



**STAR WARS** : Les NEPHIRIMS.

Depuis que la galaxie abrite des êtres intelligents, la Force s'est manifestée de bien des manières. Il vint alors une époque où des êtres pensants profondément spirituels en quête de connaissances pour comprendre le cosmos finirent par s'éveiller et révéler une sensibilité à cette énergie mystique immanente qu'ils nommèrent Force. Ils apprirent à maîtriser les pouvoirs qu'elle pouvaient conférer, d'aucun nommerait magie. Sa nature que l'on suppose double entre Ashla et Bogan, (lumière/obscurité) a toujours suscité des controverses au sein des êtres sensibles à son flux, à sa « présence », mais une découverte majeure ébranla les convictions des uns et des autres : ce fût celle des midichloriens, ces créatures nanoscopiques et symbiotiques avec un organisme vivant qu'il soit minéral ou biologique et qui le rendent capable de percevoir et d'utiliser la Force. C'est la variation, d'un individu à l'autre, de la concentration de midichloriens dans son organisme qui le rend plus ou moins sensible à la Force et donc qui détermine la puissance potentielle du sensitif. Les siècles puis les millénaires passèrent. Progressivement, les Jedi d'un côté et les Siths de l'autre ont découvert des êtres particuliers qui malgré un taux astronomique de midichloriens étaient quasiment incapables d'utiliser la Force. Après des recherches assidues, ils découvrirent que chez ces sujets, la symbiose entre leur organisme et les midichloriens prenaient une forme très particulière et inexplicable. Chez eux, les midichloriens s'aggloméraient en une sorte de nodule à la base du crâne et des nanofilaments se déployaient depuis ce dernier pour se répandre dans tout le corps. Ce phénomène, sans que l'on sache pourquoi ne touchait que les humains et quasi-humains.

Cette spécificité s'accompagnait d'une plus mystérieuse encore :

l'immortalité physique de ces individus (mâles ou femelles)... C'est leur première mort qui, semble-t-il, active leur pouvoir latent. Le vieillissement s'arrête, ils deviennent stériles, leurs sens s'affinent considérablement, leurs facultés intellectuelles augmentent de façon significative et ils acquièrent une mémoire éidétique. Ils deviennent résistants à de nombreux milieux hostiles sans que l'on puisse l'expliquer. Ces découvertes aptes à susciter les plus odieuses convoitises, ont, sans doute poussé les Jedi et les Néphirims (c'est le nom qu'ils se sont donné) à dissimuler leur existence, effaçant méticuleusement toute trace qu'ils pouvaient laisser. Même les Siths ont procédé ainsi. En revanche, ces derniers, moins scrupuleux que les Jedi, ne se gênaient pas pour mener de viles expériences et des recherches clandestines sur les spécimens issus de leurs rangs ou sur ceux qu'ils parvenaient à capturer. Les Jedi supposent que c'est grâce à ces expériences combinées aux sortilèges Siths que l'empereur Vitiate/Valkorion a pu devenir immortel et terroriser la galaxie durant presque 1000 ans sous l'ancienne République.

Ils avancent également que ces créatures sont peut-être à l'origine des motivations de la fondation de l'Ordo Aspectu. On ignore combien de ces immortels parcourent la galaxie, mais certaines rumeurs prétendent qu'ils se sont organisés en se rassemblant au sein d'un groupe nommé les *veilleurs* dont la mission est de maintenir le secret absolu sur leur existence et ce à tout prix, de protéger leurs semblables et de leur prêter assistance. Ils secourent aussi les nécessiteux. Cependant, au fil des siècles, certains de ces immortels ont estimé que ce don de la Force était insuffisant, ils se pensaient handicapés, incomplets sans la pleine maîtrise de la Force. Ils ont alors développé une puissante frustration et un désir malsain de développer leur puissance et ils ont alors recherché le moyen d'y parvenir. Peut-être sont-ils sur la voie, car en trouvant le seul moyen connu de tuer définitivement un Néphirim (lui couper la tête), ils ont, en effet, découvert qu'une arme blanche métallique, produisait lors de la décapitation un transfert d'énergie entre le vaincu et le vainqueur qu'ils ont nommé fulgurance ; laquelle prend la forme d'une mini tempête orageuse électromagnétique. Les résultats n'ont pas l'air très probant pour l'instant, mais cela paraît suffir pour les inciter à reproduire ce rituel, devenant des chasseurs de tête appelés Néphérides. Pour se protéger de ces traîtres meurtriers, les veilleurs ont commencé à se former à l'ensemble des arts de combat connus dans la galaxie, afin de leur rendre la politesse et ainsi tenter de préserver l'équilibre. Dans le but d'éviter la prolifération de ces renégats, les veilleurs ont créé un code d'honneur s'appliquant à tout nouveau Néphirims :

