



Metamorphes Nephtim

Philippe Bergevin
Christine Choquet
Multisim

Table des matières

FEU	3
DJINN.....	4
PHÉNIX	5
SALAMANDRE	6
CHACAL.....	7
SUCCUBE.....	8
MUSE	9
COMÈTE.....	10
AIR.....	11
ANGES.....	12
EFREET	13
AIGLES	14
GRIFFON.....	15
HARPY.....	16
WIVERNE.....	17
ZÉPHYR.....	18
TERRE :	19
SATYRE.....	20
ELFE.....	21
NYMPHE	22
GOLEM.....	23
GARGUILLE	24
FARFADET.....	25
MANDRAGORE.....	26
EAU	27
TRITON	28
ONDINE.....	29
SIRÈNE.....	30
LÉVIATHAN	31
BASILIQUE.....	32
TROLL	33
NAÏADE :	34
LUNE.....	35
MÉDUSE.....	36
SERPENT.....	37
CORBEAU	38
VAMPIRE	39
LOUP-GAROU	40
SPHINX.....	41
CHIMÈRE	42

Feu



Le feu inspire la pureté et le changement, mais aussi la justice, la force et la puissance. Le feu à aussi ses mauvais côtés, dont la destruction, l'impossibilité du contrôle et un tempérament chaud. Le feu apporte donc une pureté emplie de destruction, Il va prôner la justice via la loi du Talion, œil pour œil, dent pour dent. Le feu est donc un élément à deux tranchants. Le Feu représente aussi la création, l'érotisme et l'inspiration artistique.

Les Pyrim :

Djinn
Phénix
Salamandre
Chacal
Succube
Muse
Comète

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

DJINN

Les Djinns sont d'un tempérament plutôt agressif, mais ils prônent une justice bien à eux. Ils vont se contrôler le plus possible, mais si quelque chose ne leur fait pas, ils vont agir en parlant de justice, mais c'est la leur. Ils ont un tempérament très excessif et chaud, ils vont perdre patience rapidement.

Sexe de Simulacre: Homme et Femme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux Flamboyant. Les cheveux du Djinn se redressent sur sa tête en prenant une coloration identique à celui des braises ardentes. Ils ont tendance à briller dans le noir. Il devient impossible de porter un couvre chef.

Mains : Griffues. Ses mains se recourbent comme prisent d'arthrose et ses ongles se mettent à pousser, à grossir et à se durcir. À terme, ils deviennent de véritables griffes, tranchantes et mortelles comme celle d'un ours.

Peau : Brûlante. La chaleur corporelle du Djinn augmente de façon impressionnante pour atteindre cinquante degrés Celsius. Le contact physique lui devient impossible s'il ne veut pas brûler les autres. Il doit se vêtir de vêtements résistants à la chaleur ou vivre nu.

Odeur : De Brûlé. Le Djinn acquiert une légère odeur de viande brûlée puis elle devient désagréable pour son entourage. Cette odeur est forte, tenace et supprime beaucoup d'autre odeur.

Voix : Crépitante. Lorsqu'il parle, le Djinn s'exprime de façon hachée, ses mots claquants comme le fouet. Il donne l'impression d'être toujours tranchant dans ses interventions.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un volcan en éruption

Si j'étais un métal : L'acier

Si j'étais un animal : Le lion

Si j'étais une couleur : Le jaune du feu

Si j'étais un être mythologique : Thor

Si j'étais un humain célèbre : Néron

Si j'étais une activité humaine : La guerre

Si j'étais une œuvre : *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola

Si j'étais une arme : Lance-flammes

Si j'étais un objet : Une arma à feu

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

PHÉNIX

Les Phénix sont des juges et bourreau pour la cause de la justice. Ils vont toujours être justes et peser le poids de chaque action et de chaque événement, mais si vous êtes jugé coupable par un Phénix et bien il sera aussi votre bourreau. Avec un Phénix il faut toujours faire attention à ce que l'on dit et ce que l'ont fait, car ils sont vite pour juger et pour établir un jugement définitif.

Sexe de simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Lune

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux rouges. Au fur et à mesure de la progression du Phénix, l'iris puis le reste de l'oeil prennent une coloration rouge sang. Au terme de la métamorphose, l'iris devient noir.

Mains : Ongles noirs et pointus. Les ongles du simulacre se mettent à pousser et deviennent pointus et coupants. Ils prennent une coloration noire très marquée et restent malgré tout fragiles comme des ongles normaux. Ils peuvent néanmoins percer des gants et ses poches.

Peau : Rouge et ailes de plumage rouge. Des endroits particuliers du corps du Phénix, comme les articulations, le cou, les parties charnues prennent une coloration rouge de plus en plus prononcée. De petites ailes rouges apparaissent dans le dos du Phénix à la fin de la métamorphose.

Odeur : De souffre. Le Phénix dégage une odeur qui agresse les sens de ses proches. Cela devient insupportable au terme de la métamorphose.

Voix : Grondante. Le Phénix acquiert une voix rauque. Parfois, ses exclamations prennent la forme de feulements ou de rugissements. Il lui arrive souvent de gronder lorsqu'il est contrarié.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La foudre

Si j'étais un métal : Le fer

Si j'étais un animal : L'aigle royal

Si j'étais une couleur : Le rouge sang

Si j'étais un être mythologique : J'en suis un!

Si j'étais un humain célèbre : Torquemada

Si j'étais une activité humaine : La justice

Si j'étais une œuvre : *Chaises électriques* de Andy Warhol

Si j'étais une arme : La hache du bourreau

Si j'étais un objet : Le marteau du juge

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

SALAMANDRE

Les Salamandres sont plutôt le côté force et puissance. Ils vont toujours vouloir s'améliorer quoi qu'il soit les conséquences. Ils vont tout faire pour atteindre une perfection, même s'ils doivent tasser du monde de leur chemin. Bien sûr ils sont justes et ne vont jamais tuer pour aucune raison, mais il ne faut pas non plus les pousser à bouts, car ils sont aussi soupe au lait.

Sexe du simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Lune

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux de lézard. Les yeux deviennent légèrement jaunes et la pupille devient verticale. La langue devient fourchue et les canines du haut s'allongent.

Mains : Crochues. Les doigts s'allongent et les ongles deviennent plus pointus et durs comme des griffes.

Peau : Écailleuse et Chaude. La peau devient chaude et écailleuse et tourne au rouge.

Odeur : L'odeur du bois qui brûle. Les Salamandres dégagent une odeur agréable de bois qui brûle, quoi qu'agréable au début, elle devient harcelante à la longue pour son entourage.

Voix : Hissante. Une voix hissante, comme celle d'un serpent, avec des « s » prédominant. Les Salamandres parlent lentement et clairement.

PORTRAITS CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un feu de forêt

Si j'étais un métal : La magnétite

Si j'étais un animal : Komodo

Si j'étais une couleur : Le rouge brûlant

Si j'étais un être mythologique : Un Dragon

Si j'étais un humain célèbre : Le Général Wolfe

Si j'étais une activité humaine : L'acquisition

Si j'étais une œuvre : *L'avare* de Molière

Si j'étais une arme : Un kopesh

Si j'étais un objet : Un aimant

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

CHACAL

Le Chacal cache ce qu'il pense vraiment, ses pensées sont un vrai mystère pour les autres. Il aime mieux prévenir que guérir. Le Chacal est le moins prévisible des Nephilim de feu. Il agit de façon surprenante et va toujours apparaître lorsque la situation est désespérée, mais pas nécessairement pour le bien, il prend bien soin de passer ses intérêts en premier, mais il est toujours amusant de voir ce qu'un Chacal peut sortir de sa manche. Il fait preuve d'une grande compassion envers ses frères tout en gardant une allure froide et mystérieuse.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : allongé. Le nez et la mâchoire du Nephilim 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 Nephilim 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

Si j'étais un métal : Du basalte

Si j'étais un animal : Le Chacal

Si j'étais une couleur : Rouge ocre

Si j'étais un être mythologique : Anubis

Si j'étais un humain célèbre : Lawrence d'Arabie

Si j'étais une activité humaine : L'investigation

Si j'étais une oeuvre : *Le traité des 5 roues* de Miyamoto Musashi

Si j'étais une arme : Arquebuse

Si j'étais un objet : Un encensoir

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

SUCCUBE

Les Succubes sont des femmes qui évoquent une beauté surnaturelle. Cependant, malgré que l'extérieur soit attirant, l'intérieur est un amas bouillonnant de rage, de violence et de désir de sang. Ces femmes sont d'un sadisme infâme envers les hommes, et les femmes, qui se retrouvent sur leur chemin. Elles vont diriger toute leur haine sur les hommes et plutôt ignorer les femmes, mais si une de celles-ci empêche l'accomplissement d'une Succube, elle en subira les conséquences. Les Succubes vont user de leur pouvoir de séduction pour sortir gagnantes de toute situation ambiguë.

Sexe de Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux noirs et les cheveux noir et rouge. Les yeux virent au noir complet et les cheveux deviennent noirs avec des mèches rouges et flamboyantes. Les cheveux brillent d'un reflet surnaturel.

