

Figures

Philonis, le Guide des Météores

Éolim flegmatique sec.

Simulacre : Pietro, sexe masculin, 40 ans.

Ce Nephilim de l'air ne pouvait pas envisager lieu plus propice à sa méditation que ce monastère accroché aux nuages, habilement caché par les autres monastères humains des Météores. Philonis a connu trois incarnations : la première en Grèce antique, la deuxième au moment de l'incident Jésus, celle de Pietro étant sa troisième. À chaque fois, il a intégré la lame de l'Ermite et avec l'aide des Adoptés de l'Amoureux et d'une forme de méditation régressive dont il a le secret, il est toujours parvenu à récupérer toute la Sapience de ses différentes incarnations et à continuer sa progression dans la Sagesse de la lame sans repartir de zéro. On dit même qu'il parviendrait, lors d'un voyage introspectif de longue durée, à rejoindre les champs enchantés de la Sapience du Kaïm qu'il aurait été.

Philonis n'est pas seulement le Guide de cette communauté : parmi les Ermites, il est connu pour être le Nephilim le plus « ouvert », toujours prêt à diffuser son enseignement et à aider les siens à conserver leur intégrité magique et leur Sapience. Il est aujourd'hui prêt à passer l'échelon supérieur et à devenir Grand Méditant — mais il se dit lui-même encore trop « jeune ». En fait, sachant que lorsqu'il deviendra Grand Méditant, il devra obligatoirement se couper des siens, il hésite. Non seulement parce qu'il ne trouve rien de déplaisant à la compagnie des autres Nephilim de l'Ermite (cette convivialité semble un peu excessive pour les plus extrémistes de la lame) mais aussi parce qu'il est intimement persuadé que cette haine des autres est au centre de la problématique du cancer Selenim. Effectivement, son auréole de sagesse (la « bulle » lumineuse) est moins « tachée » qu'elle ne devrait l'être à son niveau. Mais il aurait également moins de facilité à manipuler les champs de la Prévision des Possibles...

Pietro est l'inventeur d'un jeu d'échec « amélioré » qui connaît un énorme succès chez les Adoptés de la lame. Le plateau central est un jeu d'échec habituel, mais le camp de chaque adversaire se fait également attaquer par l'arrière (deux autres plateaux attenants au plateau principal) : les pièces du plateau central peuvent donc jouer en avant et en arrière. Les joueurs gèrent deux parties : une d'attaque et une de défense. Cela a permis de renouveler l'intérêt de Philonis pour un jeu qu'il commençait à trouver « répétitif ». Aujourd'hui, son grand regret est de ne pas pouvoir s'opposer à l'ordinateur Big Blue.

LE LANGAGE DE L'ÊTRE DE PHILONIS

Chaque Nephilim de la lame développe sa propre Harmonie, sa propre version du langage de l'Être qui correspond toujours à son monde intérieur, à ses goûts, à ses fantasmes pourrait-on dire pour simplifier. L'Harmonie du Guide des Météores est

aérienne : un vaste ciel balayé par les vents impétueux aux odeurs variées, traversé par des nuages jouflus qui changent continuellement de formes et peuplé d'êtres diaphanes pourvus d'immenses ailes aux couleurs chamarrées. C'est un univers simple et dépouillé qui accueille des symboles d'air difficiles à déchiffrer pour un Nephilim qui n'est pas Éolim. La forme des nuages, l'intensité des vents et leur odeur, les arrangements de couleurs des ailes des créatures sont autant de clefs qui doivent être analysées et décryptées pour profiter des enseignements de Philonis.

PHILONIS

Le Guide des Météores

Ange flegmatique sec

KA 48 • TERRE 20 • LUNE 19 • FEU 29 • EAU 38 • AIR 48

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX DORÉS 15 ;

MAINS BLANCHES 10 ; PEAU EPLUMÉE 8 ;

ODEUR DE MIEL 6 ; VOIX MÉLODIEUSE 10

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,

HAUTE MAGIE 90 %, GRAND SECRET 30 %, SCEAUX 90 %

Simulacre : Pietro

Moine orthodoxe

Sexe : Masculin • Âge : 40 ans

FORCE 21 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 22

INTELLIGENCE 24 • CHARISME 19

Niveau Social : 6 • Opportunité : 18 %

Éducation : 16 • Culture XXI^{ème} siècle : 48 %

Proches : 15 (vie en communauté)

Compétences : Arts Martiaux 35 %, Escalade 50 %,
Astronomie 50 %, Histoire 60 %, Mythes & Légendes 80 %,
Survie 65 %, Vigilance 70 %, Eloquence 80 %, Empathie 90 %,
Chant 40 %, Peinture 55 %, Silencieux 60 %, Analogie 75 %,
Astrologie 70 %, Théologie 95 %.