- *De la Force, comme la vie nous sommes nés, respectons-la.*
- *Sacrilège est le meurtre d'un Néphirim, mais il en est un plus grand : laisser prospérer les Néphérides.*
- *Ne jamais divulguer sa véritable nature, pas même à un initié de la Force.*
- *Effacez toute trace de notre existence, si vous en trouvez.*
- *Formez tout nouveau Néphirim dont vous seriez témoin de la résurrection.*
- *La Force nous honore, honorons là par notre humilité.*
- *Protéger et servir là est notre vocation.*

Les Néphirims ont donc toujours été des recrues de choix pour les Jedi Altisiens, des rangers antariens et des gardiens du ciel.

### **Règles particulières :**

Plus un Néphirim est âgé plus il récupère vite ses niveaux de blessure :

De 100 à 300 ans = 1 nv / tr

De 300 à 500 ans = 2 nvx / tr

de 500 à 700 ans = 3 nvx / tr

de 700 à 900 ans = 4 nvx / tr

900 ans et plus = 5 nvx / tr

- Les scores de SENS et de CONTROLE seront limités à 3D, sauf s'il parvient à capter l'énergie d'un congénère = **+1pt** par tête,
- pour les autres attributs et compétences, il gagne aussi **+1pt** mais seulement là où le niveau du vaincu est supérieur au sien.
- La sensation de fulgurance est tellement extraordinaire qu'elle est addictive, ce qui le pousse à renouveler l'expérience. Pour retarder l'inéluctable et devenir un Néphéride, le joueur incarnant un Néphirim doit réussir un jet de volonté, (**difficulté 5**) pour ne pas être de nouveau tenté d'y succomber. Cette difficulté augmente de **2 pts** à chaque nouvelle décapitation d'un Néphéride.
- A la création, ils ont d'office la compétence arts martiaux et peuvent choisir deux spécialités liées.
- A la place du Sabre laser, ils utilisent un Nano-Sabre spécialité : vibro-katana.

**NB :** Au jet de volonté on applique un malus = au nbre de pts de corruption possédés par le personnage.

### **Pouvoirs basiques des Néphirims :**

Alarme psychique (détection distante de ses semblables)

Identifier un Néphirim

Fulgurance (transfert de compétences et de pouvoirs)

Accélérer la guérison (Résurrection)

Panimmunité (jamais malade)

Neutraliser l'énergie (résistance aux milieux hostiles)

Sens exacerbés ( acuité sensorielle)

### **Pouvoirs de Contrôle et de Sens :**

Augmenter une compétence

Augmenter un attribut

Augmenter sa vitesse

Sens du danger

Sens du combat

Sentir la Force

## Les Cinq :

Il s'agit d'un groupe d'humains et de presque humains fanatiques religieux ayant fondé un culte voué à l'obscurité et à la perversité. Tous sont immortels dotés de pouvoirs étranges appartenant à la caste des Néphérides, compte tenu de leurs sombres exactions. Ils parcourent, dans un curieux vaisseau triangulaire, un secteur galactique isolé, de la région d'expansion appelé le *cercle de l'enfer*, une nébuleuse aux couleurs malsaines dans laquelle se trouve la planète *Attahox* qui leur sert de base arrière quand ils n'écument pas l'espace à la recherche de têtes de Néphirims ou en quête de créatures curieuses des plus insolites aux plus dangereuses à collectionner et à étudier ou d'infortunés voyageurs à détrousser, à torturer et à tuer.

