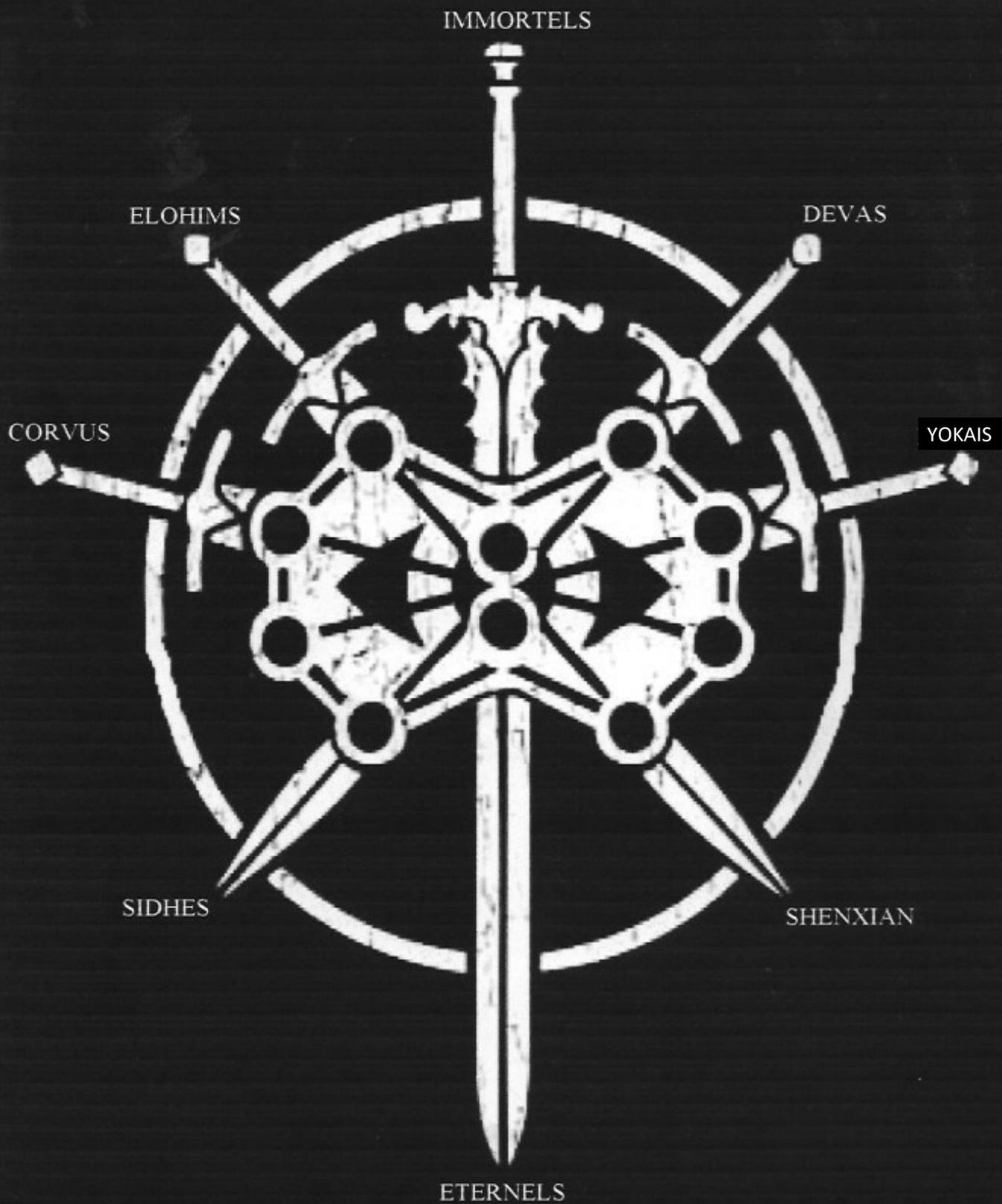


HIGHLANDER



Les autres IMMORTELS

Avant-Propos :

Cette annexe au contexte de jeu **Highlander jdra** propose d'ouvrir le concept de l'immortalité tel qu'il se présente dans les films et les séries TV en introduisant sept autres types d'immortels adaptés d'autres œuvres multimédias qui s'inspirent de façon plus ou moins directe de l'univers original des Immortels de G.Widen bouclant ainsi le nœud de l'infini.

Les Elohims sont tirés des mythologies mésopotamiennes et hébraïques. Je pars du principe qu'il s'agit d'humains mutants qui, dans les mythes anciens, se sont retrouvés assimilés à des sortes de divinités.

Les Sidhes transposent et adaptent les immortels du film « *the old guard* » et de la bande dessinée originale dont les protagonistes sont largement inspirés par les immortels de Grégory Widen.

Les Devas sont l'adaptation des « infinis » du film « *infinité* » issus des spiritualités hindou et Bouddhiste et lorgnent du côté rôlistique vers des œuvres telles que *NEPHILIMS* ou *TRINITES*.

Les Eternels sont inspirés par les BD les « *gardiens du sang* » et « *INRI* » de Didier Convard. Ils sont apparemment créés par un processus alchimique.

Les Corvus sont des transfuges de « *The crow* », qui donnent une petite touche gothique. Plutôt originaires du monde occidental donc de culture européenne et américaine. Ils sont en quête de vengeance, mais avant de trouver la paix de l'âme, ils doivent poursuivre leur errance sur terre à la recherche de leur rédemption.

Les Shenxian sont des humains qui sont devenus immortels en menant une vie hautement spirituelle, en pratiquant le Tao et en recourant à des décoctions d'herbes bien spécifiques et des pratiques alchimiques. Ce type d'immortel est issu des mythes chinois, d'où leur nom.

Les Yokais: très proches des Corvus dans le principe : dans la mythologie japonaise, ce terme désigne un être vivant ou forme d'existence auquel on peut appliquer les qualificatifs extraordinaire, mystérieux, bizarre, étrange et sinistre. J'en ai donc fait des esprits de défunts qui se réincarnent dans leur propre corps mort pour expier leurs fautes avant de pouvoir réintégrer le cycle du Samsara... Inspirés par les Kuei Jin de "*Vampire la mascarade*", du manga "*Yu yu Hakusho*" et de la mythologie japonaise.