Mains : Doigts longs. Les doigts deviennent longs et très effilés. Les doigts au terme de la métamorphose deviennent presque acérés.

Peau : Blanche et Brûlante, Ailes de chauve-souris. La peau vire à un blanc très pâle presque translucide, les veines deviennent très visibles, ainsi que le blanc des os. Cette apparence, quoi que très belle, devient agressive avec le temps. La peau est d'une chaleur intense, entre vingt cinq et cinquante degrés Celsius (au toucher. Des ailes poussent dans le dos de la Succube, lui permettant de voler à basse altitude.

Odeur : Journée de Canicule. La succube dégage une odeur étouffante qui cause un sentiment désagréable chez les gens qui l'entoure.

Voix : Insinuante et Provocante. La voix du Pym se reprend dans les pensées de ses interlocuteurs s'insinuant sans possibilité d'être bloquée par des moyens non magiques. La voix va aussi provoquer des sensations différentes selon la situation et l'interlocuteur.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La mort

Si j'étais un métal : Métal brûlant

Si j'étais un animal : la Hyène

Si j'étais une couleur : Rouge aveuglant

Si j'étais un être mythologique : La succube

Si j'étais un humain célèbre : Erzébet Bathory

Si j'étais une activité humaine : Sado-masochisme

Si j'étais une oeuvre : *Les 120 jours de Sodome*, du Marquis de Sade

Si j'étais une arme : Stilet

Si j'étais un objet : Un instrument de torture (ex : table d'écartèlement, roue, pilori, lit des cents douleurs, etc.)

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

MUSE

Les muses sont des inspiratrices. Elles sont le côté artistique et calme du feu. Elles vont rarement se battre, mais plutôt inspirer les stratèges et donner courage au combattant. Elles sont des êtres purs et clairs, qui apportent l'inspiration partout où elles vont. Elles adorent l'Art sous toutes ses formes. Elles sont adorées de tous les Nephilims, pour cause de leur côté neutre sur toute chose et leur inspiration constante.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux brillant et magnétique. Les yeux semblent briller d'une lueur interne et d'un charisme inné. Ils semblent aussi prendre toute la place dans le visage, on ne remarque plus qu'eux.

Mains : Doigts longs et gracieux. Les doigts s'allongent et rendent les mains de la Muse d'une grâce infinie. Les mouvements de la Muse sont lents, souple et très élégant.

Peau : Translucide. Le corps de la Muse devient complètement translucide. Il semble immatériel et intouchable.

Odeur : Papier fraîchement fait. L'odeur de la Muse inspire les gens et est très agréable pour les gens près d'elle.

Voix : Envoûtante et Inspirante. La muse parle d'une voix qui semble transporté ses interlocuteurs dans un état second, où leur désir et les idées de leur inconscient se matérialisent devant eux, leur donnant l'inspiration nécessaire pour continuer.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : L'aube

Si j'étais un métal : L'or blanc

Si j'étais un animal : L'albatros

Si j'étais une couleur : Blanc brillant

Si j'étais un être mythologique : les Muses, filles de Zeus

Si j'étais un humain célèbre : Beethoven

Si j'étais une activité humaine : La création artistique

Si j'étais une oeuvre : Toutes

Si j'étais une arme : La plume (La plume est plus forte que l'épée)

Si j'étais un objet : Crayon

COMÈTE

La comète traverse la vie des gens, laissant derrière elle un feu sacré inépuisable, une soif grandissante de nouveauté. Ceux qui ont partagé leur vie, quelques secondes ou années, en reste marqué. Si la muse est le côté inspirant calme, la comète est l'inspiration en action, l'exploration sans frontière des arts et des émotions. Les comètes sont souvent victimes de leur propre impulsivité. En jouant avec le feu, on se brûle...

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux globuleux. Les yeux du Nephilim s'agrandissent et deviennent progressivement entièrement noirs. Malgré leur protubérance, les yeux de la Comète sont touchants par leur sensibilité.

Mains : Quatre doigts. Les mains de la Comète s'affinent et s'allongent avant que l'auriculaire disparaisse.

Peau : Réactive. La peau du Nephilim devient un véritable moyen d'expression. Selon ses humeurs, les couleurs changent vivement. Dans la phase finale de la métamorphose, la peau est agitée de courants colorés.

Odeur : Fumée. La comète laisse dans son sillage une odeur de fumé subtile, mais dont on n'arrive pas à déterminer la nature.

Voix : Souffle. La Comète parle comme dans un souffle, plus ou moins long et profond. Ses paroles semblent surgir de nulle part, comme une étoile filante traversant le ciel, retenant l'attention de tous.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Une étincelle

Si j'étais un métal : Le bronze

Si j'étais un animal : Une luciole

Si j'étais une couleur : l'Or

Si j'étais un être mythologique : Prométhée

Si j'étais un humain célèbre : François 1er

Si j'étais une activité humaine : L'inspiration artistique

Si j'étais une oeuvre : L'Insurgé de Jules Verne

Si j'étais une arme : Le cocktail Molotov, pour son ingéniosité et la beauté de l'effet.

Si j'étais un objet : Une lampe tempête

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

Air



Les Nephilims de l'air sont des êtres calmes et posés, ils vont rarement perdre leur calme, mais quand ils le perdent, c'est une tempête. L'air prône la connaissance et l'acquisition de celle-ci. Les Éolims sont guidés par un code d'honneur et de d'action très strict, bien que non écrit. Ils le suivent à la lettre. Jamais il ne va se mêler de ce qu'ils ne les regardent pas, ou qui pourrait changer le cours du développement d'un autre, même si se serait important de le faire.

Les Éolims :

Ange
Efreet
Aigle
Griffon
Harpy
Wiverne
Zéphyr

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

ANGES

Les anges sont des êtres posés et réfléchis. Ils adorent apprendre et montrer. Ils ne diront jamais non, mais vont toujours agir selon un code strict. Ils sont très nobles et fiers. Ils se sentent pure et grand, se considérant un peu supérieurs, sans le montrer activement. Ils vont plutôt agir d'une façon neutre tout en démontrant qu'ils en savent beaucoup, sans dire qu'ils en savent plus.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Feu

Élément défavorable dominant : Lune

METAMORPHOSES :

Visage : Cheveux dorés. Les cheveux de l'Ange s'éclaircissent pour prendre une teinte dorée, d'aspect métallique et brillant.

Mains : Blanches. Les doigts deviennent très fins et d'une blancheur extrême, cadavérique.

Peau : Ailes. Des ailes poussent dans le dos de l'Éolim. Ses ailes permettent de voler à une basse altitude et à une vitesse modérée.

Odeur : de Miel. L'Ange sent le miel, une odeur sucrée dont raffolent les insectes qui se sentent soudain très attirés.

Voix : mélodieuse. L'Ange chante plus qu'il ne parle, toutes ses intonations sont rythmées. Les sons et mots qu'il utilise semblent de la musique pour l'oreille humaine.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Les nuages

Si j'étais un métal : L'aluminium

Si j'étais un animal : Une colombe

Si j'étais une couleur : Le Blanc

Si j'étais un être mythologique : L'Archange Gabriel

Si j'étais un humain célèbre : Léonard de Vinci

Si j'étais une activité humaine : La philosophie

Si j'étais une oeuvre : *Le pendule de Foucault*, de Umberto Eco

Si j'étais une arme : L'épée

Si j'étais un objet : Un livre

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

EFREET

Les Efreet sont des êtres rapides et toujours en mouvement, il représente le côté fort et rapide du vent, ils sont incohérents quand il parle, passant d'un sujet à l'autre comme si pour eux ça avait un sens. Leur schéma de penser est circulaire, mais c'est cercle se croise et s'entre choc dans leur tête. Leurs mouvements vifs et saccadés sont envahissant et font souvent faire le saut à des interlocuteurs non avertis.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Chauve. Les cheveux de l'Efreet tombent au fur et à mesure, reculant la ligne d'implantation du cuir chevelu. Au terme de la métamorphose, le Nephilim est totalement chauve.

Mains : Gestes vifs. L'Efreet a des gestes toujours et saccadés, difficilement visible pour un œil non exercé.

Peau : Plombée. La peau devient d'un gris sombre qui semble absorber la lumière. La teinte devient métallique à terme.

Odeur : Encens. Le Nephilim dégage une odeur d'encens enivrante et qui fait tourner la tête des gens autour de lui.

Voix : Hachée. Les paroles de l'Efreet sortent de sa bouche à un rythme effréné, mais hachée, chaotique. Il n'exprime jamais une idée de façon linéaire, mais passe d'un sujet à l'autre pour revenir à celui de départ, formant ainsi un schéma de pensée que bien peu parviennent à suivre.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Une tornade

Si j'étais un métal : Le bronze

Si j'étais un animal : Le faucon

Si j'étais une couleur : Bleu cobalt

Si j'étais un être mythologique : Un génie

Si j'étais un humain célèbre : Aladin

Si j'étais une activité humaine : La transe

Si j'étais une oeuvre : « Les milles et une nuits. »

Si j'étais une arme : Cimeterre

Si j'étais un objet : Flûte

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

AIGLES

L'Aigle est noble et respectueux. Il est juste et ne jugera jamais personne sans raison. Il est un « avocat » formidable, voyant les bons et les mauvais côtés de chaque chose, d'une façon posée et neutre. Il adore aussi acquérir de la connaissance, mais il ne l'acquière pas en restant assis dans une bibliothèque, mais sur le terrain avec la compagnie d'autres immortels. L'aigle est une personne posée qui observe énormément et agira que s'il le doit réellement. Certains Aigles ont la tendance à regarder les Pyrimis avec un certain dédain.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Epis. Il se forme dans les cheveux du Nephilim de multiples plaques et épis qui deviennent de plus en plus rebelles. À terme, il est impossible de se coiffer les cheveux.

