



Selenim



Les enfants de Lilith renèrent leur sang, maudits parmi les anges déçus, ils furent condamnés à pleurer la mort. C'est alors que la malédiction de la non-vie commença.

Le livre d'Emch L 1:13

CARACTERISTIQUES

Caractéristiques	Valeur	Jet	(Caract. x 2)
KA LUNE NOIRE	_____	Vision-Ka (KLN x 3)	_____ %
FORCE	_____	Effort	_____ %
CONSTITUTION	_____	Résistance	_____ %
INTELLIGENCE	_____	Idée	_____ %
DEXTERITE	_____	Agilité	_____ %
CHARISME	_____	Persuasion	_____ %

NOM

DESCRIPTION

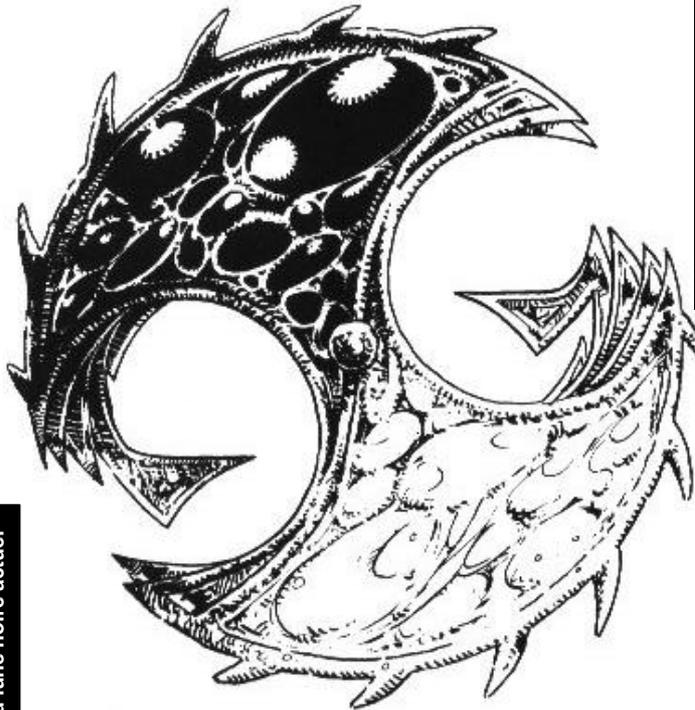
RESERVE

DE KA

LUNE NOIRE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	...

Ka du lune noire actuel



Capacité maximale de la réserve

ETAT DE SANTE

Indemne

Choqué
(-10% a la passe suivante)

Légèrement blessé
(-20% / -)

Blessé
(-30% / -10%)

Gravement blessé
(-50% / -20%)

Incapacité
(-80% / -30%)

Mortellement blessé
(KO / -50%)

PROTECTION

IMAGO

ASPECTS

Coût

SIMULACRE

Nom _____

Sexe _____

Age _____

Résidence _____

Niveau Social _____

Opportunité (NS x 3) _____

Education _____

Culture XXème siècle _____

Profession _____

Famille _____



Selenim

Feuille 0 coute



PAVANNE	KABBALE NOIRE	NECROMANCIE
Ka lune noire x 3 _____ O	Ka lune noire x 3 _____ O	Ka lune noire x 3 _____ O

STASE (Nephilim)	INVOCATIONS DE KABBALE NOIRE		
<u>Champs magiques :</u>	Nom	Contrôle	Coût
Feu _____	_____	_____	_____
Air _____	_____	_____	_____
Terre _____	_____	_____	_____
Eau _____	_____	_____	_____
Lune _____	_____	_____	_____
<u>Description :</u>	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

VOTRE ROYAUME	SORTILEGES DE NECROMANCIE	
Accès : _____	Nom	Coût
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Pavanne : _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Description : _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ROYAUMES CONNUS		
NOM :	NOM :	NOM :
Accès : _____	Accès : _____	Accès : _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Pavanne : _____	Pavanne : _____	Pavanne : _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Description : _____	Description : _____	Description : _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Selenim

Les types de Magie



PAVANNE

Le score en Pavanne en voit ses bonus et malus en fonction de la localisation des champs maudits :

1 - Néant : La Pavanne est inaudible.

