

Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :

Nalos

<i>Nature</i>						<i>Evenement clef</i>		<i>Appartenance à une arcane</i>		<i>Métamorphe ou Imago</i>	
Bohémien		ASSEZ initié		Aucune		<i>ne pas prendre en compte</i>		<i>Degré éventuel :</i>		Métamorphe	
Science occulte		<i>Niveau</i>		<i>Définir la spécialité</i>		<i>Sorts :</i>		<i>Epoque d'incarnation n°1</i>		<i>Chûtes et Ennemi</i>	
		Magie		1 -		9 -		Compacts Secrets		niv de chute	
Percevoir				2 -		10 -				Visage	
Modifier				3 -		11 -				Mains	
Sentir				4 -		12 -				Odeur	
Communiquer				5 -		13 -				Voix	
Déplacer				6 -		14 -				Peau	
Transformer				7 -		15 -		<i>Epoque d'incarnation n°3</i>		Maudit	
				8 -		16 -				Enkhaibaté	

Le simulacre :

Profession :

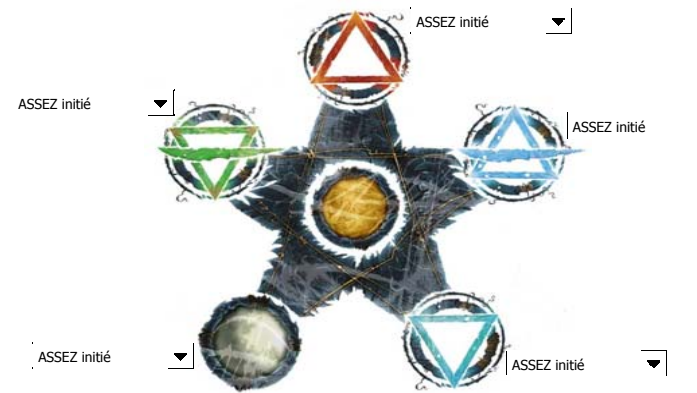
<i>Nom :</i>		<i>Prénom :</i>		<i>Ka-soleil</i>		<i>Nationalité</i>		<i>Background ou importance scénaristique</i>	
				ASSEZ initié		Roumain d'origine			
<i>Sexe</i>		<i>Âge</i>		<i>Niveau de</i>					
Homme		35 ans		Richesse		Education		Sociabilité	
<i>Arcane éventuelle</i>		PAS fortuné		PEU savant		ASSEZ sociable			
<i>Degré éventuel</i>		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition		Perte de situation	



Nalos est un fier Bohémien qui appréciait beaucoup l'hydrium Deucalion, la disparition de ce dernier le plonge d'abord dans la mélancolie, ce qui le cherchera à chercher des aînés, puis lorsqu'ils les aura trouvés et menés au patriarce de sa Kumpania, il les suivra et ira à Montluçon pour découvrir le pot au rose

Une natte tombe au milieu de ses épaules, il a des habits relativement folklo. Il est caractériel, fier et fidèle en amitié

<i>Caractéristique et niveau</i>					<i>Liste des Traditions</i>						
<i>Agile</i>		<i>Endurant</i>		<i>Fort</i>		<i>Intelligent</i>		<i>Séduisant</i>		Traditions	
"..."		ASSEZ		"..."		PEU		PEU		Apprenti	
<i>Liste des compétences</i>					<i>Tradition (Arcane Majeur)</i>		Traditions				
Armes de mêlée		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Art (chant)		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Art (danse)		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Esquive		Maître		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Recher. Info		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Acrobatie		Maître		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Escalade		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		Apprenti	
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		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		ASSEZ 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 -			
Hod						2 -		10 -		Mains	
Netzah						3 -		11 -		Odeur	
Tipheret						4 -		12 -		Voix	
Geburah						5 -		13 -		Peau	
Chesed						6 -		14 -		Maudit	
						7 -		15 -		Enkhaïbaté	
						8 -		16 -			

Le simulacre :

Profession :

Garde de la paix


Nom :				Nationalité				Background ou importance scénaristique					
De Tassigny		Prénom :		Maéva		Ka-soleil		ASSEZ initié					
Sexe		Âge		Richesse		Education		Sociabilité					
Femme		25 ans		Templier	PEU fortuné	ASSEZ savant	PEU sociable						
Arcane éventuelle		Degré éventuel		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition				Perte de situation	
		Apprentie		2		1		immédiate				N/a	