Mains : Serres. Les ongles deviennent de plus en plus longs jusqu'à adopter la forme de véritables serres d'aigle qui peuvent se révéler ennuyeuses pour saisir des objets.

Peau : Plumes. La peau commence à se couvrir d'un fin duvet sur tout le corps qui à terme donnera naissance à toute une ribambelle de plumes de petite taille mais du plus bel effet.

Odeur : Ozone. Une odeur caractéristique de celle que l'on peut sentir en marge des orages d'été se fait de plus en plus présente au fil de la progression de son métamorphose.

Voix : Crissante. La voix est la plupart du temps entourée d'un effet crissant lorsque les R et les I sont prononcés.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Une pluie d'étoiles filantes

Si j'étais un métal : Le nickel

Si j'étais un animal : Un aigle

Si j'étais une couleur : Bleu roi

Si j'étais un être mythologique : Horus

Si j'étais un humain célèbre : Le Roi Arthur

Si j'étais une activité humaine : La justice

Si j'étais une œuvre : L'album "And Justice For All" de Metallica (1988)

Si j'étais une arme : Des griffes de combat

Si j'étais un objet : Un détecteur de mensonges

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

GRIFFON

Le Griffon est un être avec un tempérament foudroyant, étant le combattant des Éolims. Le Griffon propage la tempête vers ceux qui le mérite. Comparativement aux Anges qui sont des douces brises, les Griffons sont des cyclones. Le Griffon, comme ses frères de l'air, recherche le savoir, mais lui se dirige plus vers les combats pour acquérir ses connaissances et il usera de son savoir pour affliger à ses ennemis des tempêtes et des ouragans. Le Griffon à peu de patience et perdra celle-ci rapidement.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Feu

Élément défavorable dominant : Lune

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Bec. Le nez et la mâchoire inférieure du simulacre s'étire vers l'avant pour former une forme de bec.

Mains : Serres. Les ongles deviennent de plus en plus longs jusqu'à adopter la forme de véritables serres d'aigle qui peuvent se révéler ennuyeuses pour saisir des objets.

Peau : Aile. Des ailes aux plumes grises pousse dans le dos du Nephilim, lui donnant la possibilité de voler, mais à une hauteur peu élever et à une vitesse basse.

Odeur : D'ozone. Une odeur caractéristique de celle que l'on peut sentir en marge des orages d'été se fait de plus en plus présente au fil de la progression de son métamorphe

Voix : Crissante. La voix de l'Éolim devient cinglante et crissante, la rendant énervante et désagréable.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un cyclone

Si j'étais un métal : L'acier

Si j'étais un animal : Le griffon

Si j'étais une couleur : Métal argent

Si j'étais un être mythologique : Typhon

Si j'étais un humain célèbre : Générale Montcalm

Si j'étais une activité humaine : Duel corps à corps

Si j'étais une œuvre : *L'art de la guerre*, de Sun Tzu

Si j'étais une arme : Des Saï

Si j'étais un objet : Un F-18

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

HARPY

La Harpy est le mouton noir des Éolims. Elle est violente et mesquine, n'hésitant pas à frapper dans le « dos » de ses ennemis comme de ses alliés. Les Harpies cherchent leur propre intérêt avant tout. Elles ne sont liées par un code moral aussi strict que les autres Éolims et sa propre existence est en prédominance dans ce code. Les Harpies recherchent la connaissance par l'entremise de la souffrance (celle des autres) et la trahison de l'âme humaine.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Bec et cheveux de plumes. Le nez et la mâchoire inférieure du simulacre s'étire vers l'avant pour former une forme de bec. Les cheveux se transforment en plumes de couleur sombre, brunâtre.

Mains : Bras ailés. Les bras de l'Éolims deviennent des ailes au plumage sombre, brunâtre. Ces ailes lui permettent de voler à haute altitude, mais à basse vitesse.

Peau : Rugueuse. La pilosité naturelle de la peau se durcie, faisant que la peau est désagréable au toucher.

Odeur : Fumée acre. L'odeur de la Harpy est étouffante et très désagréable. Les gens se trouvant autour de celle-ci, seront pris de nausées.

Voix : Criarde. La Harpy semble toujours crier et fausser. Elle ne semble pas capable de garder un ton constant et continue, faisant de sa voix une chose désagréable et torturante pour les oreilles.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un blizzard

Si j'étais un métal : Le plomb

Si j'étais un animal : Le vautour

Si j'étais une couleur : Brun

Si j'étais un être mythologique : L'Harpy

Si j'étais un humain célèbre : Vladimir Ulyanov aka Vladimir Ilich Lenin

Si j'étais une activité humaine : La torture

Si j'étais une œuvre : *Frankenstein*, de Mary Shelley

Si j'étais une arme : Faucille

Si j'étais un objet : Fer à marquage

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

WIVERNE

La Wiverne est comparable à l'Ange, il est très posé et calme durant toute situation. Il adore la connaissance et le savoir, mais il va user de ce qu'il acquiert pour aider les autres, les plus faibles, les moins initiés. Il est un observateur entreprenant, il observe, mais agit au bon moment pour aider d'une façon ou d'une autre ses alliés. Il n'hésite pas à s'introduire dans le chemin initiatique d'un autre pour l'aider dans une situation désespérée.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Feu

Élément défavorable dominant : Lune

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux de lézard et canine prohibitive. Les pupilles des yeux s'allongent pour former une ligne noire verticale. Les canines vont pousser pour prendre une place importante.

Mains : Écailleuse et bras atrophiés. La peau des mains et des bras se recouvre d'écailles d'un vert doré. Les bras s'atrophient pour se rapprocher du corps, comme s'il n'avait plus aucune utilité. Au terme de la métamorphose, les bras ont complètement disparu.

Peau : Écailleuse et lisse, Aile de plumes blanches. La peau se recouvre d'une épaisseur d'écailles vert doré qui est extrêmement lisses et douces au toucher. Des ailes de plumes blanches poussent dans le dos de la Wiverne, lui permettant de voler à une bonne altitude et à une vitesse moyenne.

Odeur : Vent de printemps. L'odeur que dégage la Wiverne est d'une extrême fraîcheur. Les gens autour de lui ont une sensation de fraîcheur et de bien être.

Voix : Sifflante. Quoiqu'agréable au son, la voix de la Wiverne est sifflante comme celle d'un serpent accentuant le son des « s » dans la prononciation.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un vent calme et frais

Si j'étais un métal : L'argent

Si j'étais un animal : La Chouette

Si j'étais une couleur : Vert tendre

Si j'étais un être mythologique : Ouroboros

Si j'étais un humain célèbre : Général Washington

Si j'étais une activité humaine : La protection

Si j'étais une œuvre : *Cœur en Atlantide*, de Stephen King

Si j'étais une arme : L'arc

Si j'étais un objet : Un mur

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

ZÉPHYR

Le Zéphyr est un voyageur. Il porte en lui l'essence des nomades, toutes les odeurs exotiques et les visions lointaines. Conteur hors pair, il n'est pas assailli par le doute. Content de voyager sans but il est souvent entouré de nombreux jeunes, à la découverte du monde. Il est à la fois mentor et compagnon, mais jamais maître ou autorité. Il encourage les autres à aller au-delà des sentiers battus afin de découvrir par eux même la vérité du monde.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Lune

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux insondables. Le Zéphyr capte souvent l'attention par un regard de plus en plus profond. Ce regard semble s'affirmer au cours des pérégrinations du Nephilim et résonne comme un appel au voyage pour ses interlocuteurs.

Mains : Légères. Lorsque le Zéphyr donne une poignée de main, il s'en dégage une impression de légèreté extraordinaire, Toute l'attitude du Zéphyr tend vers l'affranchissement de la pesanteur. Ses mouvements sont gracieux et de plus en plus aériens.

Peau : Bleue. Plus le Zéphyr progresse dans sa métamorphose, plus sa peau prend une pigmentation bleutée. Dans sa phase avancée, même les lèvres bleuissent et ressortent, comme soulignées par un maquillage subtil.

Odeur : Exotique. Le Zéphyr dégage une douce odeur, comme portée par une brise venue des antipodes. Cette fragrance épicée peut rarement être décomposée, comme si elle était le résultat de mélanges complexes issus d'origines diverses.