En tous les cas, il ne sera bien évidemment pas question de créatures de la nuit, car le travail a déjà été fait avec l'adaptation amateur de Highlander au monde des ténèbres d'une part et d'autre part parce que dans la série, McLeod dit à Ritchie qu'en 400 ans, il n'en a jamais rencontré... (*Toutefois, par curiosité, regardez le nouveau type de vampires que je propose en Option à la fin de cette aide de jeu*)

Vous allez me dire mais pourquoi intégrer d'autres immortels qui, officiellement, n'existent pas dans la franchise ? Et bien tout simplement pour étendre les possibilités d'interactions entre Pjs et Pnjs (immortels ou non), mais aussi creuser un peu plus la mythologie des Immortels créés par Grégory Widen en la reliant aux mythes humains ancestraux traitant justement de l'immortalité et ainsi développer le mysticisme latent de cet univers. Pour donner également au monde des Immortels une petite coloration monde des ténèbres où coexistent des créatures surnaturelles de nature différente, en hommage à cet immense univers ludique, même si, ici, point de Vampires, de loups-garous ou de mages et autres momies, mais plutôt huit formes d'immortalité (au total), de nature et d'origine différente à explorer et dont les détenteurs n'ont pas forcément conscience de l'existence des autres.

En outre, sur le plan purement ludique, faire fonctionner un groupe entièrement composé d'immortels type **Highlander**, est une gageure en fonction des joueurs à la table qui, le cas échéant, pourraient être tentés de se décapiter les uns les autres au moindre prétexte. La solution est donc toute trouvée désormais : faites-leur incarner des immortels de nature différente. On peut donc envisager des groupes plus ou moins mixtes en fonction du nombre de joueurs à disposition et de leurs goûts. En outre, suivant la composition des groupes cela permettrait de donner lieu à des adaptations scénaristiques que ce soit depuis *Trinités* ou *Néphilim* pour un groupe de Devas (mixte ou non) par exemple ou faire des crossovers entre corbeaux et immortels comme dans la fanfiction « *Downstair to hell* » de Cassin sur le site *fanfictions.net*.

Avec un groupe d'immortels mixte, les scénarios permettent aussi une variété thématique accrue :

Enquêtes dans le milieu des services secrets (espionnage et contre-espionnage)

Investigations liées à l'ésotérisme et au mysticisme,

Recherche de leur passé qu'il soit trouble ou perdu, Intrigues politiques,

Combats épiques pour la survie ou la domination contre des humains ou d'autres immortels quelque soit leur nature.

Exploration du monde avec du danger et de l'action.

Des huis-clos intenses dans le monde feutré des organisations occultes.

Rapport sur la découverte d'autres immortels.

Rédigé par Amy Dawson-Brennan en 2003.

Les SIDHES :

Dans les ombres ou la lumière, ils/elles suivent la trace d'un passé glorieux mais souvent tragique car depuis l'exode originel, le destin les appelle...

En charge au sein des guetteurs (dirigés par mon père Joe) depuis 3 ans, des études sur l'influence discrète des Immortels sur le développement des sociétés humaines et leur histoire, j'ai repéré quelques bribes d'informations, ça et là à travers les chroniques et nos archives que j'ai recoupé avec les informations glanées en espionnant les quêteurs de vérité menés par l'Immortel Déméos l'ancien ; une vérité surprenante s'est faite jour progressivement : les Immortels que nous « cotoyons » ne sont pas les seuls à être ignorés par la mort. D'autres immortels existent, différents, mais similaires en même temps. Ceux que je vais vous décrire sont le trait d'union entre l'humain et le surhumain ; cette autre forme d'immortalité fait d'eux des êtres plus vraiment humains, mais pas encore tout à fait des immortels comme ceux que nous connaissons et étudions habituellement.

Je vais essayer de vous les présenter, d'exposer leurs points communs et différences par rapport aux détenteurs de quickening. Leur origine géographique et mystique semble liée à celle des Immortels, ces autres immortels d'un second type sont appelés « Sidhes », ce qui d'emblée les rattache à la mythologie et à l'histoire irlandaise auxquelles viennent se mêler les légendes. Toute le monde celtique a été imprégné de récits fondateurs mettant en scène des êtres quasi-divins doués d'immortalité qui ont dirigé l'Irlande à l'époque la plus reculée et qui finirent par être refoulés hors de l'île par les Gaels. Ils avaient pour nom les « Tuatha de Danann ». Voici ce que j'ai pu rassembler à leur sujet : Selon les chroniques sur le sorcier Nakano et d'après son propre journal, il semblerait que les « Sidhes » soient issus de cette fameuse tribu de Dana. Ils fuyaient le cataclysme qui a mit fin à la civilisation atlante, il y a de cela plusieurs dizaines de milliers d'années. Guidés par Danann et les trois druides originels : Eoloas (Connaissance), Fiss (Savoir) et Fochmarc (Recherche), ils arrivèrent en Irlande le jour de la fête de Beltain (1er mai). Tous, quasiment étaient des Immortels, mais il ressort des sources qu'une certaine hiérarchie s'étaient instaurée entre eux, entre les détenteurs du quickening et les autres désignés comme des « demi-dieux » (traduction moderne la plus parlante)... En tout cas ce fut la dernière génération de ces êtres qui régna sur l'Irlande avant l'invasion des Gaels, les ancêtres des irlandais contemporains. Peu après leur arrivée en Irlande, les Tuatha de Danann écrasèrent les premiers autochtones (Fir Bolg), en grande partie grâce à leurs « pouvoirs magiques », (et pour cause).

Les Tuatha de Danann étaient des personnages légendaires communs à tout le monde celtique. On trouve leur nom dans des mythes gallois et sur des inscriptions en Europe continentale. En Irlande, l'arrivée du christianisme ne les élimina pas totalement de la mémoire collective. Leurs exploits furent racontés par des moines qui écrivirent les sagas irlandaises et ils finirent par être assimilés aux entités féériques, prenant ainsi naturellement place dans le monde souterrain où, selon la légende, ils durent se replier suite à leurs défaites contre les Gaels qui parvinrent à les chasser peut-être grâce à un autre groupe d'Immortels, car il est dit que certains combats entre les dieux déchirèrent le ciel par la foudre et le tonnerre (tiens donc!). Puis certains, en effet, se replièrent dans des grottes coupant leurs liens avec l'humanité locale tandis que d'autres ont fui vers l'Ecosse et ses Highlands où ils fondèrent des communautés qui furent les premières graines des clans écossais. Cela fait donc du clan Mac Leod et des autres, d'une certaine façon, leurs héritiers indirects... Cette assimilation aux fées et au monde souterrain est aussi dû au fait qu'ils avaient pris l'habitude de vivre dans des habitats troglodytes ou des tertres qu'ils façonnaient eux-mêmes, d'où le surnom « d'Aes Sidhes » qui leur a été donné par les autochtones, ces derniers pensant que le monde souterrain donnait accès au royaume des fées, auxquelles ils les assimilèrent du fait de leur immortalité. Ils s'en méfiaient, s'en tenaient éloignés dans une crainte respectueuse plutôt que de les rejeter et de chercher à les massacrer, puisque pour eux, ils semblaient hors d'atteinte. Les très rares traces de leur existence, que mon équipe a pu retrouver, font état d'une différence fondamentale entre les Sidhes et les Immortels : leur immortalité est temporaire. C'est comme si, au fil du temps, l'énergie qu'ils ont en eux s'épuisait progressivement à force de sollicitation, jusqu'à redevenir mortels, de nouveau capables de procréer et de vieillir, comme cela a pu être observé, lorsque de très rares Immortels ont cotoyé des Sidhes. Une autre différence majeure, c'est qu'un Sidhe n'est jamais un enfant orphelin abandonné et trouvé. Ces derniers ont une véritable famille biologique. Ils connaissent donc leur réelle origine humaine, même s'ils ignorent la raison de leur état. Avant de mourir pour la première fois, ils sont même capables d'avoir des enfants, tant les hommes que les femmes alors qu'à leur première résurrection, ils deviennent stériles. L'apparition des Sidhes est conditionnée par la mort de leurs semblables, quand l'un d'eux meurt, un autre intègre leur communauté. Les Sidhes ressentent cette résurrection et en prennent connaissance à travers un rêve prémonitoire qui leur permet de localiser et découvrir les nouveaux individus, partageant leurs spécificités. En outre, même si les Sidhes ne transmettent pas de quickening, il est pourtant assez évident qu'ils disposent de résidus de cette énergie vitale surnaturelle ; mais comment ont-ils reçu ce reliquat de Force Vive ?

