



# 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)	ALBIREO	
<b>Ka</b>	-	KA	17	Vision-Ka	51 %	<b>METAMORPHE</b>
<b>Feu</b>	+5	FORCE	20	Effort	40 %	<b>CHACAL</b>
<b>Terre</b>	+4	CONSTITUTION	19	Résistance	38 %	Tête : Allongé
<b>Air</b>	+3	INTELLIGENCE	13	Idée	26 %	Mains : Pelage blanc & griffes
<b>Eau</b>	+2	DEXTERITE	20	Agilité	40 %	Peau : Pelage doré
<b>Lune</b>	+1	CHARISME	17	Persuasion	34 %	Odeur : de cendres chaudes
						Voix : Rocaillieuse

  

STASE	PENTACLE DES KA-ELEMENTS	SANTE
<u>Epoque :</u> Arthuriades		_____ 0
<u>Description :</u> Crucifix d'entrelacs celte		_____ 0
<u>Champs magiques :</u>		Indemne 0
Feu : 40		Choqué 0 - 10% Passe suivante
Terre : 15		Lég`rement blessé 0 - 20% / -
Air : 15		Blessé 0 - 30% / -10%
Eau : 15		Gravement blessé 0 - 50% / - 20%
Lune : 15		Incapacité 0 - 80% / - 30%
		Mortellement blessé 0 Ko / - 50%
<b>CYCLES BASALTIQUES</b>		
Feu : _____		_____ niveaux <input type="checkbox"/>
Terre : _____		
Air : _____		
Eau : _____		
Lune : _____		

  

INCARNATIONS ANTERIEURES						SIMULACRE	
Eveil	Vécu	Culture	Sapience	Mnémos	Occupation	Nom	Armand VALLETTE
Tuatha de Danann	4	12	7	-	Héros	Sexe	M Age 40
Arthuriades	7	21	9	-	Chevalier Breton	Profession	: Templier en fuite
Chute du Temple	12	36	8	2	Etudiant	Résidence	: Banlieue Paris.
Istanbul	8	24	8	2	Noble désœuvré	Niv. Soc.	16 Opp. 48
					Mousquetaire	Education	14
					Noble Frondeur	Culture Xxème siècle	42
						FORCE	15
						CONSTITUTION	15
						INTELLIGENCE	10
						DEXTERITE	18
						CHARISME	16
						Ka-soleil	12



# 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	SOCIÉTÉ		Neph	Sim	DISCRETION		Neph	Sim
(Force + Dextérité)			33	(Intelligence + Charisme)			26	(Dextérité x 2)			36
Acrobatie				Baratin		10		Filature		25	
Arme d'épaule	20			Corruption		10		Pickpocket			
Arme de poing	20		83	Débrouillardise		25	66	Se cacher		30	
Arts martiaux			63	Eloquence		40		Silencieux		15	
Athlétisme				Empathie		20					
Bagarre	15			Négoce				TRADITION		Neph	Sim
Couteau				Politique		20	62	Akasha		13	
Equitation	50			Séduction				Alchimie vulgaire		25	
Escalade				Usages		24		Analogie			
Escrime	90							Arcane XIII			
Esquive	70							Astrologie			
Jet	20							Bohémiens			
Mêlée	80			ARTS		Neph	Sim	Cryptographie			
Nager				(Intelligence + Charisme)			26	Culte de Lilith			
Tir	25			Chant				Dracomachie (20%)		50	
				Comédie				Esotérisme			
SAVOIR		Neph	Sim	Instruments : _____				Franç-Maçons			
(Intelligence x 2)			24	Luth		14		Histoire Invisible		12	
Architecture								Kabbale vulgaire		25	
Astronomie								Khaïba			
Droit								Magie vulgaire		40	
Géographie				Littérature		27		Mystères		32	
Histoire				Musique				Parapsychologie			
Humanité	13			Peinture				Religions : _____			
Informatique			64	Sculpture				Catholique		19	
Mathématiques											
Médecine											
Mythes et Légendes	27										
Navigation											
Physique / Chimie				TECHNIQUES		Neph	Sim				
S'informer	26		85	(Intelligence + Dextérité)			28				
Sciences de l'Homme				Artisanats : _____							
Sciences Naturelles											
ADAPTATION		Neph	Sim	Audiovisuel				Rituels		25	
(Constitution + Intelligence)			25	Bricolage				Rose+Croix		35	
Découvrir			70	Conduire : _____				Selenim			
Orientation				Voiture de sport				Synarchie			
Pister	23		71					Tarologie			
Survie	17			Déguisement			58	Templiers		45	
Vigilance	50		65	Electronique				Théologie			
				Falsification							
ARCANES		Neph	Sim	Fauconnerie				LANGUES		Neph	Sim
Arcane IV L'EMPEREUR		30		Gestion		19		Parler Breton		40	
Arcane _____				Mécanique				Lire/Ecrire Latin		40	
Arcane _____				Premiers Secours		34		L / P / E Anglais		50	
Arcane _____				Sécurité			78	L / P / E _____			
Arcane _____								L / P / E _____			
Arcane _____								L / P / E _____			