Voix : Claire. Quel que soit l'environnement sonore, le Zéphyr sait toujours se faire entendre et capter l'attention. Dans un cercle restreint, sa voix est un souffle clair qui incite au silence et à l'attention. Par contre, lorsqu'il désire se faire entendre au milieu d'un brouhaha, elle devient puissante sans perdre sa clarté.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Le mouvement des nuages

Si j'étais un métal : L'aluminium

Si j'étais un animal : L'hirondelle

Si j'étais une couleur : Bleu Azur

Si j'étais un être mythologique : Hermès

Si j'étais un humain célèbre : Marco Polo

Si j'étais une activité humaine : Le Voyage

Si j'étais une œuvre : les Carnets de Darwin

Si j'étais une arme : Une flèche

Si j'étais un objet : Un porte-voix

Terre :



La terre est à la fois fertilité, protection, stabilité, plaisir et enracinement dans la réalité. Les Faërim sont des aimants de leurs simulacres. Ils se vouent à la protection de ce en quoi ils croient, passant de la nature, à la beuverie ou la noblesse. Les Nephilims de terre sont très conscients de la réalité et du moment présent; ils acceptent leur état de parasites élémentaires et ils savent qu'ils ont besoin de corps profane pour survivre. Les Faërim sont portés vers les excès, faisant d'eux des érudits de leur cause de prédilection et, très souvent, des mœurs profanes. La terre nourricière est la base de leur mentalité, la régénération et la guérison, ils sont de grands protecteurs de toutes vies. Mais leur colère est aussi terrible qu'un tremblement de terre.

Les Faërim :

Satyre
Elfe
Nymphe
Golem
Gargouille
Farfadet
Mandragore

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

SATYRE

Le Satyre est instinctif presque animal. Il est territorial, il va souvent se créer un territoire et y régner en maître. Il fera souvent part du côté bestial des humains, il personnifie la vie elle-même. Le Satyre aime bouger et ne tolère pas l'inaction. De tous les Nephilims, il est bien l'un des seuls à aimer et presque vénérer les plaisirs de la chair. Buveurs à son temps, le Satyre aime bien avoir du plaisir et en donner.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément Favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cornes. Des cornes de dimensions respectables poussent sur le haut du crâne ou sur le côté du front. Leur forme peut être semblable à celle d'un bouc, d'un taureau ou d'un bélier.

Mains : Trois doigts. Les doigts du Satyre se regroupent, l'annulaire et l'auriculaire, l'index et le majeur, pour ne plus former que trois doigts, le pouce ayant grossi de son côté. Tous les doigts se couvrent d'une corne assez solide qui les fait ressembler à des sabots.

Peau : Poilue. La pilosité du corps se développe d'une façon exagérée sur toute la partie supérieure du corps. La barbe et les cheveux poussent en quelques heures.

Odeur : Musc. L'odeur mâle que dégage le Satyre est celle d'un prédateur, à la fois attirante et repoussante pour l'entourage du Nephilim.

Voix : Basse. Roulant les « r » le Satyre parle d'une voix très basse, presque d'outre-tombe.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un tremblement de terre

Si j'étais un métal : Le cuivre

Si j'étais un animal : Un bouc

Si j'étais une couleur : Marron terre

Si j'étais un être mythologique : Bacchus

Si j'étais un humain célèbre : Angus Young sur la pochette de *Highway to Hell* de AC/DC

Si j'étais une activité humaine : Le Sexe

Si j'étais une œuvre : Le Kama Sutra

Si j'étais une arme : Le gourdin

Si j'étais un objet : Une bière

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

ELFE

L'elfe est un Faërim avec un tempérament facile et humide. Il adore la nature et s'en fait le protecteur. Les elfes sont très enclins à montrer leurs émotions. L'elfe veut rentrer en symbiose avec l'élément de la nature, aussi est-il désorienter et mal à l'aise dans un environnement urbain. L'elfe aime communiquer avec ses proches, faisant de lui un ami formidable. L'elfe est altruiste, ouvert aux autres et harmonieux. L'elfe est calme et posé, il perd difficilement patience.

Sexe du Simulacre : Homme et femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Oreilles pointues. Au cours de la métamorphose, l'extrémité supérieure des oreilles s'allonge. Elles s'affinent et deviennent pointues, le lobe disparaît. L'ensemble laisse apparaître une oreille somme toute assez élégantes.

Mains : Ongles en bois. Les ongles deviennent marron avant de se transformer en bois au terme de la métamorphose.

Peau : Verte. La peau de l'Elfe change de couleur pour adopter des tons verts qui sont de plus en plus vifs. La peau finit complètement verte, mais les tons peuvent varier selon l'ensoleillement dont l'Elfe a bénéficié.

Odeur : D'humus. L'odeur de l'Elfe se transforme pour ressembler à celle du bois et de la mousse humide ou de l'herbe après la pluie.

Voix : Bruissante. L'Elfe possède une voix chantante, aérienne qui ressemble au bruit du vent dans les feuillages des grands arbres. Il parle rapidement et prononce peu les voyelles, préférant marquer les consonnes.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : L'éclosion des fleurs

Si j'étais un métal : Le cuivre

Si j'étais un animal : Le renard

Si j'étais une couleur : Le vert

Si j'étais un être mythologique : Un Elfe

Si j'étais un humain célèbre : Le commandant Cousteau

Si j'étais une activité humaine : La médecine

Si j'étais une œuvre : *Le seigneur des anneaux*, de J.R.R. Tolkien

Si j'étais une arme : La massue

Si j'étais un objet : Un T-shirt de Green Peace

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

NYMPHE

La Nympe est une séductrice hors paire. Elle use de ses charmes naturels pour séduire les hommes. Elle aime bien s'adonner au plaisir de la chaire. Elle est aussi souvent poussée à l'excès. La Nympe adore la vie et son simulacre. Comme tout Faërim, elle aime la nature et ce qui y vit, elle aime les humains. Les hommes sont attirés de façon surnaturelle vers les Nymphes, mais les femmes elles ne les aiment pas, sans le savoir pourquoi, les femmes vont avoir un dédain envers les Nymphes. Les Nymphes sont aussi très proches de leurs émotions.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux dorés. Les cheveux de la Nympe atteignent une longueur important et prennent une teinte dorée.

Mains : Fines et élancées. Les mains du Nephilim deviennent douces et les doigts s'allongent et deviennent fins et élancés.

Peau : Translucide et douce. La peau de la Nympe devient translucide, presque transparente, une sorte d'aura charismatique et de beauté semble émané de celle-ci. LA peau devient aussi d'une douceur intense au toucher.

Odeur : Doux parfum enivrant. Un doux parfum émane de la Nympe qui enivre les hommes qui entourent le Nephilim et qui semble repousser les femmes.

Voix : Chantante. La Nympe possède une voix chantante qui cause les personnes qui entendent le Nephilim à l'écouter, sans savoir pourquoi.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Fécondation des plantes

Si j'étais un métal : La platine

Si j'étais un animal : Le paon

Si j'étais une couleur : Le rose

Si j'étais un être mythologique : Artémis et ses Nymphes

Si j'étais un humain célèbre : Cléopâtre

Si j'étais une activité humaine : La séduction

Si j'étais une œuvre : La Vénus de Milo

Si j'étais une arme : Le fleuret

Si j'étais un objet : Un parfum

GOLEM

Le Golem est un protecteur intensif, il vit par un code d'honneur qui fait de lui un être presque chevaleresque. Le Golem à une volonté solide comme le roc, il va toujours garder son clame dans toute situation, il est froid, mais non distant envers les autres. Il est neutre et conforme. Le Golem est l'image même de la pierre, il est froid, solide et ne change que rarement. Un Golem est interchangeable ou presque, quand il a une idée il la garde, comme une habitude ou un style, le Golem est stable et constant.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Feu

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Chauve et sans bouche. Les cheveux du Golem tombent au fur et à mesure, reculant la ligne d'implantation du cuir chevelu. Au terme de la métamorphose, le Nephilim est totalement chauve. La bouche finie aussi par disparaître pour laisser place à une simple bosse sous le nez du Nephilim.

Mains : Large. Les mains du Nephilim deviennent ridiculement larges. Les doigts semblent rapetisser et la paume grossis.

Peau : De roche. La peau devient rocheuse et jaunâtre. Des fissures ressemblant à des rides apparaissent sur tout le corps du Golem et au terme de la métamorphose, le corps du Faërim devient de pierre.

Odeur : De terre fraîche. Le Golem dégage une odeur forte, mais agréable de terre fraîchement labourée. Quand le Golem est sous le soleil longtemps, une odeur supplémentaire d'engrais peut apparaître.