Les Sidhes n'étant apparus qu'à partir du moment où les immortels ont côtoyé assidûment les humains, au sein de la tribu de Dana, l'hypothèse la plus plausible, selon nos scientifiques c'est que la semence des immortels bien qu'étant dépourvue de gamètes, véhicule une parcelle de cette énergie qu'ils ont en eux et la transmettent lors de leurs rapports intimes avec des humaines mortelles et que lorsque celle-ci s'accouple pour procréer, elle engendrera au moins un Sidhe. Tout dépendra de l'âge et de la puissance du quickening de l'immortel. Tout comme les porteurs de quickening, les Sidhes naissent, grandissent et vivent normalement jusqu'à ce qu'ils meurent de façon violente, c'est alors qu'eux aussi ressuscitent et se posent les mêmes questions que les Immortels, auxquels celui qui l'aura trouvé devra apporter des réponses. A proximité l'un de l'autre, deux Sidhes qui se rencontrent n'éprouvent aucune sensation spéciale contrairement aux Immortels, leurs quickening étant trop faibles. En revanche, un immortel provoquera chez un Sidhe une sensation de vertige et l'immortel en retour, au contact d'un Sidhe recevra un micro-signal lui faisant croire à la présence d'un préimmortel. Les Sidhes sont également immunisés contre les maladies infectieuses et virales, sauf quand, ils perdent leur immortalité. En dehors de cela, ils démontrent tous des facultés intellectuelles très au-dessus de la moyenne. Leurs capacités physiques ne sont pas supérieures à celles des humains. Contrairement aux Immortels, les Sidhes ne sont ni plus forts, ni plus rapides que les mortels, ce qui rend ces derniers plus dangereux pour eux en cas de combat. Contrairement aux immortels, ils savent qu'un jour, ils perdront leur pouvoir, mais quand ? Telle est la question ! Leur comportement face au danger n'est donc pas le même qu'un véritable immortel qui, quoiqu'il arrive, s'en relèvera. Ils sont plus mesurés et prudents, moins nombreux à être accros à l'adrénaline.

Leur acuité sensorielle en revanche est bien plus développée naturellement que celle des mortels, leur mémoire éidétique leur permet de se souvenir du moindre détail de ce qu'ils ont vécu et ce même après plusieurs siècles. Hyperkinétiques, leur habileté manuelle est redoutable et avec plusieurs siècles d'expérience pour un humain et même auprès d'un prestidigitateur professionnel cela passera pour de la magie. Contrairement aux Immortels qui, plus ils vieillissent et plus ils acquièrent du quickening et plus ils se régénèrent vite. Les Sidhes récupèrent de leurs blessures de plus en plus lentement, jusqu'à ce qu'ils cessent de guérir. Cette perte d'immortalité est aussi soudaine qu'imprévisible, pouvant survenir n'importe quand et quelque soit leur âge. Pour un Sidhe une amputation est définitive, de même qu'une décapitation sauf si, en moins d'une minute, il peut greffer son membre coupé ou s'il peut se faire remettre sa tête en place. Si ce n'est pas possible, il meurt ou reste handicapé. En réalité, l'espérance de vie d'un Sidhe est directement conditionné par la façon dont il mène son existence : plus il ressuscitera, plus sa vie sera courte, qui peut tout de même atteindre plusieurs siècles. Par conséquent, plus un Sidhe se tiendra éloigner des combats, plus il aura de chance de franchir le cap du millénaire, sa Force Vive résiduelle n'étant que peu sollicitée. L'absence de destinée commune pour les Sidhes, à l'inverse des Immortels qui se battent jusqu'au dernier pour un prix chimérique, rend leur éternité plus douloureuse et plus difficile à vivre en raison de leur ignorance de l'existence de leurs congénères, le plus souvent. Par conséquent, l'adaptation à leur nouvelle condition est un calvaire, mais au moins dans le même temps, par rapport aux Immortels, ils n'ont pas à craindre pour leur tête, personne ne viendra les provoquer en duel pour s'emparer, tel un vampire, de leur énergie vitale et spirituelle. Au sein des Sidhes, il se dégage deux tendances philosophiques principales, d'un côté les philanthropes et de l'autre des individus plus sombres qui préfèrent consacrer leur éternité à piller, torturer, soudoyer, répandre le mal et le chaos... Au fil des millénaires, ces deux factions, prenant conscience l'une de l'autre, elles se sont lentement structurées et rapidement ont cherché à recruter des partisans afin de contrecarrer leurs plans de façon réciproque afin de sauver ou de corrompre l'humanité. Ainsi elles sont devenues ce qui les a inspiré, à savoir la cour d'ombre et la cour de lumière des fées qui se nomment : la cour du crépuscule pour les Sidhes misanthropes et la cour de l'aurore pour ceux qui aident les humains en référence aux mythes celtes des « Unseelies et des seelies ». Issue du folklore féerique écossais, la notion d'Unseelies ne s'appliquait initialement qu'à certaines fées. Le terme semble très ancien, mais les premières attestations certaines de son existence remontent « seulement » au XVIème siècle. En plus d'être à l'origine spécifiquement écossaise cette division en deux groupes antagonistes se résumait à une aire géographique encore plus restreinte : cela ne concernant que les fées des Lowlands écossais.