2 - Champ creux : La Pavanne commence à être audible. Sur un jet de vision-ka x2 le selenim peut entendre les harmoniques. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la pavanne subissent un malus de - 20 %.

3 - Champ descendant : Sur un jet de vision-ka, le selenim perçoit faiblement la Pavanne. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavanne subissent un malus de - 10 %.

4 - Champ ascendant : Sur un jet de vision-ka, le selenim perçoit nettement la Pavanne. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la Pavanne ont un bonus de + 10 %.

5 - Champ plein : A ce stade, le selenim entend automatiquement les harmoniques de la Pavanne. Toutes ses actions en corrélation avec les effets de la pavanne ont un bonus de + 20 %.

Procédure et chants :

Les effets magique de la Pavanne se nomment les chants. Pour pouvoir chanter à l'aide de la Pavanne, il faut remplir plusieurs conditions :

- 1 - Etre dans le champs maudit.
- 2 - Méditer pendant 1D6 + 6 rounds
- 3 - Dépenser le nombre de points de KLN indiqué dans la description du chant.
- 4 - Réussir un jet sous la compétence Pavanne

EQUIPEMENT

KABBALE NOIRE

Procédures d'invocation

- 1 - Connaître l'invocaton appropriée.
- 2 - Se trouver dans un champ ascendant ou plein.
- 3 - Dépenser autant de points de Lune Noire qu'en possède la créatures invoquées.
- 4 - Réussir son jet de compétence.
- 5 - Dans certains cas, réussir un jet de contrôle de la créature invoquées.
- 6 - La créature apparaît 2d10 minutes après la fin d'invocation.

LES CATEGORIES DE LA KABBALE NOIRE

Pour les invocations de Kabbale Noire, ils n'existe pas de voix spécifique, mais on pourrait parler de "catégories" d'invocation. Voici les noms de catégories qui leurs ont été données :

- 1 - Créatures en rapport avec les humains.
- 2 - Entités liées aux morts.
- 3 - Soldats et combattants.
- 4 - Spécialistes.
- 5 - Créatures liées aux royaumes.
- 6 - Etrangetés.

ASSOUVISSEMENT

Conditions : cible à vue ou toucher

Portée : < ou = à 5 mètres

Jet : KLN + Réserve de KLN opposé au Ka-soleil de la cible

Si réussite normale, vol de 1/10ème de votre score (KLN+Res. KLN).

Si réussite critique, comme ci-dessus, mais ajout d'1D6 au score volé à la cible.

Si echec normal, aucun effet.

Si echec critique, le selenim donne 10% de son KLN a sa cible.

ATTENTION : On ne peu tenter deux fois de suite un vol de Ka-soleil sur une même cible.

HISTORIQUE

NECROMANCIE

Procédures

- 1 - Connaître le sortilège
- 2 - Se trouver à proximité de cadavres.
- 3 - Dépenser un certains nombre de points de Ka-Lune Noire prélevés sur la réserve.
- 4 - Réussir son jet de compétence.
- 5 - Sauf mention contraire dans la description du sort, l'effet est immédiat.

LES TROIS VOIX DE LA NECROMANCIE

1 - L'Apaisement :

Cette voix est la plus appréciée des morts. Tous les sorts destinés à apporter un peu de paix aux esprits rentrent dans cette catégorie. En tant que tels, il n'ont aucune utilité en combat. En revanche, ils peuvent aider à se faire des amis parmi les morts... ce qui est encore la meilleur façon de bénéficier de leur aide par la suite, en cas de problème.

2 - Communication

Les morts sont toujours heureux de bavarder un peu, mais ils apprennent vite à se méfier des individus qui utilisent un peu trop fréquemment ces sorts. Tout comme les vivants, ils ont horreur de la contrainte. Toutefois, ces sorts peuvent être employés pour leur bien. Grâce a eux, il leur arrive de pouvoir s'adresser à leur amis et parents restés en vie.

3 - Contrôle

Les morts considèrent que l'utilisation de ces sorts est barbare et criminelle. Les selenim qui y ont recours risquent d'évoluer au milieu de chuchotements méprisants ou d'insultes, au lieu des habituels murmures amicaux ! Les esprits sont toutefois prêts à comprendre que l'on y ait recours en cas d'extrême urgence. Mais même ainsi, il faudra sans doute passer beaucoup de temps ensuite à se faire pardonner.

NOTES
