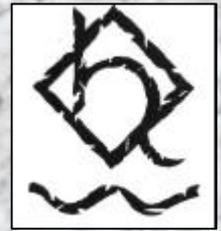




# NEPHILIM

Stellaire  
de l'arcane



## Le Bateleur

### Mentalité

Vous êtes le continuateur de Prométhée. Pour vous, les humains doivent être parfaitement éduqués dans les sciences occultes. Vous devez en faire petit à petit des savoir qui ne sont plus cachés. L'un des problèmes majeurs des Nephilim est de vouloir toujours tout dissimuler sous un monceau de rites et de symboles. Cela ne sert à rien, vous pensez qu'il faut être le plus clair possible pour enfin étudier rationnellement les phénomènes magiques des Nephilim pour que les humains puissent eux aussi apprendre. Ils font partie de la Création et participent à la vie cosmique de l'univers.

Il n'y a aucune raison pour que les porteurs du Ka-soleil soient considérés comme un vrai troupeau. Mieux encore, les Nephilim doivent se donner pour mission d'élever les humains à un stade spirituel supérieur. Ils doivent leur donner une conscience cosmique plus importante, ils doivent en faire l'égal des Nephilim. Il ne faut pas répéter les erreurs des sauriens et se contenter d'essayer de trouver l'illumination seulement pour ses pairs. Il faut que toutes les créatures vivantes profitent. De plus, la manière dont les humains ont été traités durant l'Atlantide est une honte. Les Nephilim ont bien mérité la Chute et leur statut actuel les fait encore expier. Les Nephilim doivent rembourser la dette qu'ils ont contracté vis-à-vis des humains et ils doivent maintenant leur servir de mentor.

### But occulte

Elever spirituellement les humains. Les faire progresser dans la connaissances des champs magiques afin qu'ils deviennent aptes à accepter la fusion entre Nephilim et humains sans que les choque ou même ne les tue. Faire de l'occultisme une normalité partagée par tous.

### Le Bateleur et les autres arcanes

Arcanes positives : le Mat (0/A), le Chariot (VII/A), la Tempérance (XVIII/A).

Arcanes négatives : la Papesse (II/D), l'Hermite (VIII/O), Sans nom (XIII/D), le Diable (XV/O), la Maison-dieu (XVI/O), le Soleil (XVIII/D).

Rappel : A=Accord, C=Conjonction, D=Désaccord, O=Opposé.

### Contact dans votre arcane

Nom de l'adopté : Orixá (Nephilim du feu)

Métamorphe : Djinn

Simulacre : Enseignant

Personnalité : Orixá est un Nephilim particulièrement dynamique, spontané et très vif. Il s'emporte pour rien, et discute toujours et possède un fort esprit de contradiction. Hormis cela, il aime particulièrement les humains et essaie le plus souvent de construire des relations de confiance et d'honnêteté avec eux. Pour cela, il préfère procéder avec brusquerie, mettre les humains devant le fait accompli (au contraire de certains de ses frères adoptés). C'est pour cette raison qu'il n'hésite absolument pas à pratiquer la magie devant des humains ou en public.

Il est aussi très attiré par les médias et pense que le Bateleur devrait les utiliser plus souvent. Il rêve de faire la une des journaux ou du JT de 20h. Mais il sait très bien qu'il encourrait alors les foudres de la justice. Il n'aime pas non plus qu'on lui marche sur les pieds et il se défend avec beaucoup de pugnacité. On peut noter que ce Nephilim apprécie fortement le sexe et la luxure humaine. Il s'interroge sérieusement pour changer de Ka-élément dominant. Bien que l'opération magique soit difficile et peu recommandée, il aimerait pouvoir un jour développer un métamorphe satyre.