Les crépusculaires se reconnaissent entre eux par un tatouage représentant une éclipse solaire stylisée au poignet gauche et pour les courtisanes de l'aurore, c'est une éclipse de lune au poignet droit. Tout comme les Immortels, ils ont un certain nombre de règles tacites transmises par oral dont voici ici la teneur :

Discretion absolue : ne jamais divulguer sa vraie nature, ni l'existence des cours.

Couverture : pour ne pas attirer l'attention, changer de lieu de vie et d'identité régulièrement et effacez toutes les traces de votre apparence physique.

Ne pas devenir une personne publique : reliée aux deux autres règles pour ne pas attirer l'attention sur soi.

Chacune de ces cours a mis en place un système de castes familiales plus ou moins liées génétiquement aux tribus d'origine qui ont peuplé l'Irlande et l'Écosse, les seelies de l'aurore puisant dans le passé héroïque des défenseurs de l'île d'Irlande (Fiannas) et de l'Écosse, tandis que les crépusculaires se rattachent plus volontiers aux exilés, aux bannis et aux damnés de cette terre.

– La cour du crépuscule :

Les unseelies ayant inspiré les Sidhes regroupés dans ce « clan » comportent les connotations de malheur et de misère mais aussi de danger, de malchance... Ils s'opposent aux Sidhes de l'aurore dont ils sont l'antithèse totale, les crépusculaires sont pour la plupart des solitaires individualistes avec un côté malicieux mais aussi un aspect malfaisant et maléfique. Les Unseelie se sont donnés le rôle de se moquer des traditions. Ils croient au changement constant et aux actions impulsives et irréfléchies. Ils ont la réputation d'attiser les guerres et la démence, de mépriser les plus faibles que soi et d'accorder plus de valeur à tout ce qui est libre et imprévisible. Ils se perçoivent eux même comme des visionnaires radicaux, qui apportent le changement quels qu'en soit les moyens, ceci incluant la violence.

Le Code du crépuscule :

Le Changement c'est la vie : la sécurité n'existe pas. L'univers est imprévisible, il faut s'adapter ou mourir.

L'Honneur est un leurre : L'honneur n'a pas sa place dans le monde moderne. Les traditions cachent la vacuité. **La**

Passion avant tout : Suivez votre instinct et agissez selon vos impulsions. Vivez pleinement sans penser aux conséquences. Soyez Vivants

Les Maisons du crépuscule :

Le clan de Balor

C'est un groupe redouté et beaucoup s'interrogent sur ses buts véritables. En effet, ces sidhes à la beauté ténébreuse sont souvent brutaux et cruels. Leurs penchants pour la violence en font des sidhes voués aux cauchemars et au chaos.

Les Mc Lean

La Maison Mc Lean est connue pour ses bardes. En fait, de nombreux Sidhes se demandent pourquoi ils sont considérés comme Unseelie. Peut-être est-ce pour leur amour de l'occulte, des mystères ténébreux et leur nature mélancolique.

Les Ailil

La Maison Ailil est connue pour ses brillants tacticiens et ses manipulateurs machiavéliques. Ses membres sont arrogants et croient qu'ils peuvent tout réussir, tout accomplir, à l'image de leur fondateur. À leur crédit, il y a peu de choses dans lesquels ils échouent. Les Ailil se considèrent nés pour diriger et connaître une vie de privilèges

– La cour de l'aurore :

Comme leurs inspiratrices (fées seelies) Les Sidhes appartenant à cette cour sont plutôt bien disposés envers les humains du moins sont-ils confiants dans leur capacité à évoluer et à progresser en tant qu'espèce. Les concepts de bonheur, de chance, de fortune et de bonne nature leur sont associées. Parfois les Sidhes de la cour de l'aurore agissent de façon bienveillante spontanément par pure générosité et par désintéressement. Les Sidhes offrent leurs services en retour de qui les rémunère à leur juste valeur et malheur à ceux qui n'honoreraient pas une dette. Ils seront dangereux s'ils s'estiment offensés donc ils ne sont pas aussi inoffensifs que cela, cependant ils n'attaquent jamais gratuitement contrairement aux crépusculaires nettement plus imprévisibles. Les Seelie ont la réputation d'être les gardiens des traditions. Ils se perçoivent comme les gardiens de l'ordre et de la paix, les artisans de l'amour romantique, les protecteurs des faibles. Ils sont souvent traditionalistes et conservateurs, préférant ce qui est fiable et éprouvé à ce qui est risqué et innovant.

Le Code de l'Aurore :

La Mort plutôt que le déshonneur : l'honneur est la plus grande des vertus, elle est source de toute gloire.

L'Amour triomphant : Le véritable amour transcende tout.

Beauté = Vitalité : La beauté est intemporelle, une qualité objective, bien qu'indéfinissable, elle doit toujours être reconnue et flattée.

Toujours solder une dette : Celui qui reçoit un don se doit de retourner la faveur.

Les Maisons de l'aurore :

Les Mc Lyr :

Les membres de cette maison se considèrent comme les protecteurs des mortels. Ils sont à la fois des redoutables guerriers, des sages et des historiens. Ces guerriers sont reconnus pour apparaître de nulle part à la rescousse des innocents et des gens sans défense.

Les Kithain :

Ses membres sont connus pour leurs passions et leurs points de vue radicaux. Ils aiment défier le statut quo et sont assez portés sur les plaisirs sensuels. Arrogants et capricieux, ils sont aussi prompts à l'amour qu'à la colère et se dévouent toujours entièrement aux causes qu'ils épousent. Ce sont des protecteurs dans l'âme, qu'il s'agisse d'immortels ou non. Également connue comme la Maison des Secrets. Ils exercent également une grande influence politique au sein de la cour de l'aurore.

Les O'Neil :

Cette famille est connue pour sa force et son côté pratique. Ses membres ont tendance à être brusques, d'esprit pratique et rangés. Ils sont les architectes et les forgerons des sidhes et cherchent constamment à améliorer leurs techniques. Ils apprécient les stratégies planifiées avec patience et sagesse et évitent les intrigues et les artifices. Ses membres sont souvent appréciés en tant que sénéchaux ou chambellans du fait de leur bon sens et de leur capacité à la gestion des hommes et des ressources.

- Capacités surnaturelles des Sidhes :

Régénération (-1 pt de Qck)

Acuité sensorielle (1pt)

Mentalisme (0pt)

6e sens (-1 pt de Qck)

Mémoire éidétique (0 pt)

Hyperkinésie (-1pt de Qck)

Ils font appel à leur quickening résiduel pour les utiliser

La vieille garde :

Alors que la plupart des gens pourrait croire qu'ils chérissent l'idée de vivre une éternité, les mercenaires de cette unité d'élite ne la voient que comme un fardeau nécessaire pour faire le bien dans le monde.