Voix : Grave et rocailleuse. La voix du Golem est grave et semble venir de très loin, elle est aussi cassante et rocailleuse, comme si elle était bousculée par une avalanche. Cependant, la voix du Nephilim reste belle et rassurante.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Formation des montagnes

Si j'étais un métal : Le titane

Si j'étais un animal : L'ours

Si j'étais une couleur : Jaune foncé

Si j'étais un être mythologique : Hercule

Si j'étais un humain célèbre : Les paladins

Si j'étais une activité humaine : La chevalerie

Si j'étais une œuvre : *Les Romances Arthuriennes*, de Chrétien de Troyes

Si j'étais une arme : La lance de joute

Si j'étais un objet : Un bouclier

GARGOUILLE

La Gargouille est comparable au Golem, mais les Gargouilles suivent une cause. Une Gargouille va se choisir une cause, de façon consciente ou non, et va la protéger, la promouvoir. Elles sont plus souples dans leurs décisions personnelles que les Golems, mais elles sont toutes aussi pleines de volonté et intransigeante. Les Gargouilles sont cependant plus enclines à user de violence physique et à perdre patience plus rapidement que leur frère Golem. Elles sont moins taillées dans le roc. Trompeuses, elles peuvent prendre une telle immobilité qu'elle semble devenir des statues.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Eau

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Chauve et oreilles pointues. Les cheveux de la Gargouille tombent au fur et à mesure, reculant la ligne d'implantation du cuir chevelu. Au terme de la métamorphose, le Nephilim est totalement chauve. Au cours de la métamorphose, l'extrémité supérieure des oreilles s'allonge, les oreilles deviennent d'une grandeur importante et presque menaçante.

Mains : Large et trois doigts. Les mains de la Gargouille grossissent tout au long de la métamorphose. Les doigts sa mutent pour n'en donner que trois à la fin, l'index et le majeur ensemble et l'annulaire et l'auriculaire. Le pouce se déplace vers le centre de la paume, faisant des mains peu humaines.

Peau : De roche, gris sombre, et des ailes. La peau devient rocheuse et grise sombre. Des fissures ressemblant à des rides apparaissent sur tout le corps de la Gargouille et au terme de la métamorphose, le corps du Faërim devient de pierre. Aussi, des ailes poussent dans le dos du Nephilim, lui permettant de voler à basse altitude et à vitesse modérée.

Odeur : De roche humide. Le Faërim dégage une odeur agréable d'eau de roche coulant sur des roches ponces. Cette odeur ressemble étrangement à l'odeur des ruisseaux passant dans les cavernes.

Voix : D'outre-tombe. La voix de la Gargouille est grave et semble venir réellement de loin. Elle semble venir d'ailleurs.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un éboulement

Si j'étais un métal : Le fer forgé

Si j'étais un animal : L'ours polaire

Si j'étais une couleur : Gris sombre

Si j'étais un être mythologique : La chimère

Si j'étais un humain célèbre : Martin Luther King Jrs.

Si j'étais une activité humaine : L'immobilité

Si j'étais une œuvre : Une cathédrale gothique

Si j'étais une arme : Filet de gladiateur

Si j'étais un objet : Une statue

FARFADET

Les Farfadets sont le côté excessif de la terre. Ils sont avares et cupides. Ils adorent l'argent et tout ce qui est précieux. Ils aiment beaucoup le côté économique des profanes. Malgré son côté avare, le Farfadet est très sentimental, ils vont montrer leurs émotions à leurs proches sans hésiter. Ils aiment bien les femmes, mais vont préférer l'argent à tout. Les Farfadets cachent tous un secret, comme dans les contes ou les farfadets cachent le secret du pot d'or au pied de l'arc-en-ciel. Les Farfadets sont des cachottiers, mais ils ne sont pas des menteurs, les Farfadets ne mentent jamais. Les Farfadets sont aussi des être moqueurs et taquins

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Long nez et oreilles pointues. Le nez du simulacre s'allonge de façon ridicule, lui donnant l'allure d'un nez de sorcière. Au cours de la métamorphose, l'extrémité supérieure des oreilles s'allonge, les oreilles deviennent d'une grandeur importante et lui donnant un air comique.

Mains : Petit doigts trapus. Les doigts du Farfadet deviennent plus courts et s'élargissent. Les mains du Farfadet ressemblent alors à celle d'un gnome.

Peau : Verte. La peau du Farfadet change de couleur pour adopter des tons verts qui sont de plus en plus vifs. La peau finit complètement verte, mais les tons peuvent varier selon l'ensoleillement dont le Farfadet a bénéficié.

Odeur : De la terre après la pluie. Les Farfadets dégagent une odeur de terre humide, comme s'ils venaient de passer sous une pluie fraîche.

Voix : Aiguë et taquine. La voix du Faërim est aiguë et à un ton taquin. La voix du Farfadet est fatigante et tombe sur les nerfs rapidement des interlocuteurs du Farfadet.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La formation de minerais précieux

Si j'étais un métal : L'or

Si j'étais un animal : La pie

Si j'étais une couleur : Le jaune doré

Si j'étais un être mythologique : Le farfadet

Si j'étais un humain célèbre : Adam Smith

Si j'étais une activité humaine : L'économie

Si j'étais une œuvre : *Richesse des Nations*, de Adam Smith

Si j'étais une arme : Un sabre orné de pierres précieuses

Si j'étais un objet : Pièce de monnaie

MANDRAGORE

La mandragore représente la mort, la décomposition. Elle est la nature qui se nourrit des cadavres de ses enfants afin de redevenir fertile. Elle entraîne les autres dans son cycle de mort et de récupération. La Mandragore dérange car elle force ses interlocuteurs à faire face à leur propre finalité, leur place dans le grand cycle. La mort la suit comme un voile.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux végétaux. Les cheveux du Nephilim prennent des reflets verts de plus en plus prononcés. Lorsque la métamorphose est bien avancée, la chevelure se rassemble en mèches épaisses à l'image de lianes effilochées.

Mains : Noueuses. Les articulations des premières phalanges deviennent bulbeuses tandis que les doigts s'allongent et prennent l'apparence de racines.

Peau : Blême. La peau de la Mandragore pâlit jusqu'à devenir aussi blême qu'un cadavre voire aussi pâle qu'une racine fraîchement exhumée.

Odeur : humus. L'odeur dégagée par la Mandragore est agréable au premier abord, mais en se concentrant on peut y discerner celle plus inquiétante de la mort.

Voix : Rocaillante. Les Mandragores parlent sans trop remuer les lèvres et leurs paroles sont souvent accompagnées de bruits de gorge qui font penser à des bris de cailloux.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La décomposition

Si j'étais un métal : Un fer rongé par la rouille

Si j'étais un animal : La mante religieuse

Si j'étais une couleur : Terre de Sienne

Si j'étais un être mythologique : Hécate

Si j'étais un humain célèbre : Tiphaine Ragueneau, l'épouse de Dugesclin

Si j'étais une activité humaine : La sorcellerie

Si j'étais une œuvre : Un tableau d'Arcimboldo

Si j'étais une arme : La ciguë

Si j'étais un objet : Une cassette contenant un trésor

Eau



L'eau, symbole de changement et de rapidité. Les Hydrims, Nephilim de l'eau, sont agiles et habiles. Les Nephilims de cet élément sont curieux, ils vont rechercher à observer, à passer partout, comme l'eau, pour tout voir. L'eau est aussi signe de liberté et de vie. Les Nephilims de cet élément vont vouloir vivre leur vie de leur façon, sans à avoir à suivre les règles strictes des autres. Ils sont très ouverts côté sentimental, ils vont les partager sans problème avec leurs proches, ils vont aussi partager leurs impressions et idées, ils recherchent l'harmonie et la communion. Ils s'intéressent à tout, autant la technologie humaine, les avancements humain et la nature. Ils vont toujours tenter de se surpasser, recherchant la perfection, la pureté, comme l'eau, qui va toujours chercher à rejoindre la grande mer. L'eau peut aussi montrer sa timidité et son humilité en allant se cacher sous terre dans les sources souterraines.

Les Hydrims :

Triton
Ondine
Sirène
Léviathan
Basilique
Troll
Naiade

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

TRITON

Le Triton est un calculateur, il est froid et distant. C'est un prédateur hors paire, mais si un combat est en sa défaveur, il n'hésitera pas à s'enfuir. Les Tritons ne montrent pas leurs émotions, ils sont renfermés. Ils vont toujours chercher une autre réalité, toujours chercher quelques choses de plus profond, un aspect caché. Ils sont acharnés et cruels. Ils usent de la sournoiserie et sont retors. Les Tritons sont prêts à tout pour atteindre leurs buts.

Sexe du Simulacre : Homme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Oreilles découpées. L'oreille perd toute forme humaine, car elle perd son lobe, s'étend vers l'arrière par le biais de pointes qui poussent, se découpe et devient membraneuse.

Mains : Palmées. Des excroissances de cuir vert apparaissent entre les doigts de chaque main.

Peau : Écailleuse. La peau du Triton se recouvre d'écailles de poisson et devient poisseuse et collante.

Odeur : De vase. Désagréable, cette odeur de pourriture se dégage du Triton et rappelle la vase ou le poisson mort.

Voix : Caverneuse. Le Triton possède une voix d'outre-tombe, basse et déformée comme à l'aide d'un appareil vocal.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un Tsunami

Si j'étais un métal : Le mercure

Si j'étais un animal : Un requin

Si j'étais une couleur : Vert glauque

Si j'étais un être mythologique : Poséidon

Si j'étais un humain célèbre : Barbe Noire

Si j'étais une activité humaine : La pêche

Si j'étais une œuvre : *Le radeau de la méduse*, de Géricault

Si j'étais une arme : Le trident

Si j'étais un objet : Un bathyscaphe

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

ONDINE

L'Ondine est social et s'intéresse aux autres. Sans être superficielle, l'Ondine aime se faire remarquer et de se faire remarquer par les autres, elle trouve son apparence importante, même primordiale. L'Ondine est confortable et aime le monde des Hommes, elle s'affiche par son caractère plaisant et aime avoir le dernier mot. Elle est le symbole du mouvement, elle adore les changements et la mode. Le pire cauchemar de l'Ondine est d'être « hors du coup », pour elle c'est la chose importante de ne pas être dépassée.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux bleus. Les cheveux du simulacre s'affinent, atteignent une longueur importante, jusqu'au bas du dos et se colorent en bleu.

