-eux, ils ont l'air sympas. Mais sous leurs soutanes, un d'entre eux a un katana, les autres sont équipés de fusil à lazer de visée rouge.

Bien sur faux papiers, aucun signes distinctifs, 300 €

Les gardes de la société, ont tous des oreillettes



## Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

Nature	Ka dominant		Maison Eventuelle	Val numérique de la réserve	Evenement clef	Epoque d'incarnation n°1	Appartenance à une arcane	Compagnon	Métamorphe ou Imago		
	Choix	Niveau	n'existe pas	n'existe pas			Rose + Croix		Degré éventuel :		
Humain					n'était pas vivant						
<b>Science occulte</b> Niveau <input type="text"/> Définir la spécialité <input type="text"/>						Epoque d'incarnation n°2	Chûtes et Ennemi	niv de chute	Visage		
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mains
Listes des Sorts						Pages référente			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Odeur	
1											<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Peau	
3									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Niveau de malédiction	
4									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Niveau de Khaïba	
5									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	pas	

Le simulacre :

Profession :

Jardinier au Collège de Masevaux

Nom :	<b>Raines</b>	Prénom :	<b>Reno</b>	Ka-soleil	<b>Ka-soleil</b>	Nationalité	<b>assez initié</b>	<b> Grec</b>
Sexe	<b>Âge</b>	Niveau de						
<b>M</b>	<b>42 ans</b>	Richesse	Education	Sociabilité				
		<b>assez fortuné</b>	<b>peu savant</b>	<b>assez sociable</b>				
		Nb de contacts	Nb d'allié	Disparition	Perte de situation			
		1	2	0	0			

<p><b>Background ou importance scénaristique</b></p>  <p>Il est là pour retourner dans le passé, il fera tout pour éliminer Geneviviève. Il a une famille composé d'une femme et d'un enfant, 16 rue du Rhin</p>	<p><b>Description</b></p> <p>La photo est éloquante, au niveau du caractère, il ressemble à Léon le nettoyeur</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Caractéristique et niveau

Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant
"..."	"..."	très	assez	peu

Liste des compétences

Armes de mêlée	Compagnon	Esquive	Compagnon	
Armes de poing	Maître	Vigilance	Maître	
Comédie	Apprenti			
Arts martiaux	Apprenti			
Discrétion	Compagnon			

# Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

*Clytemnestre Dandrae, ar-kaïm du Taureau Attila*

Nature	Ka Dominant		Maison		Evenement clef	Appartenance à une arcano		Métamorphe ou Imago	
	Choix	Niveau	choisir			Degré éventuel :			
Ar-Kaim	Terre	initié	taureau	Aucune	à déterminer	Degré éventuel :		Compagnon	Métamorphe
Science occulte		Niveau Maître	définir les talents	Talents :		Epoque d'incarnation n°1	Chûtes et Ennemi	niv de chute	Visage Métamorphe
				1 - tous ceux du taureau à M	9 -	Compacts Secrets		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mains Métamorphe
				2 - plus certains du scorpion à C	10 -	Compagnon		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Odeur Métamorphe
				3 -	11 -	Epoque d'incarnation n°2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Voix Métamorphe
				4 -	12 -	Guerres Secrètes		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Peau Métamorphe
				5 -	13 -	Compagnon		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Maudit
				6 -	14 -	Epoque d'incarnation n°3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Enkhaïbaté
				7 -	15 -	Nouveaux Mondes		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
				8 -	16 -	Maître		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

## Le simulacre :

Profession : Parlementaire Européen et future présidente de l'UE

Nom :	<b>Dandrae</b>	Prénom :	<b>Clytemnestre</b>	Ka-soleil	Nationalité
				Niveau du ka	Italo-grecque
Sexe	Homme	Âge	40 ans	Niveau de	
Arcane éventuelle	Mystère	Richesse	ASSEZ fortuné	Education	savant
Degré éventuel	Maître	Nb de contacts	4	Disparition	n/a
		Nb d'allié	2	Perte de situation	n/a

Background ou importance scénaristique



Clytemnestre a un rôle loguement expliqué dans le scénario

Physique et caractère de Miss Parker dans Caméléons. Froide, réfléchie, redoutable car intelligente

Caractéristique et niveau				Liste des Traditions	
Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant	Bâton
TRES	"..."	"..."	TRES	"..."	Compagnon
Liste des compétences					R+C
Armes de mêlée	Maître	Compétences	Apprenti	Tradition (Arcane Majeur)	Histoire Invisible ( )
Art (comédie)	Compagnon	Compétences	Apprenti		S.O. ( )
Art (Sculpture)	Maître	Compétences	Apprenti		Traditions
Administration	Compagnon	Compétences	Apprenti		Traditions
Discrétion	Compagnon	Compétences	Apprenti		Traditions
Esquive	Maître	Compétences	Apprenti		Traditions
Politique	Maître	Compétences	Apprenti		Traditions
Vigilance	Maître	Compétences	Apprenti		
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti		



# Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

*il s'agit d'un humain, ne pas prendre en compte la première partie*

Nature						Evenement clef		Appartenance à une arcanes		Métamorphe ou Imago	
Humain		initié		Aucune		ne pas prendre en compte		Degré éventuel :		Compagnon	Métamorphe
Science occulte		Niveau		Définir la spécialité		Sorts :		Epoque d'incarnation n°1		Chûtes et Ennemi	
Yesod				Kabbale		1 -		9 -		Métamorphe	
Hod						2 -		10 -		Métamorphe	
Netzah						3 -		11 -		Métamorphe	
Tipheret						4 -		12 -		Métamorphe	
Geburah						5 -		13 -		Métamorphe	
Chesed						6 -		14 -		Métamorphe	
						7 -		15 -		Métamorphe	
						8 -		16 -		Métamorphe	

Le simulacre : Profession : Gérant du Laguna

Nom :	Von dorf	Prénom :	Albert	Ka-soleil	Nationalité	Background ou importance scénaristique	
Sexe	Homme	Âge	55 ans	Niveau de			
Arcane éventuelle	Templier	Richesse	TRES fortuné	Education	savant	Sociabilité	TRES sociable
Degré éventuel	Manteau Rouge	Nb de contacts	10	Nb d'allié	5	Disparition	immédiate
						Perte de situation	N/A

Caractéristique et niveau				Liste des Traditions			
Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant	Esotérisme	Compagnon	
ASSEZ	ASSEZ	"..."	"..."	ASSEZ	Traditions	Apprenti	
Liste des compétences				Tradition (Arcane Majeur)			
Armes de mêlée	Maître	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Armes de Poing	Compagnon	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Recher. Info	Compagnon	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Vigilance	Compagnon	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Usages( )	Maître	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions	Traditions	Apprenti	



Pierluigi Totti est le manteau rouge de la faction templière, il tient à la création d'une armée néo-templière

Il s'agit d'un allemand acerbe, carré, discutaille peu et gère les difficultés de façon radicale.