Andy Mc Lyr (Andromaque des Scythes)

Guerrière Sidhe et membre le plus ancien/fondateur du groupe. Andromaque est née vers 4 500 avant notre ère quelque part dans la steppe occidentale qui s'étend des montagnes de l'Altaï au nord de la mer Noire. Sa mère est décédée quand elle était jeune, Andy mentionnant qu'elle avait des sœurs dont elle ne se souvenait même pas des visages. Après la mort de sa mère, elle est devenue la guerrière qu'elle est encore aujourd'hui jusqu'à ce qu'un des anciens de son peuple devienne jaloux d'elle et l'envoie au combat. Cela a entraîné sa première mort, après quoi elle a découvert seule qu'elle était immortelle. Elle est finalement devenue la cheffe de sa tribu après avoir vaincu les ennemis qui l'ont tuée pour la première fois. Andromaque est une personne passionnée et indépendante qui conjure toute seule la solitude, volontaire, fouguese et passionnée. Elle est très désintéressée et déteste être un fardeau.. Elle est très dure avec elle-même, blâmant toutes les erreurs commises par l'équipe sur elle-même. Lorsque Noriko / Quynh a été capturée et détenue dans un cercueil de fer au fond de l'océan, Andromaque a pris cela très personnellement. Cela est en partie dû à la nature implicite de leur relation et parce qu'elle a le sentiment d'avoir laissé quelqu'un derrière elle, ce qui est contraire à ses convictions. Elle est connue pour avoir des aventures à travers l'histoire, mais elle n'a jamais eu de relations durables. À notre connaissance, c'est le seul être qui soit plus âgé que Méthos depuis la mort de Kronos.

Booker O'Neil (Sébastien Lelièvre) :

Il était soldat sous Napoléon Ier. Il a déserté pendant la campagne de Russie. Il fut rattrapé et pendu, mais revint à la vie. Il avait 42 ans au moment de ce premier décès en 1812, laissant derrière lui femme et enfants. Alors qu'il ne vieillissait plus, Booker vécut le traumatisme de voir ses fils mourir de maladie ou de vieillesse, souffrir d'un sentiment d'impuissance et en plus d'être accusé de ne pas vouloir partager son don, alors que cela lui était impossible.

Nicky des Kithain (Nicoló de Genoa) :

Originaire de la ville de Gênes, dans ce qui deviendrait plus tard l'Italie, Nicky a combattu lors de la première croisade en 1096 jusqu'à ce qu'il tombe amoureux de l'un des ennemis. Après avoir réglé leurs différends, Joe et Nicky ont tous deux rencontré Andy et sont devenus membres de la vieille garde à ses côtés et ceux de Quynh.

Joe des Kithain (Yusuf Al-Kaysani) :

Joe était un guerrier arabe de confession musulmane pendant la première croisade (1096). A rebours de toute sa culture et de son époque, il était homosexuel, il est tombé amoureux de celui avec lequel il s'est entretenu plusieurs fois et ne se sont plus quittés depuis.

– LES DEVAS :

Mi-humains, mi-divins, êtres déchus de retour dans le samsara par leur volonté ou par l'indignité de leurs actes dans le monde Akashique, ils embrassent une nouvelle existence, au sein de la société humaine.

Les Immortels et les Sidhes ne sont pas les seuls à défier le temps ; il existe des humains, (à moins que ce ne soit un autre type d'entité spirituelle évoluée originaire du plan akashique), qui, une fois réincarnés, sont capables de se souvenir de leurs vies antérieures. En effet, le bouddhisme et l'hindouisme considèrent que même les êtres semi-divins (les Devas) sont soumis au Samsara, le cycle infini des réincarnations, à moins de s'en libérer. La tradition hindouiste précise que ces derniers étaient des humains lors de leur première vie ; aussi, en accomplissant plusieurs vies exemplaires vertueuses et d'une grande intensité spirituelle, ils finirent par naître non plus en tant qu'humain mais en tant que Devas. C'est donc sous ce nom de Devas qu'ils se désignent eux-mêmes car certains sont parvenus à se souvenir de certaines de leurs vies dans le plan astral en plus de celles en tant qu'humain. Ainsi, ils sont, en quelque sorte, immortels du fait de leur faculté de se souvenir de toutes ces vies qui furent les leurs. Par conséquent, suivant le mentor qu'ils ont eu, certains parmi eux pensent que leur situation donne corps aux métaphysiques bouddhiste, hindouiste et jainiste. Le Samsara, (la loi du Dharma) s'appliquant aussi à eux en tant qu'être vivant. Le seul moyen d'échapper à ce cycle infini de réincarnations est d'atteindre l'éveil ultime (l'état de Nirvana). Le fait qu'ils soient capables de se rappeler qui ils étaient (hommes ou femmes), de leur milieu social, de leur pays, de leur métier... constitue un atout non négligeable, mais cela leur permet aussi de mesurer le chemin qui leur reste à parcourir avant de pouvoir s'affranchir de ces renaissances successives que ce soit en tant qu'humain s'ils ne sont pas capables de poursuivre leur évolution, soit en tant que Devas s'ils parviennent à rester sur le plan akashique. Au fil des siècles et des millénaires, sur terre ces êtres très particuliers ont fini par se reconnaître entre eux et s'organiser en une société secrète. Celle-ci dénommée **Mnémosyne** a pour but d'identifier ces « humains » qui sont capables avec certains stimuli précis de se remémorer leurs vies antérieures. Cette organisation a pour mission également de les former, de les protéger et de les aider aussi à s'intégrer à la société. Leur nombre n'est pas certain, mais il en apparaît régulièrement. Ils sont capables de se souvenir de presque toutes leurs vies antérieures.