Celle-ci est chargée par ses supérieurs, notamment un manteau blanc, d'épier les allées et venues de l'appartement du démon nephilim : Deucalion. Dès qu'elle soupçonne et voit quelques chose elle a pour ordre de prendre la poudre d'escampette

Elle est très maligne et connaît très bien Strasbourg, mais sa curiosité maladroite la poussera à aller enquêter à Montluçon sur les Bohémien et sur son propre patron

Caractéristique et niveau					Liste des Traditions					
Agile		Endurant		Fort	Intelligent		Séduisant			
"..."		"..."		ASSEZ	PEU	ASSEZ	Traditions			
Liste des compétences					Traditions					
Armes de Poing		Compagnon		Compétences		Apprenti		Tradition (Arcane Majeur)		
Armes de mêlée		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		
Psychologie		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		
Discrétion		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		
Savoir faire ()		Compagnon		Compétences		Apprenti		Traditions		
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		
Compétences		Apprenti		Compétences		Apprenti		Traditions		

			
ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié
			
ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié



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		Terre	Niveau	initié	Aucune	à déterminer		Arcane n°11		Compagnon		Métamorphe	
Science occulte		Niveau				Epoque d'incarnation n°1		Degré éventuel :		Chûtes et Ennemi		niv de chute	
Percevoir		Définir la spécialité				Sorts :		Epoque d'incarnation n°2		Chûtes et Ennemi		2 cornes	
Modifier		Magie				1 - invocations ,,,,		Guerres Elémentaires		Compagnon en Narcose		3 doigts	
Sentir		2 -				9 -		Compagnon		Enchantement Atlante		Odeur musc	
Communiquer		3 -				10 -		Compagnon		Fulgurance / Amour perdu		basse	
Déplacer		4 -				11 -		Epoque d'incarnation n°3		Le bâton / ennemi ancestral		poilue	
Transformer		5 -				12 -		Compacts Secrets		La coupe / vengeance		Maudit	
Malkut		6 -				13 -		Maître		Immortels / Figure ennemie		Enkhaïbaté	
		7 -				14 -		Nouveaux Mondes					
		8 -				15 -		Maître					
						16 -							

Le simulacre :

Profession :

Ecrivain ésotérique

Nom :		De Sade		Prénom :		Vigor		Ka-soleil		Nationalité		Background ou importance scénaristique	
								Niveau du ka		Français		<div style="display: flex; align-items: center;"> <div> <p>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...</p> <p>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.</p> </div> </div>	
Sexe		Âge		Richesse		Education		Sociabilité					
ASSEZ		50 ans		fortuné		ASSEZ savant		sociable					
Degré éventuel		Compagnon		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition		Perte de situation			
				5		2		immédiate		N/A			

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

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 :				<i>Méléagante</i>				
Nature	Ka Dominant			Evenement clef	Appartenance à une arcanes		Régente	Ondine
	Choix	Niveau			Arcane n°3			
Nephilim	Eau	ASSEZ initié	Aucune	à déterminer	Degré éventuel :		Compagnon	Métamorphe
Science occulte			Définir la spécialité	Sorts :		Epoque d'incarnation n°1	Chûtes et Ennemi	niv de chute
Yesod	Maître		Kabbale	1 -	9 -	Compacts Secrets		Cheveux Bleus
Hod	Maître			2 -	10 -	Compagnon		Palmée
Netzah	Maître			3 -	11 -	Epoque d'incarnation n°2		Voix liquide
Tipheret	Compagnon			4 -	12 -	Hermétisme		peau lisse
Geburah	Compagnon			5 -	13 -	Compagnon		Maudit
Chesed	Compagnon			6 -	14 -	Epoque d'incarnation n°3		Enkhaïbaté
Malkut	Maître			7 -	15 -			
				8 -	16 -			