Tous vêtus de couleurs sombres, cet étrange culte perdure depuis des siècles. La vénération du Mal et toutes actions consistant à le répandre sont les principales activités de ces cinq tristes sires. Trois hommes et deux femmes composent ce bien étrange culte, voué à la vénération de leur déesse (Abeloth) qu'ils cherchent à libérer de sa prison interdimensionnelle pluri-millénaire..

**Chell** : homme humain aux cheveux bruns et aux yeux noirs, d'apparence jeune, malgré ses 500 ans, vêtu d'une tunique et d'un pantalon aux tons variant entre le gris anthracite, le gris foncé et le noir. Il n'est pas à proprement parler le plus malveillant puisqu'il entretient une idylle secrète avec Chokla, la seconde plus jeune membre du culte. Jouant le jeu pour préserver les apparences, il est toutefois l'un des seuls à éviter de se mêler aux besognes les plus vils du groupe. Sa participation étant plus cérébrale et spirituelle, car il préfère retrouver sa douce Chokla dans une partie déserte du vaisseau. Son arme de prédilection est une vibro-épée à deux mains.

**Chokla** : Femme zeltron à la peau d'un bleu intense et profond presque violet, teinte assez inhabituelle pour son peuple, ses cheveux sont d'un surprenant turquoise clair, ses yeux sont mordorés, d'apparence jeune, vêtue d'une combinaison de cuir noir moulante, elle est âgée de 400 ans. Sans doute de nature moins malfaisante comme son bel amant. Elle donne le change auprès des trois autres membres du culte face aux prisonniers. Chokla, comme Chell ne participe que peu aux expériences et séances de torture, préférant s'isoler avec son amant. Son arme fétiche est une vibro-rapière élégante.

**Koobaree** : était un grosse femme du peuple mirialan à la peau vert pâle et aux cheveux d'un noir corbeau et aux yeux d'un violet intense. Elle est constamment vêtue d'amples robes noires longues. Dotée d'un solide appétit, elle est entièrement dévouée à la cause et suit aveuglément Suzal, le chef du culte. Contrairement à Chell et Chokla, c'était une des trois plus malveillantes entités du culte d'Abeloth. Koobaree est âgée de 1000 ans et elle combat avec une épée à un vibro-sabre à une main.

**Mavin** : C'est un petit homme balosar aux cheveux et aux yeux noirs toujours vêtu de gris sombre. Il s'agit du plus malveillant de tous, il affiche un sourire sardonique à chaque fois qu'il torture ses victimes ou qu'il évoque l'un de ses exploits. Dévoué à Suzal et au culte, le petit homme exécute ses volontés sans le moindre état d'âme. Il est âgé de 800 ans et armée d'une épée batarde sith.

**Suzal** : Homme humain d'apparence âgée, vieux de 1500 ans. Ses cheveux sont blancs et ses yeux sont d'un noir charbon. Ses tenues sont toutes d'un noir profond et arbore souvent une robe de bure de même teinte. Il s'agit du meneur du groupe et aussi de loin le plus cruel d'entre eux. Suzal est celui qui s'adresse à leurs victimes et cobayes au nom du culte d'Abeloth en expliquant les réelles motivations des Cinq et en leur présentant leurs trophées avant de diriger lui-même les séances de tortures mentales et physiques. C'est en concertation avec Mavin le plus pervers et imaginatif de tous qu'il décide de la manière dont leurs victimes doivent mourir ainsi que la durée de leurs tourments. Sa citation typique : « *Nous vénérons la déesse de l'outre-monde, celle qui veille dans les replis de l'espace-temps, mais aussi ses dévoués : le dieu gaucher, Le ver d'âme et la Dame de Locuste. Nous vénérons leur sombre puissance grâce à laquelle nous maîtriserons la Force obscure* ». Son arme de prédilection est un vibro-Katana des anciens Jed'aai.