Le soucis c'est qu'au sein de cette organisation un certain nombre d'entre eux souffrent de ces multiples réincarnations, ces vies multiples leur pèsent sur la conscience et veulent y mettre fin, mais comme ils ignorent comment faire naturellement ou n'en ont cure et par lassitude, ils en viennent à souhaiter y parvenir par des moyens artificiels, du genre éradiquer l'espèce humaine, ils croient qu'ainsi cessera le cycle infini de leurs réincarnations. Ainsi, deux factions opposées se sont développées parmi les devas : les Daïkinis et les Asuras. Les Daïkinis pensent que les souvenirs sont un cadeau qui leur est accordé par une puissance supérieure pour qu'ils puissent mobiliser leurs fabuleuses connaissances afin de rendre le monde meilleur et ainsi poursuivre leur évolution spirituelle. Les asuras au contraire estiment que c'est un fardeau et contre nature, donc une malédiction. Ils pensent que les Devas sont condamnés à assister à l'autodestruction programmée de l'humanité. Les Devas commencent à découvrir progressivement leurs dons et à se rappeler des choses quand ils sont jeunes puis à l'adolescence, les souvenirs affluent de plus en plus pour être totalement conscients de leurs existences précédentes à l'âge de 20 ans. Lorsque deux devas se rencontrent pour la première dans leur vie présente, une vague de chaleur les parcourt lorsqu'ils se trouvent à moins de 3 m l'un de l'autre. C'est le contact entre leurs auras qui provoque cette sensation et si en plus, ils se sont déjà rencontrés dans une vie antérieure, alors leurs âmes entrent en connexion et se voient fugitivement sous l'apparence qu'ils avaient à l'époque de leur rencontre ou sous leur apparence spirituelle de Devas. La multitude des existences qu'ils ont vécues leur permet de savoir des choses que leur avatar actuel n'est pas sensé connaître et idem pour des savoirs-faire ou des aptitudes physiques ou de combat. En outre, lorsqu'ils subissent des blessures, si elles ne sont pas mortelles, elles guérissent plus vite que pour des humains ordinaires. Toutefois, si un organe vital est touché, ils meurent comme les autres humains, à condition qu'ils soient tués par des armes blanches, c'est en effet le plus efficace car les armes à feu sont, par nature, quasi inefficaces contre eux et personne ne sait pourquoi exactement, peut-être est-ce dû à la perversion technique que symbolisent les armes à feu. Ils ont tous le symbole de l'infini tatoué sur une partie de leur corps en noir pour les Asuras et en bleu pour les Daïkinis. Le plus souvent, ce tatouage est placé sur une cheville ou le cou, voire un poignet pour certains. Ils vivent comme les humains, ils vieillissent et meurent comme eux, mais ils possèdent une longévité exceptionnelle pour des humains qui les fait passer pour des curiosités de la nature. En effet, le plus vieil humain jamais recensé a pu atteindre 170 ans et avait l'apparence d'une personne centenaire. Les Devas sont inconnus de l'écrasante majorité des autres êtres immortels, aucun signal ne leur permet de les détecter, ils n'ont aucun pouvoir physique particulier aussi flagrant que les leurs, hormis leurs réflexes et leur science du combat. Certaines chroniques de guetteurs ont pu en faire mention à l'occasion, seulement si une relation s'est nouée entre un Deva et un Immortel ce qui est un fait rarissime, il en est de même avec les Sidhes. Ces mentions sont si anciennes que les chroniques dans lesquelles se trouvent ces infos sont plus considérées comme des légendes, des mauvaises traductions ou retranscriptions que des récits recouvrant une quelconque réalité. En tous les cas, contrairement aux Immortels pour qui les principes de vie et de mort sont parfaitement entremêlés en raison de la quête du Prix, les Devas ne se battent pas ou alors c'est uniquement pour se défendre des attaques éventuelles des Asuras entre autres, et quand bien même ils le feraient, ils ne tuent jamais leurs adversaires quels qu'ils soient afin de ne pas souiller leur karma. Ce sont des experts en kalari payat ou en wushu. Les devas se répartissent suivant 5 grandes maisons qui,

symboliquement, représentent les affinités spirituelles et couvrent le domaine d'activité de ces groupes de Devas affiliés à **Mnémosyne**. Elles sont basées sur les 5 principales entités du panthéon Hindou : *Indra, Shiva, Kali, Vishnu et Ganesh*.

Capacités des Devas :

Présence aurique : facilite le repérage d'un autre Deva se trouvant à proximité (3 m)

Vision Akashique : permet de voir un deva sous sa forme exaltée, de voir l'invisible, de lire et d'analyser les auras

Identité Akashique : identifie le Deva qu'il rencontre : il sait de quelle entité il est l'avatar

Vision du Dharma : permet de savoir quelle était la ou les vies précédente(s) principale(s) d'un deva rencontré ou connu.

HPE : cet acronyme signifie haut potentiel émotionnel, désignant une personne hyper-sensible à son environnement

6e sens : cette faculté permet à son possesseur d'anticiper un danger ou de deviner certaines informations...

Voyage akashique : capacité qui permet de quitter son corps et de se mouvoir dans le plan astral ou sur terre

Mémoire éidétique : permet d'avoir une mémoire parfaite de toute son existence actuelle et infaillible des détails.

Mémoire karmique : permet de faire usage de connaissances et de savoirs faire qui étaient maîtrisés par l'une de ses incarnations antérieures.

La voie du karma : permet de manipuler plus ou moins consciemment le hasard et d'influer sur les probabilités, ce qui signifie qu'un deva peut sortir indemne d'un accident grave, de n'être jamais bloqué à un feu rouge ou bien de gagner aux jeux de hasard et aux cartes, ou provoquer l'enraiment d'une arme... En un mot, ils ont une chance phénoménale.

Psychométrie : En se concentrant sur un objet permet de connaître son passé, de ressentir les émotions et sentiments de son propriétaire et de savoir si c'est un objet ayant appartenu à une précédente incarnation de celui qui le touche.

Ouverture d'un Chakra : permet une fois par scénario de faire appel à ses ressources énergétiques internes, grâce à une séance de méditation transcendantale, le pj ouvre l'un de ses chakras qui constituent les centres névralgiques de son potentiel spirituel de son corps astral ancré à son corps physique tout le long de sa colonne vertébrale jusqu'à la fontanelle. Il ne peut y recourir que si son karma est positif. Cela se traduit par un bonus de +4 pour 24h à toute action qui relève du domaine d'influence du chakra ouvert.

Eveil du Kundalini : Lorsque tous ses chakras ont été ouverts au moins une fois, il est capable là aussi une fois par scénario de faire appel à sa puissance spirituelle en éveillant son kundalini temporairement si son karma est positif. Pour 48h il bénéficiera d'un bonus de +8 à toutes ses actions.

Aura Astrologique : ce pouvoir est propre à chaque signe de l'astrologie védique sous lequel naît le Deva (cf descriptif).

Rayonnement Aurique : Cette faculté permet d'intensifier le rayonnement de son aura pour affecter les personnes qui se tiennent dans sa zone d'influence.

Ils n'ont pas de règles particulières car ils sont humains, leur différence n'étant que métaphysique donc invisible aux yeux des autres, cependant un trait commun se dégage : en raison de leur particularité, ils ont tendance à suivre la voie spirituelle du Bouddhisme (les trois véhicules), de l'Hindouisme, du Jainisme ou Zen, voire Shintoïste, les autres religions étant très minoritaires, car incompatibles par nature. L'énergie qu'ils utilisent se nomme Sakti.