Mains : Palmées. Des excroissances de peau se forment entre les doigts de l'Ondine.

Peau : Lisse. La peau devient extrêmement lisse, une fine couche de graisse la recouvrant à la manière des dauphins. En mouvement, un observateur attentif pourra y voir des ondulations semblables à celles des vagues.

Odeur : Salée. L'Ondine dégage une odeur marine, l'air du large chargé d'iode, au final très agréable.

Voix : Liquide. L'Ondine accentue la prononciation des « L » et les mots semblent couler dans sa bouche.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : L'écume

Si j'étais un métal : Le mercure

Si j'étais un animal : Le dauphin

Si j'étais une couleur : Le bleu marine

Si j'étais un être mythologique : La dame du Lac

Si j'étais un humain célèbre : Jacques Mayol

Si j'étais une activité humaine : Le commerce

Si j'étais une œuvre : La Joconde

Si j'étais une arme : Le filet

Si j'étais un objet : Du matériel de plongée

SIRÈNE

Les Sirènes sont des Ondines qui changèrent d'importance, au lieu de suivre tous les changements, elles optèrent pour la séduction et le charme. Les Sirènes adorent charmer les hommes pour les humiliés ensuite. Ayant toujours été prises pour des êtres faciles à user et à se débarrasser ensuite, les Sirènes ont décidé de se venger envers les hommes. Par leur obstination vers les hommes, les Sirènes ont développé un dédain pour les femmes, elles ne peuvent donc pas supporter la présence des femmes très longtemps avant de les repousser d'une façon ou d'une autre. Les Sirènes sont très liées avec leur simulacre et sont assez superficielles, elles adorent être séduisantes et user de leur corps pour acquérir ce qu'elles veulent. Elles ont un lien très fort avec la musique et le chant.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux verts. Les cheveux du simulacre s'affinent, atteignent une longueur importante, jusqu'aux creux des genoux et se colorent en vert.

Mains : Palmées. Des excroissances de peau se forment entre les doigts de la Sirène.

Peau : Lisse et queue de poisson. La peau devient extrêmement lisse, une fine couche de graisse la recouvrant à la manière des dauphins. En mouvement, un observateur attentif pourra y voir des ondulations semblables à celles des vagues. Les jambes de la Sirène se collent et deviennent une queue de poisson, la peau se recouvre d'écailles vertes et douces, les pieds deviennent des nageoires.

Odeur : Salée. La Sirène dégage une odeur marine, l'air du large chargé d'iode, au final très agréable.

Voix : Mélodieuse et envoûtante. La Sirène possède une voix mélodieuse et chantante qui envoûte les interlocuteurs de la Sirène.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La marée

Si j'étais un métal : Le magnésium

Si j'étais un animal : Le béluga

Si j'étais une couleur : Vert marin

Si j'étais un être mythologique : Les Sirènes

Si j'étais un humain célèbre : Madonna

Si j'étais une activité humaine : Vengeance

Si j'étais une œuvre : Roman Arlequin

Si j'étais une arme : Harpon

Si j'étais un objet : Peigne de Corail

LÉVIATHAN

Les Léviathan adore la liberté et la communication. Ils sont les Nephilim les plus proches de leurs émotions. Ils ne vont jamais cacher ce qu'ils ressentent et vont même vouloir en discuter avec leurs proches. Les Léviathan veulent l'harmonie et la communion. Ils vouent leurs vies à cette quête. Les Léviathan sont toujours « on the edge » étant donné qu'ils vivent leurs émotions à fond. Ils sont cependant des êtres de confiance.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux reptiliens et branchie. Les yeux du Léviathan deviennent ceux d'un reptile, la pupille devient verticale. Des branchies se développent sur le coup du Nephilim.

Mains : Palmées. Des membranes épidermiques se développent entre les doigts du Léviathan. Au terme de la métamorphose, la main et le bras deviennent une longue nageoire.

Peau : Écailleuse et lisse. La peau du simulacre se recouvre d'une couche d'écailles blanches et bleues, aussi, une couche de graisse se crée sur les écailles, la rendant lisse et douce au toucher. Au terme de la métamorphose, une nageoire dorsale pousse dans le dos du Nephilim.

Odeur : De poisson. Le Léviathan dégage une odeur douce de poisson. Cette odeur attire les animaux aimant les animaux marins, mais repousse quelques peux les humains.

Voix : Glaciale. La voix du Léviathan est sèche et froide, malgré les expressions intenses du visage du Nephilim, sa voix garde le même ton glacial.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La basse marée

Si j'étais un métal : Le zinc

Si j'étais un animal : L'anguille

Si j'étais une couleur : Bleu vif

Si j'étais un être mythologique : Léviathan

Si j'étais un humain célèbre : Alexander Graham Bell

Si j'étais une activité humaine : La communication

Si j'étais une œuvre : *Appassionata*, De Beethoven

Si j'étais une arme : Un pistolet d'époque

Si j'étais un objet : Téléphone

BASILIQUE

La Basilique représente le côté imprévisible, incontrôlable et magique de l'eau. Les basiliques sont des Hydrims froids, ils ne montrent pas leur sentiment et vont rarement avoir beaucoup de proches, mais ceux qui réussissent à ce faire ami d'une Basilique, ont un des meilleurs amis que l'on peut avoir. Les Basiliques sont honnêtes, bon et adaptable. Les Basiliques aiment les gens, mais s'en méfient aussi. La Basilique est l'eau que l'on ne contrôle pas et qui ne sera jamais contrôlé, il est les mystères que l'eau renferme. Le basilique cache toujours ses pensées, et ses yeux, miroir de l'âme et chemin direct vers les pensées profondes.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux de basilique et longues canines. Les yeux du simulacre changent et deviennent hideux. Il n'y a aucun mot pour décrire comment les yeux deviennent, mais n'importe qui, qui regardera la Basilique droit dans les yeux sera prit de nausées et pétrifier par le dégoût. Les Basiliques vont souvent porte quelque chose pour cacher leurs yeux. Les canines supérieures vont s'allonger.

Mains : Griffues. Ses mains se recourbent comme prisent d'arthrose et ses ongles se mettent à pousser, à grossir et à se durcir. Au terme de la métamorphose les bras s'atrophient et se colle au corps.

Peau : Écailleuse. La peau du Basilique se recouvre d'une couche d'écailles bleu gris qui sont souples et lisses. Elles sont douces au toucher et brillent à la lumière.

Odeur : Pluie fraîche. Une forte odeur de journée pluvieuse est dégagée par la Basilique. Cette odeur est douce et agréable.

Voix : Basse et hissant. Malgré le côté reptile du Basilique, qui le fait hisser, prononciation extrême des « s », la voix du Basilique est basse et grave.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : L'érosion

Si j'étais un métal : Le magnésium

Si j'étais un animal : La panthère noire

Si j'étais une couleur : Le gris foncé

Si j'étais un être mythologique : La Basilique

Si j'étais un humain célèbre : Bill Gates

Si j'étais une activité humaine : La mascarade

Si j'étais une œuvre : *Song for the Basilisk*, de Patricia Mckillip

Si j'étais une arme : L'azote liquide

Si j'étais un objet : Un miroir

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

TROLL

Le Troll est le côté destructeur de l'eau. Le côté sans limite, la pure liberté de tout faire. L'eau sous pression peut être extrêmement coupante et bien un Troll sous pression peut être extrêmement dangereux. Comme tout les Nephilim d'eau, le Troll recherche le changement, mais va le créer lui-même s'il le faut. Les Trolls vont aussi avoir une passion, quelque chose qui a un lien avec le monde profane, qu'il adore, il va vouloir le voir avancer, le voir changer et va l'aider au besoin. Les Trolls sont incompréhensibles, mais passionner.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Lune

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Long nez et cheveux en algues. Le nez du simulacre s'allonge de façon démesurer et les cheveux se change en algues gluantes et vertes.

Mains : Longues. Les mains et doigts du Troll s'allongent et deviennent longs. Les doigts peuvent atteindre jusqu'au double de leur longueur initiale ainsi que la main.

Peau : Verte et gluante. La peau vire au vert et une couche d'un liquide gluant se dépose sur la peau, la rendant luisante et collante au toucher.

Odeur : Algues. Le Troll dégage une odeur forte et très désagréable d'algues marines.