# Feuille 0 occulte



MAGIE		KABBALE		ALCHIMIE	
Basse Magie (x) <u>95</u> % O	<small>x = 20% + nombre cycles basaltiques : _____ x 5 %</small>	Sceaux <u>21</u> % O		Œuvre au noir <u>26</u> % O	<small>x 5 %</small>
Haute Magie <u>84</u> % O		Pentacles _____ % O		Œuvre au blanc _____ % O	
Grand Secret _____ % O		Clés _____ % O		Grand Œuvre _____ % O	
Voie :		Voie :		Voie :	
Sortilèges		Invocations		Formules	
Nom : Flocons de feu		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 1er		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 60 Page : _____		Seuil : _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Puissances furieuses		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 1er		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 30 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Résistance a la chaleur		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 1er		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 50 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Mange-plaies		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Terre Cercle : 1er		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 48 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Glaive élémentaire		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 2eme		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 20 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Anticipation souveraine		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 2eme		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 80 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : Invulnérabilité guerriere		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : Feu Cercle : 2eme		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : 80 Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	
Nom : _____		Nom : _____		Nom : _____	
Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____		Ka-élément : _____ Cercle : _____	
Seuil : _____ Page : _____		Seuil : _____ Ct _____ Page : _____		Seuil : _____ Page : _____	





## **ALBIREO**

### **Pyrim - Deuxième génération**

Son entourage trouve Albireo trop impulsif. C'est probablement vrai.

Albireo s'emporte souvent et pense que tout problème doit être réglé immédiatement et si possible définitivement. Il a une haine tenace vis-à-vis des Templiers, haine qui ne semble venir de nul part – sans doute que lui et l'arcane du bâton sont-ils à la fois trop semblable, cet arcane étant lui aussi pour les solutions radicales, tout en étant dans deux camps opposés. Mais on aurait tort de croire qu'Albireo est un individu primaire. Il est franc, direct, c'est un fait. Mais il est tout à fait capable de se contenir lorsque la situation l'exige, quitte à se passer les nerfs sur le premier punchingball qui passe ensuite.

On peut dire qu'Albireo a réussi à trouver un simulacre à sa hauteur : Armand Valette est un ancien templier, en fuite désormais. De plus, c'est un descendant de la famille royale française, ce qui rappelle à Albireo la bonne époque, lorsqu'il était héro.

Albireo a d'ailleurs continué à fréquenter le milieu de la vieille noblesse. C'est ainsi qu'il a fait la connaissance de quatre autres nephilims incarnés dans des simulacres de noble descendance : Bouvier le faërim, Shedir l'eolim, Cephee l'hydrim et Denb l'onirim.

#### **Equipeement :**

Etant donné les origines familiales auxquelles tu appartiens, ton simulacre possède tout ce qu'il désire après accord du maître de jeu.



# Le Chacal

*Pyrim Colérique Froid*



Celui qui apparaît sous les traits du chacal est en fait un Néphilim qui cache bien son jeu.

Il est Pyrim de son état, ce qui ne l'empêche absolument pas d'être passionné dans toutes ses actions, mais cela avec une certaine retenue. En effet, il se veut être le plus calme de ces homologues du Feu, et de se fait, il adopte une attitude de compassion semi-mystique envers son prochain qui ne peut que nous faire douter de sa véritable nature. Voilà un être qui préfère prévenir que guérir, conscient de ses capacités à la destruction. Car son outil est le feu. L'homme aux premiers âges avait peur du feu.

A présent, tout cela est fini, il faut se battre contre lui avec de nouvelles armes. Elles sont à la fois une forte volonté et une ténacité sans bornes. On peut dire de lui qu'il répugne à utiliser la violence qu'il arrive tant bien que mal à retenir au fond de lui, mais il n'hésite pas à s'en servir pour expier les fautes. Il ne veut pas être un justicier. Pour le reste, il est souvent déchiré par de grandes phases de mysticisme qui peuvent l'amener bien loin de ces objectifs primaires. En quelques mots, vous avez là le Pyrim le plus imprévisible que l'Atlantide ait jamais porté, calculateur à ces temps perdus, son comportement est une énigme à ces frères.

## Métamorphoses

### Visage : allongé

Le nez et la mâchoire du Néphilim s'allongent de plus en plus pour ressembler à une ébauche de museau canin.

### Mains : pelage blanc et griffes

La pilosité des mains prend une teinte blanche, les ongles deviennent de plus en plus pointus jusqu'à ressembler, au stade maximal, à des griffes de chiens.

### Peau : pelage doré

Le corps se recouvre d'un fin duvet de poils dorés du plus bel effet.

### Odeur : de cendres chaudes

Il règne autour du Néphilim cette constante odeur qui donne l'impression aux interlocuteurs d'être à proximité d'un feu de camp.

### Voix : rocailleuse

Comme un feu qui gronde, la voix du chacal se diffuse dans des notes très basses.

## Portrait Chinois

### Si j'étais...

#### un phénomène naturel :

Le lever et le coucher de soleil

#### un métal :

Du basalte

#### un animal :

Autre question...

#### une couleur :

Rouge ocre

#### un être mythologique :

Anubis

#### un humain célèbre :

Lawrence d'Arabie

#### une activité humaine :

L'investigation

#### une œuvre :

"Le traité des 5 roues"

de Miyamoto Musashi

#### une arme :

Une lame chauffée à blanc

#### un objet :

Un encensoir