Le simulacre :				Profession :			
Nom :	De la Pierre	Prénom :	Julie	Ka-soleil	Nationalité	Background ou importance scénaristique	
				ASSEZ initié	Française		
Sexe	Âge	Richesse		Niveau de			
Homme	35 ans						
Arcane éventuelle		ASSEZ fortuné	Education		Sociabilité		
Degré éventuel			ASSEZ savant		ASSEZ sociable		
		Nb de contacts	Nb d'allié	Disparition	Perte de situation		
		2	1	immédiate	N/A		
Caractéristique et niveau				Liste des Traditions			
Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant	Esotérisme		
TRES	ASSEZ	PEU	"..."	TRES	Traditions	Maître	
Liste des compétences				Traditions			
Armes de mêlée	Maître	Compétences	Apprenti	Tradition (Arcane Majeur)		Apprenti	
Armes Lourdes	Compagnon	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Psychologie	Maître	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Recher. Info	Compagnon	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Traditions		Apprenti	



Béatrix dirige l'arcanes de l'impératrice de Strasbourg. Elle porte une magnifique robe bleue et ne porte pas de belle sandale bleue elle aussi, ses yeux sont gris et ses cheveux sont cendré. Elle indiquera aux joueurs qu'un arcanes de l'impératrice vient d'élire domicile le mois dernier à Montluçon. Elle connaît Emeth qui est son lien à la force, les rapports entre les deux sont purement professionnel...

Elle est très jolie, mais caractérielle, presque schizophrène tant elle est soupe au lait. Elle laissera les pj puisser des infos dans l'impressionnante réserve de livre l'arcanes.

			
ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié
			
ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié	ASSEZ initié

	PAS initié
	PEU initié
	PEU initié
	ASSEZ 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		Définir la spécialité		Sorts :		Degré éventuel :		Métamorphe	
				Kabbale		1 -		Compagnon		Métamorphe	
Yesod						2 -		Epoque d'incarnation n°1		Métamorphe	
Hod						3 -		Chûtes et Ennemi		Métamorphe	
Netzah						4 -		Epoque d'incarnation n°2		Métamorphe	
Tipheret						5 -				Métamorphe	
Geburah						6 -		Epoque d'incarnation n°3		Métamorphe	
Chesed						7 -				Métamorphe	
						8 -				Métamorphe	

Le simulacre : Profession :

Nom :	421 / 422 / 423	Prénom :		Ka-soleil	Nationalité	Les moines templiers	
Faux nom		Faux prénoms		ASSEZ initié			
Sexe	Âge	Richesse		Niveau de		Sociabilité	
Sexe	35 ans moyenne	PAS fortuné		PAS savant		PAS sociale	
Arcane éventuelle		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition	
Degré éventuel						Perte de situation	

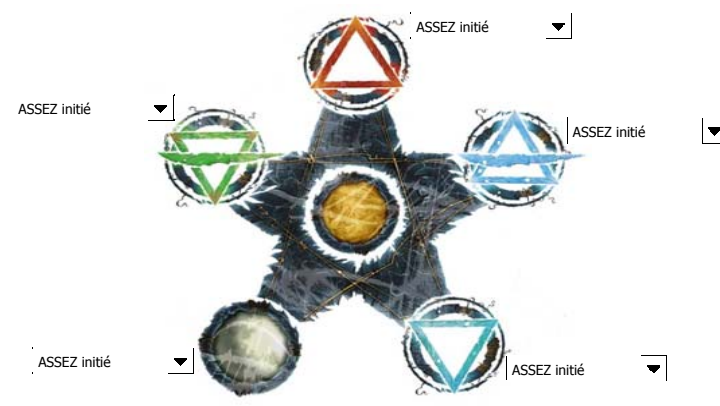


Templiers, ordre teutonique. Ils ont des colliers en orichalque. Comme le montre la photo de deux d'entre-eux, ils ont l'air sympas. Mais sous leurs soutanes, un d'entre eux a un katana, les autres sont équipés de fusil à lazer de visée rouge.

Bien sur faux papiers, aucun signes distinctifs, 300 €

Les gardes de la société, ont tous des oreillettes

Caractéristique et niveau					Liste des Traditions				
Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant	Esotérisme	Compagnon	Traditions	Traditions	Traditions
"..."	ASSEZ	ASSEZ	PEU	PEU	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Liste des compétences					Tradition (Arcane Majeur)				
Armes d'épaulés	Compagnon	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Armes de mêlée	Maître	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Art Martiaux	Compagnon	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Vigilance	Compagnon	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Compétences	Apprenti	Compétences	Apprenti	Apprenti	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions



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				Sorts :		Epoque d'incarnation n°1		Chûtes et Ennemi	
Niveau				Définir la spécialité		niv de chute		Visage	
Kabbale				1 -		9 -		Métamorphe	
Yesod				2 -		10 -		Métamorphe	
Hod				3 -		11 -		Métamorphe	
Netzah				4 -		12 -		Métamorphe	
Tipheret				5 -		13 -		Métamorphe	
Geburah				6 -		14 -		Métamorphe	
Chesed				7 -		15 -		Métamorphe	
				8 -		16 -		Métamorphe	

Le simulacre : Profession :

Le simulacre :				Profession :			
Nom :	Pierluigi	Prénom :	Totti	Ka-soleil	Nationalité	Background ou importance scénaristique	
Sexe				Niveau de			
Homme	55 ans	Richesse		Education		Sociabilité	
Arcane éventuelle		TRES fortuné		savant		TRES sociable	
Degré éventuel		Nb de contacts		Nb d'allié		Disparition	
		10		5		immédiate	
						Perte de situation	
						N/A	

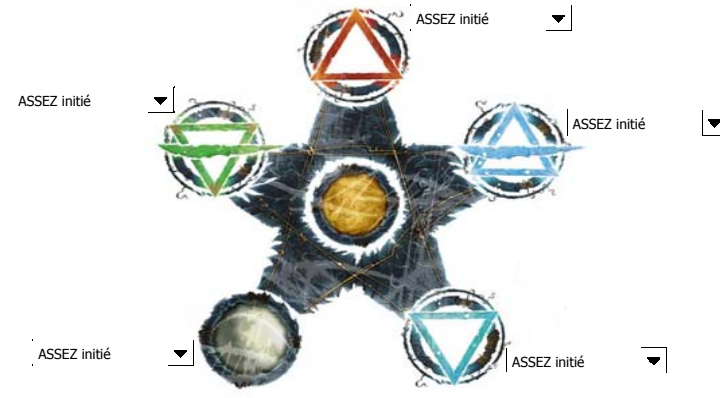
Caractéristique et niveau					Liste des Traditions				
Agile	Endurant	Fort	Intelligent	Séduisant	Esotérisme	Compagnon	Traditions	Traditions	Traditions
ASSEZ	ASSEZ	"..."	"..."	ASSEZ	Traditions	Apprenti	Traditions	Traditions	Traditions
Liste des compétences					Tradition (Arcane Majeur)				
Armes de mêlée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



Pierluigi Totti est le manteau rouge de la faction templière, il au courant de tous le projet Biosmos IV. Il est un représentant de l'Agha Khan IV et est particulièrement lié aux teutoniques. Tout le reste est précisé dans le scénario.

A noter qu'il est responsable du kidnapping de Deucalion

Il s'agit d'un italien acerbe, carré, discuteille peu et gère les difficulté de façon radicale.




Fiche de PNJ à Nephilim : Révélation

Nom de l'immortel :				<i>Clytemnestre Dandrae</i>			
Nature				Evenement clef	Appartenance à une arcane		Metamorphe ou Imago
Humain		ASSEZ initié	Aucune	ne pas prendre en compte	Degré éventuel :	Compagnon	Metamorphe
Science occulte	Niveau	Définir la spécialité	Sorts :	Epoque d'incarnation n°1	Chûtes et Ennemi	niv de chute	Visage
			1 -	9 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Métamorphe
			2 -	10 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Métamorphe
			3 -	11 -	Epoque d'incarnation n°2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Métamorphe
			4 -	12 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Voix
			5 -	13 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Peau
			6 -	14 -	Epoque d'incarnation n°3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Maudit
			7 -	15 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Enkhaibaté
			8 -	16 -		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Le simulacre :				Profession : Parlementaire Européen			
Nom :	Dandrae	Prénom :	Clytemnestre	Ka-soleil	Nationalité	Background ou importance scénaristique	
Sexe	Homme	Âge	40 ans	Niveau de			
Arcane éventuelle	Mystère	Richesse	PAS fortuné	Education	PAS savant	Sociabilité	PAS sociable
Degré éventuel	Maître	Nb de contacts	Nb d'allié	Disparition	Perte de situation		

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

Clytemnestre est fondamental, elle est à l'origine du projet biosmos IV avec Iskandel. Elle est de nature calme et réfléchie.



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