Voix : Gloussante. Le Troll parle d'une voix gloussante comme si les mots sortaient à coup de bulle de la bouche de l'Hydrim.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Un raz de marée

Si j'étais un métal : Le cuivre rouiller

Si j'étais un animal : La pieuvre

Si j'étais une couleur : Le vert mat

Si j'étais un être mythologique : le Kraken

Si j'étais un humain célèbre : Joseph Staline

Si j'étais une activité humaine : La progression

Si j'étais une œuvre : Les inventions de Leonard de Vinci

Si j'étais une arme : Fléau

Si j'étais un objet : Une échelle

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

NAÏADE :

La Naïade est l'observatrice impuissante des événements. Douée de visions prophétiques elle se retrouve souvent incapable de faire changer les choses. Figure tragique et nostalgique s'il en est une elle se fait protectrice du passé, recueillant les éclats de mémoire et les traces des vies d'autres. La Naïade est triste, portée par sa mélancolie. Toutefois, une aura de calme l'entoure, attirant à elle les cœurs blessés et ceux à la recherche d'une écoute attentive.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Air

Élément défavorable dominant : Terre

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux longs et Ondulants. Les cheveux de la Naïade poussent rapidement en cascade sur les épaules jusqu'à tomber au-delà des reins. Lorsque la métamorphose est bien avancée, la chevelure est animée de mouvements fluides apaisants.

Mains : Longues et fines. Les mains de la Naïade s'allongent et s'affinent donnant ainsi une impression de fragilité et de grâce à tous ses mouvements. Lorsque les Naïades se consacrent à des travaux exigeant de la dextérité, leurs réalisations sont bien souvent à couper le souffle.

Peau : Blanche et irisée. Les Naïades fascinent les humains par leur peau blanche sans jamais être pâle. Lorsque la Naïade progresse toujours plus, sa peau prend des reflets irisés du plus bel effet.

Odeur : Fraîche. La Naïade dégage une subtile fragrance fraîche qui rappelle les senteurs d'un bord de lac ombragé.

Voix : Coulante. L'aura de calme qui irradie de la Naïade est renforcée par sa voix qui se révèle de plus en plus semblable au son d'un ruisseau s'écoulant sur des roches.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La brume qui se lève sur un étang

Si j'étais un métal : Le mercure

Si j'étais un animal : Le saumon

Si j'étais une couleur : Le blanc

Si j'étais un être mythologique : Viviane, la Dame du Lac

Si j'étais un humain célèbre : Monet

Si j'étais une activité humaine : Le conseil

Si j'étais une œuvre : Ophélie de J.E. Millais

Si j'étais une arme : Un nœud coulant

Si j'étais un objet : Une coupe

Lune



Illusion, tromperie, moquerie, cachotterie, tous des mots désignant la Lune. Le Ka lunaire est un élément méconnu de certains Nephilim, tabou pour d'autre. Les Onirims, les Nephilims de lune, sont des rêveurs, se basant sur le chaos illusoire d'un ordre cosmique entraîné par un cinquième élément, comme la cinquième roue d'un carrosse. Ils sont liés au mensonge, à la fourberie, à la tricherie et à la folie. La lune est perturbatrice, d'autant plus qu'en son sein se cache l'élément de corruption la lune noire. La lune représente aussi la dualité, l'instabilité : Bien et Mal, beauté et laideur, harmonie et chaos... Les Onirims sont souvent traités de lunatiques, d'instables, de menteurs, de rêveurs ou de fous. Mais, il est plus que ça, il est tout cela. Les Nephilims de lune sont complexes, aux multiples facettes ce qui fait de lui un poète. Il est souvent porté à la création artistique, se mettant à fond dans ce qu'il entreprend, poussé à l'excès. Il est un artiste dont l'inspiration est unique, il se pousse lui-même, grâce à sa passion pour l'art, à se surpasser dans des activités créatrices.

Les Onirims :

Méduse
Serpent
Corbeau
Vampire
Sphinx
Loup-garou
Chimère

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

MÉDUSE

La Méduse est l'incarnation de la dépendance. Elle apprécie la culture « underground » et les endroits sordides. Ce Nephilim aime choquer son entourage. Elle aime aussi séduire les hommes, usant d'un charisme bizarre pour ensuite les utiliser et les jeter. La Méduse est trompeuse et usurpatrice, elle va profiter des situations extrêmes pour oser fuir ou changer de camp, mais elle ne fera jamais rien qui causera du tort à elle-même ou des gens proches. Malgré ses tromperies, la Méduse peut être un allié fort et sincère, si on réussit à briser ses barrières de défense.

Sexe du Simulacre : Femme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux en serpent. Les cheveux de la méduse deviennent étrangement gros et ondulent de façon étrange. Au terme de la métamorphose, des serpents seront implantés sur la tête de la Méduse, lui servant de cheveux.

Mains : Crochues. Les doigts du Nephilim se recourbent et s'atrophient légèrement pour ressembler à des mains souffrant d'arthrite.

Peau : Bleutée et douce. La peau prend avec le temps une teinte bleutée et devient très douce au toucher.

Odeur : Agressive. L'odeur de la méduse se développe au fur et à mesure de la métamorphose pour devenir gênante et puis franchement irritante. Il est difficile pour un membre de l'agence féminine de rester proche d'une méduse, mais les hommes seront attirés par l'odeur, sûrement pour cause des phéromones contenues dans cette odeur.

Voix : Insinuante. La voix de la méduse se fait susurrante invitant les hommes à des délices sans noms auxquels il est difficile pour eux de résister. Les femmes la trouveront vulgaire.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La fonte des glaces

Si j'étais un métal : L'argent

Si j'étais un animal : N'importe quel prédateur

Si j'étais une couleur : Blanc

Si j'étais un être mythologique : La méduse

Si j'étais un humain célèbre : H. P. Lovecraft

Si j'étais une activité humaine : La chasse

Si j'étais une œuvre : *Les racines du mal*, de Maurice G. Dantès

Si j'étais une arme : Le poignard

Si j'étais un objet : Une statue de pierre

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

SERPENT

Adeptes du mensonge, des jeux de l'esprit subtils et toujours ambigus, le Serpent représente tous les caractères lunatiques et s'amuse à tromper son monde. S'il est amené à dévoiler son jeu, c'est pour mieux le développer à l'avenir. Le Serpent ne fait jamais rien si son propre intérêt n'en ressort pas gagnant. Il va vouloir aider les autres, mais pour son propre bien. Enfin, le Serpent est un usurpateur, qui trompera quiconque ne sera pas digne de sa confiance et de son respect. Très difficile, les Serpents ne s'entourent que de gens dignes de lui et de ses talents.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux reptiliens. Les yeux du simulacre s'allongent, la pupille faisant de même. L'iris devient doré et une deuxième paupière fait son apparition.

Mains : Atrophiées. Les mains du Serpent perdent de leur mobilité et les doigts rapetissent et se recourbent.

Peau : Écailleuse. La peau du Serpent devient écailleuse, mais reste douce au toucher. Elle est sujette aux mues qui se produisent lorsque la métamorphose s'accroît, les mues arrivent le plus souvent les nuits de pleine lune.

Odeur : Inodore. Le Serpent perd toute odeur, ce qui peut déstabiliser un interlocuteur ou un prédateur habitués à la présence d'une odeur.

Voix : Siffilante. Le Serpent accentue la prononciation des « S », imitant en cela le sifflement des serpents.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Une aurore boréale

Si j'étais un métal : L'argent

Si j'étais un animal : Le serpent

Si j'étais une couleur : Le noir

Si j'étais un être mythologique : Loki

Si j'étais un humain célèbre : Lucrece Borgia

Si j'étais une activité humaine : La duperie

Si j'étais une œuvre : Un tableau de M. C. Esher

Si j'étais une arme : Une dague empoisonnée

Si j'étais un objet : Un faux passeport

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

CORBEAU

Le corbeau est un observateur. Il est curieux et va toujours se trouver là où c'est intéressant, ou plutôt, où il y a une situation à observer. Le Corbeau va toujours être présent dans les situations désespérées, pour aider, mais aider qui ? Les Corbeaux à des intentions cachées. On ne saura jamais ce qu'il veut faire, s'il est là pour aider un des camps ou s'aider lui-même d'une façon. Le Corbeau reste un mystère. Le Corbeau est aussi vengeur, s'il décide de prendre en pitié quelqu'un ou quelque chose, et de le venger, il n'arrêtera pas avant de l'avoir fait. Le Corbeau est un être complexe et instable.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Bec et cheveux de plumes. Le nez et la mâchoire inférieure du simulacre s'étire vers l'avant pour former une forme de bec. Les cheveux se transforment en plumes de couleur sombre, noire.

Mains : Serres. Les ongles deviennent de plus en plus longs jusqu'à adopter la forme de véritables serres de Corbeau qui peuvent se révéler ennuyeuses pour saisir des objets.

Peau : Plumage et ailes. La pilosité corporelle du simulacre se transforme en un duvet de plume noir. Des ailes de plumes noires pousse dans le dos du Nephilim, ces ailes lui permettent de voler à une altitude moyenne et à une vitesse modérée.

Odeur : De pollution. Le Corbeau dégage une odeur de pollution qui rappelle les grandes villes surpeuplées et qui ont un gros problème de gaz polluant.