Les cinq grandes Maisons :

Maison d'Indra : C'est une maison considérée comme noble voire régaliennne, leur vocation guerrière s'accompagne d'une activité au service de la vie. Leur divinité tutélaire protégeant aussi l'humanité contre les Asuras, ils ont repris cette attribution à leur compte. Comble de l'ironie l'un des pouvoirs de ce dieu lui permet de ressusciter les guerriers morts valeureusement. Mais, bien que puissants guerriers, ils font souvent preuve de sagesse et sont doués d'une grande intelligence, préférant neutraliser leur ennemis que de les tuer.

Maison de Shiva : Cette divinité organise le monde, il est considéré comme le créateur, le préservateur, le transformateur, le dissimulateur et le révélateur, donc cette maison organise la société des Devas et fait fructifier leurs affaires, contribue aussi énormément à la lutte d'influence contre les Asuras.

Maison de Kali : Cette déesse terrifiante représente le pouvoir destructeur du temps. Son nom dérive du mot *kāla*, le temps en sanskrit, celui qui détruit toute chose. Celui qui la vénère est libéré de la peur de la destruction. Elle détruit le mal sous toutes ses formes et notamment les branches de l'ignorance, comme la jalousie ou la passion. Kali est considérée comme la force qui détruit les esprits mauvais et qui protège les dévots. C'est donc une maison entièrement consacrée à la lutte armée contre les démons Asuras et leurs complices humains, malgré les lourdes conséquences sur leur karma, mais ils estiment que c'est leur destinée éternelle, il y a chez eux une dimension sacrificielle pour le bien d'autrui.

Maison de Vishnu : C'est le dieu de la stabilité du monde, il entretient la vie et la création. Vishnou a pour mission de préserver l'ordre du monde. Lorsque ce dernier est perturbé, Vishnou s'incarne pour descendre sur Terre sous forme d'un avatar et lutte pour empêcher l'entropie de survenir. Cette maison agit donc comme des éclaireurs et est à l'avant garde de la surveillance du monde pour prévenir les offensives des Asuras.

Maison de Ganesh : C'est le dieu du savoir et de la vertu. Porteur de chance, on ne manque pas de l'invoquer avant d'entreprendre une action importante. Cette maison abrite donc des scientifiques, des chercheurs, des enseignants, tout ce que les Devas comptent comme éminents esprits et de potentiels Bodhisattva.

– Les Elohim:

Le terme désigne dans la mythologie hébraïque (et mésopotamienne) un groupe de dieux et prend deux sens différents selon les textes et les époques : dans certains cas, plutôt anciens, il s'agit des principales divinités du panthéon mésopotamien ; dans l'autre plus tardif, ce serait des divinités liées aux enfers. Ces êtres seraient venus sur terre depuis un autre monde, mais par un moyen inconnu, il y a des centaines de milliers d'années et auraient enseigné aux hommes à construire la civilisation sumérienne. C'est en nous penchant sur les récits de l'ancien empire sumérien, sur les textes de l'ancien testament et de ses textes apocryphes mais aussi sur nos chroniques les plus anciennes, à la recherche de traces de l'influence des Immortels sur les civilisations humaines que nous avons repéré quelques éléments étranges dont justement cette mention d'êtres surnaturels ou divins décrits comme des êtres de lumière, d'une beauté sans égale, à la peau marmoréenne, il ne manquait plus que les ailes pour en faire des anges.

Dans l'ancien testament, ces créatures sont désignées comme créatrices de vie, venant des cieux, d'un monde extérieur ou parallèle et que la tradition judéo-chrétienne a assimilé à des archanges. Ce type d'être surnaturel que l'on peut rapprocher des quatre autres types d'immortels déjà évoqués, par leur pouvoir de narguer la mort semble s'appliquer (de nos jours) à une sorte d'humains mutants qui ne parvient pas à mourir naturellement ou si peu souvent. Les Elohim sont à rapprocher des immortels mis en scène dans certaines fictions (incassable, Wolverine des X-Men ou la majorette de Heroes) du fait des capacités qui sont les leurs.

Le terme Elohim souligne ainsi la filiation avec les êtres d'essence divine à l'origine d'ordre mythologique tout en leur trouvant une identité propre. Leur pouvoir est latent dès leur naissance, il apparaît non pas dès leur première mort, mais dès leur première blessure qui guérit alors beaucoup plus vite que la norme pour un humain. Leur faculté maîtresse est la régénération spontanée de leur organisme, ils peuvent donc encaisser des dommages mortels et reprendre vie. Ils naissent biologiquement comme tous les autres humains, cependant à l'opposé des immortels, ils vieillissent, mais 10 fois plus lentement, leur espérance de vie peut atteindre le millénaire. Ils peuvent enfanter mais très peu. Ils ne sont quasiment jamais malades, si toutefois, ils devaient contracter un virus létal pour un humain, eux en guériraient. Le seul moyen de les tuer semble de séparer leur tête de leur corps, de les congeler dans l'azote liquide ou de les éparpiller façon puzzle avec des explosifs. Leurs capacités semblent liées à l'apparition d'un agent mutagène dont on ignore tout, que ce soit son ampleur ou depuis combien de temps cette mutation existe au sein de l'humanité. En tous les cas cette mutation s'accompagne de modifications physiques, à savoir que les porteurs de cette particularité génétique naissent avec un système pileu blanc ou argenté avec des couleurs d'yeux qui sont celles de pierres précieuses leur donnant un regard intense et pénétrant, voire intimidant et une peau proche du marbre par sa teinte. En général, ils sont également d'une beauté quasi surnaturelle et c'est ce qui a certainement contribué aussi à reprendre leur dénomination d'Elohim. Peut-être qu'ils constituent la troisième génération d'immortels engendrée par transmission indirecte de force vive tout comme sont nés les Sidhes, mais dans ce cas ce serait ces derniers qui auraient engendré ces mutants en s'accouplant avec des humaines.

Capacités des Elohim :

Endurance surhumaine (10G)

Force surhumaine (1T en portée, 300 kg en lancer, 150T tirées)

Hyper-immunité (guérison de virus mortels en quelques jours)

Jouvence (vieillit d'1 an pour 10 vécus)

Régénération (résurrection)

Hypo-fécondité (2 enfants seulement)

Les héros légendaires :

Enkidu :