Vanesh, le Grand Méditant du désert de Gobi

Faerim mélancolique sec.

Simulacre : Sans nom, sexe masculin, âge indéterminé.

Une légende se transmet depuis des siècles à la veillée parmi les rares humains cheminant dans le désert de Gobi. Elle parle d'un immense fauve aux allures d'homme que des chasseurs intrépides auraient vu l'instant d'un éclair : un fauve aux yeux de braise qui possédait un statut quasi divin pour les peuplades primitives de la région. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une figure exotique de folklore. Sauf pour certains...

Cet animal mythique n'est autre que Vanesh. Son histoire se confond avec l'histoire de ce désert qui l'a accueilli bien avant que les hommes ne le parcourent. Dans les Annales même de l'histoire de la lame, ce Nephilim fait figure d'individu exceptionnel, quasi intouchable, l'un des piliers de l'Ermite. Plus qu'un pilier, c'est en fait une sorte de défricheur qui a ouvert la voie de la sagesse et de la méditation pour les Nephilim de cet Arcane. Les mémoires de l'Arcane sont pleines de compte rendus d'Ermites lui ayant rendu visite pour progresser dans la sagesse et trouver les prises nécessaires à leur ascension. On dit d'ailleurs que le Grand Rayon l'aurait investi de pouvoir « terrestres » pour guider tous ceux de la lame à sa place. Toujours est-il qu'il est aujourd'hui à même de passer au stade supérieur pour se fondre dans les champs magiques et d'apporter sa contribution à l'orientation des Destinées des années à venir. Les Grands Méditants sentent des perturbations positives dans les champs magiques et prévoient tous une prochaine intervention dans les Possibles.

Perdu dans la solitude de sa retraite, Vanesh est un grand amateur de mathématiques. Amateur est un bien faible mot lorsque l'on sait qu'il a « réinventé » à lui seul les plus grandes théories mathématiques de ce siècle. Il est particulièrement attiré depuis un certain temps par les mathématiques du chaos qu'il avait pressenties depuis bien longtemps d'ailleurs. Il a aussi un faible pour les paradoxes temporels qu'il aime tourner dans tous les sens. Ne dit-on pas d'ailleurs que ce fut parfois au prix de la santé mentale de quelques Nephilim qui seraient venus le voir et auraient présumé de leurs facultés intellectuelles...

LE LANGAGE DE L'ÊTRE DE VANESH

Un vaste désert blanc inondé d'une lumière safran. Au fur et à mesure de sa progression, le Nephilim invité est happé par des fractales démesurées qui le propulsent dans des tourbillons de formules mathématiques plus au moins complexes. Puis, régulièrement, au détour d'une fractale, un Sphinx, celui d'Œdipe, distille des énigmes hermétiques qui recèlent toute la sagesse du Grand Méditant. Son langage est très complexe, l'enseignement qu'il prodigue est pour sa part d'un haut niveau. Un Nephilim qui n'est pas préparé ou qui entrerait par « effraction » dans l'esprit de Vanesh pourrait être définitivement englouti et sortir de l'expérience fou, voire Khaïba. Quant à un humain, son esprit serait inexorablement broyé.

VANESH

Le Grand Méditant du désert de Gobi
Sphinx mélancolique sec

KA 82 • TERRE 82 • LUNE 65 • FEU 49 • EAU 33 • AIR 17

MÉTAMORPHOSE : YEUX DE CHAT 20 ;
MAINS GRIFFUES 12 ; PELAGE BLOND 20 ;
ODEUR DE FAUVE 15 ; VOIX RONNANTE 15
SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 90 %,
HAUTE MAGIE 90 %, GRAND SECRET 75 %,
ŒUVRE AU NOIR 70 %

Simulacre : Inconnu

Profil inconnu

Sexe : Masculin • Âge : inconnu

FORCE 24 • CONSTITUTION 29 • DEXTÉRITÉ 21

INTELLIGENCE 18 • CHARISME 23

Niveau Social : — • Opportunité : —

Éducation : 10 • Culture XXIème siècle : 30 %

Proches : I

Compétences : Arts martiaux 65 %, Athlétisme 60 %, Mêlée 50 %, Mythes et Légendes 90 %, Découvrir 45 %, Pister 55 %, Survie 75 %, Vigilance 50 %, Empathie 60 %, Déguisement 80 %, Se Cacher 70 %, Silencieux 80 %, Analogie 60 %, Cryptographie 70 %, Esotérisme 90 %, Grec 80 %, Dialecte mongol 50 %, Chinois 30 %