Voix : Croissante. Le Corbeau parle en croissant, lui donnant une voix nasillarde et fatigante.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La migration

Si j'étais un métal : Le potassium

Si j'étais un animal : Le corbeau

Si j'étais une couleur : Le noir

Si j'étais un être mythologique : Damoclès

Si j'étais un humain célèbre : Brandon Lee

Si j'étais une activité humaine : La vengeance

Si j'étais une œuvre : *The Crow*, de Alex Proyas

Si j'étais une arme : Le pistolet

Si j'étais un objet : Une paire de jumelle

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

VAMPIRE

Le Vampire, le grand séducteur. Il ne le fait pour aucune raison, il ne fait que séduire pour séduire. Distant et secret, le Vampire n'est pas un être éloquent et qui exprime facilement ses sentiments ou ses pensées. Les Vampires sont le côté sombre et éclairer de la lune. Ils ont un côté sombre qui leur font boire du sang pour se nourrir, du sang de profane, mais ils ont une conscience, ils ne vont jamais tuer en buvant. Ils sont aussi le côté séducteur de la lune, le clair de lune romantique et artistique. Les Vampires sont des être mystérieux et solitaire, ils n'adorent pas la compagnie des autres, mais vont la tolérer tant qu'ils ont une utilité.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Terre

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Canine et yeux sombre. Les canines du Vampire allongent, lui permettant de perforer la peau de ses victimes pour lui permettent de se nourrir. Les yeux de l'Onirim deviennent sombres et mystérieux, quelqu'un qui regarde dans les yeux d'un vampire est automatiquement envoûté par ceux-ci. Les cheveux du Vampire deviennent luisants, fins et d'une légèreté inhumaine.

Main : Blanche. Les mains du Vampire deviennent blanches et presque cadavérique.

Peau : Blanche et imberbe. La peau du Vampire prend une teinte blanche, elle reprend une teinte plus vivante seulement après que l'Onirim se soit nourrit. La pilosité du corps tombe, le corps devenant ainsi imberbe, les cheveux, les sourcils et les cils étant les derniers poils restant sur le corps du Vampire.

Odeur : Inodore. Le Vampire perd toute odeur, ce qui peut déstabiliser un interlocuteur ou un prédateur habitués à la présence d'une odeur.

Voix : Basse et séduisante. La voix du Vampire devient basse et séduisante. L'interlocuteur d'un Vampire est envoûté par la beauté de la voix du Nephilim.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La tombé de la nuit

Si j'étais un métal : Le chrome

Si j'étais un animal : La chauve-souris

Si j'étais une couleur : Le blanc argenté

Si j'étais un être mythologique : Le Vampire

Si j'étais un humain célèbre : Lestat de Lioncourt

Si j'étais une activité humaine : La séduction

Si j'étais une œuvre : *Les chroniques des Vampires*, de Anne Rice

Si j'étais une arme : Le corps humain

Si j'étais un objet : Des lunettes teintées

LOUP-GAROU

Le Loup-garou, un être qui aimerait ne plus jamais voir la lune. Le Loup-garou est un être à deux faces, deux personnalités distincte dans le même être. Une des personnalités est primaire, celle qui est la plus souvent, et l'autre apparaît quand elle est stimulée par une chose que l'Onirim ne supporte pas. Un élément incontrôlable aussi stimule énormément cet Onirim, la pleine lune. La pleine lune oblige la métamorphose du Loup-garou à se produire. Le Loup-garou est donc un Nephilim à deux faces et qui peut avoir des sautes d'humeur fréquente.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Air

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux jaunes, museau, cheveux gris et oreille de loup. Les yeux du simulacre deviennent jaunes, laissant paraître un côté sauvage et fauve. Le nez et la mâchoire s'allongent et fusionnent pour ressembler à un museau et les oreilles deviennent pointues et une fourrure grise pousse. Les cheveux du simulacre deviennent soyeux comme du pelage de canin et prennent une teinte grise.

Mains : Pelage gris et griffes rétractables. Un pelage gris se forme sur les mains du Loup-garou. Une peau se forme par-dessus les ongles du simulacre, les ongles s'allongent et deviennent plus pointus, ainsi fait, les ongles sortent ou rentrent faisant des griffes rétractables.

Peau : Pelage gris. La pilosité corporelle du simulacre devient plus épaisse et soyeuse et devient d'un gris pale mais brillant.

Odeur : De forêt. Le Loup-garou dégage une odeur agréable de plantes, d'herbe et de terre, qui rappelle la forêt.

Voix : Basse et hurlante. La voix du Loup-garou est basse et imposante et l'Onirim aura des hurlement de loup convulsif de temps à autre, déstabilisant des interlocuteurs non avertis.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : La pleine lune

Si j'étais un métal : L'étain

Si j'étais un animal : Le loup

Si j'étais une couleur : Le gris pale

Si j'étais un être mythologique : Le loup-garou

Si j'étais un humain célèbre : Nietzsche

Si j'étais une activité humaine : La dualité

Si j'étais une œuvre : *The wolf man*, de George Waggnier

Si j'étais une arme : Des griffes de combat

Si j'étais un objet : Une image du Ying et du Yang

Metamorphes Nephilims

Spirale des Éléments - 2003

SPHINX

L'énigmatique et incompréhensible Sphinx. Le Sphinx n'est jamais clair, il n'est jamais direct et encore moins précis. Un Sphinx ne parle pas de façon normale, il parle en question et en énigme. Le Sphinx aime bien mettre au test les gens, et lui-même. Voulant toujours se dépasser et faire que les autres se dépassent, il porte beaucoup d'intérêt à l'intelligence et à la vivacité d'esprit. Le Sphinx adore les jeux de devinette et d'esprit, il ne dira jamais non à une façon de prouver ses connaissances ou sa rapidité d'esprit. Les Sphinx sont des êtres énigmatiques autant dans leurs esprits que dans leurs façons d'être.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Yeux blancs. Les yeux du simulacre deviennent complètement blancs, ne laissant paraître aucune autre couleur ou imperfection.

Mains : Pelage brun, larges, griffes rétractables et coussinets. Les mains du simulacre se couvrent d'un pelage brun et doux. Les mains s'élargissent pour prendre la forme de pattes de lion. Ainsi, des coussinets se forment sur la paume et sous les doigts. Au terme de la métamorphose le Sphinx dispose de griffes rétractables.

Peau : Bronzage et aile. La peau prend une teinte bronzée permanente, comme si le simulacre venait des contrées d'Égypte. Des ailes de plume blanche pousse dans le dos du simulacre. Les ailes ne lui permettent pas de voler.

Odeur : De sable chaud. Le Sphinx étant un être qui aime la chaleur et le sable semble même en dégager l'odeur. Une odeur de sable chaud se dégage du Nephilim, cette odeur est agréable.

Voix : Insinuante et énigmatique. La voix du Sphinx est insinuante, elle semble pénétrer la tête de ses interlocuteurs et ne pas vouloir sortir. La voix semble aussi toujours être énigmatique, comme si le Sphinx cachait un secret.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Le lever du soleil

Si j'étais un métal : Le cobalt

Si j'étais un animal : Le chat

Si j'étais une couleur : Le blanc

Si j'étais un être mythologique : Le Sphinx

Si j'étais un humain célèbre : Confucius

Si j'étais une activité humaine : Le questionnement

Si j'étais une œuvre : Le Sphinx de Géza

Si j'étais une arme : Le glaive

Si j'étais un objet : Des mots croisés

CHIMÈRE

La Chimère est l'expression de l'influence Onirique de la Lune. Liées aux songes, à la rêverie mais aussi à l'usage de la drogue, les Chimères sont des êtres qui vivent la nuit et cherchent les lieux de débauche mais aussi de créativité. Prédateurs fascinants, ils entraînent dans leur sillage ceux qui ne résistent pas à l'appel du Rêve.

Sexe du Simulacre : Homme et Femme

Élément favorable dominant : Eau

Élément défavorable dominant : Feu

MÉTAMORPHOSES :

Visage : Cheveux blancs et yeux noirs. Les yeux de la Chimère deviennent de plus en plus sombres, comme emplis de fumée avant de devenir complètement noir. Leurs cheveux palissent avant de devenir blanc comme de la soie brute ou un rayon de lune.

Mains : Griffes noires. Les ongles de la Chimère s'allongent et noircissent afin de former ces griffes.

Peau : Écailleuse. La peau de la Chimère devient paradoxalement lisse et rugueuse. On y devient la forme d'écailles mais celles-ci ne sont jamais totalement visibles.

Odeur : Opiacée. La Chimère dégage en permanence une odeur plus ou moins remarquable d'opium.

Voix : Hypnotique. Celui qui écoute la Chimère se perd dans ses mots et ne souhaite plus que continuer à l'écouter parler.

PORTRAIT CHINOIS :

Si j'étais un phénomène naturel : Le rêve

Si j'étais un métal : L'obsidienne

Si j'étais un animal : Le Hibou

Si j'étais une couleur : Le gris pâle

Si j'étais un être mythologique : Morphée

Si j'étais un humain célèbre : Dr Sigmund Freud

Si j'étais une activité humaine : Se droguer

Si j'étais une œuvre : The Cell de Tarsem Singh

Si j'étais une arme : Pistolet à seringue

Si j'étais un objet : Un hallucinogène