Le nom est sumérien, et généralement écrit dans les textes en cette langue. Cela signifie « Seigneur du lieu plaisant ». Dans la version standard de l'*Épopée de Gilgamesh*, en akkadien, son nom est précédé du signe déterminatif de la divinité, ce qui signifie que ce personnage a été considéré comme d'essence divine. Enkidu n'a pour ainsi dire pas d'existence en dehors des récits relatifs à Gilgamesh. Pour autant que l'on sache, il n'a jamais été un dieu auquel était rendu un culte, et est absent des listes de divinités de l'ancienne Mésopotamie. Enkidu est un personnage à la force fabuleuse créé par les dieux pour rivaliser avec Gilgamesh. L'histoire de l'*Épopée* commence par l'évocation de divers méfaits de Gilgamesh, roi d'Uruk, qui suscitent l'exaspération de ses sujets, ce dont les dieux s'émeuvent, décidant alors la création d'Enkidu, façonné à partir d'argile par la déesse Aruru, dans la steppe, en plein monde sauvage. C'est donc un personnage à l'aspect humain mais qui ne connaît rien de la civilisation, vivant au milieu des animaux et se comportant comme eux. Enkidu représente donc l'archétype de l'homme sauvage : il vit avec les bêtes sauvages et les protège en détruisant les pièges. Mais ses actions irritent un chasseur. Enkidu quitte donc la nature pour se tourner vers le monde des hommes : il s'habille, apprend à boire et à manger comme eux... Ils se dirigent donc vers Uruk où Enkidu est alors confronté à un des méfaits du roi, qui tente d'exercer un droit de cuissage lors d'un mariage entre deux de ses sujets : Enkidu s'interpose, et combat Gilgamesh. Les deux adversaires reconnaissent leur valeur respective, et se jurent amitié. Enkidu devient alors le fidèle compagnon et conseiller de Gilgamesh, celui qu'il attendait manifestement depuis longtemps. Enkidu a l'occasion de prouver sa valeur en tant qu'acolyte. L'issue de ce dernier affrontement porte néanmoins en germe la perte d'Enkidu : il jette à la face de la déesse un cuisseau du taureau, en l'insultant. Après cela, Enkidu voit en songe une assemblée divine décidant de sa mort prochaine. Sa maladie se déclenche devant un Gilgamesh impuissant, qui assiste à sa longue agonie et à sa mort supposée.

Zarathustra :

Il est difficile, étant donné l'époque et l'importance du personnage, sources de nombreuses affabulations, de donner des dates et des lieux précis à son sujet. Il serait né dans le Nord ou l'Est de l'actuel Iran. Traditionnellement, l'histoire de sa vie est présentée comme se déroulant entre les VII^e et VI^e siècles av. J.-C. mais de nouvelles études tendent aujourd'hui à repousser cette estimation pour finalement situer sa vie entre les XV^e et XI^e siècles av. J.-C. Quelques bribes de sa vie sont connues grâce aux hymnes gathiques, de l'avesta, rédigés en vieux Persan, tandis que le reste de l'Avesta est composé de "vedas" (hymnes) rédigés dans une indo-iranienne archaïque, vieille d'environ 3 000 ans. Cette dernière se montre très proche des textes védiques indiens. On le connaît aussi à travers la tradition qui rapporte un récit épique de sa vie, tel un scénario exemplaire empli d'événements surnaturels et de miracles. Il est donc perçu comme un personnage historique, mais les dates à son sujet sont très discutées. Depuis les années 1980, une partie des chercheurs ont toutefois émis l'hypothèse que Zarathustra ne serait pas une figure historique, mais mythologique. En effet, en dehors des témoignages étrangers ou tardifs, les *Gathâs*, la partie la plus ancienne de l'*Avesta*, font de Zarathustra la figure idéale du prêtre, et non l'auteur ou le prophète à l'origine d'une réforme religieuse comme on a tendance à le croire. En tout état de cause, il convient en fait d'envisager un personnage si ancien avec la plus grande prudence.

Ishtar :

Soi-disant déesse, d'origine sémitique, vénérée chez les Akkadiens assyriens et babyloniens. Elle correspond à la déesse de la mythologie sumérienne **Inanna** avec qui elle est confondue, une même déesse se trouvant manifestement derrière ces deux noms. Elle est considérée comme symbole de la femme, une divinité astrale associée à la planète vénus, une déesse de l'amour et de la guerre, et souvent une divinité souveraine dont l'appui est nécessaire pour régner sur un royaume. Tout au long de plus de trois millénaires d'histoire sumérienne puis mésopotamienne, elle a été l'une des divinités les plus importantes de cette région, et a également été adoptée dans plusieurs pays voisins, où elle a pu être assimilée à des déesses locales. Elle a également repris par syncrétisme les aspects de différentes déesses mésopotamiennes et a été vénérée dans plusieurs grands centres religieux, prenant parfois des traits variés selon la localité où son culte se trouvait. Pour cela, elle illustre bien la complexité des conceptions, des pratiques et des échanges religieux dans le Proche-Orient ancien, et beaucoup de ses aspects sont et resteront un sujet de discussion. En tant que déesse majeure du panthéon mésopotamien, elle joue également souvent le rôle de divinité souveraine, octroyant la royauté. Un autre trait saillant de sa « personnalité », plus complexe à cerner, est d'avoir la faculté d'associer les opposés et même de provoquer leur inversion, de briser les interdits. Plus largement, son rôle symbolique, avec son affirmation en tant que principale déesse de la Mésopotamie, est d'être une femme, d'incarner l'image d'un féminin souvent libre de toute tutelle masculine, donc l'inverse de la norme dans une société patriarcale.

Héros du XXe siècle :

Astrid Bennett :

Astrid était une étudiante ordinaire qui, durant son temps libre, s'investissait dans le club de pom-pom girls de son université lorsque ses pouvoirs se sont manifestés alors qu'elle s'était blessée sérieusement en tombant de vélo. Comme tous les Elohim, elle se régénère rapidement et présente une forte résistance à la douleur. Mais ce n'est pas tout, la jeune fille ne peut pas mourir ! La seule manière de la tuer serait de la réduire en charpie... Elle vieillit aussi beaucoup plus lentement qu'un humain ordinaire.

David Stunt :

David est né à Philadelphie en 1960. On sait peu de choses sur son passé si ce n'est qu'il a failli mourir en se noyant dans une piscine de son école primaire. Depuis l'incident, les mesures de sécurité autour de la piscine de l'école ont été plus strictes et l'histoire de Stunt est devenue une légende urbaine parmi les élèves. À la suite du traumatisme qu'il a subi, il a développé une phobie de l'eau. En tant qu'étudiant à l'Université de Philadelphie, Stunt était un athlète vedette et un aspirant joueur de football professionnel. Cependant, ce qui aurait pu devenir une carrière prometteuse a déraillé après un accident de voiture presque mortel impliquant sa petite amie et future épouse, Audrey. Bien qu'il n'ait pas été blessé dans l'accident, il en a profité pour simuler une blessure mettant fin à sa carrière afin d'avoir une excuse pour abandonner le football et rester avec Audrey, qui méprisait le sport. Audrey et Stunt se sont finalement mariés et ont eu un fils nommé Joseph. Après des années de mariage, sa relation avec sa femme s'est tendue au point qu'ils envisagent de divorcer, et Stunt a décidé de chercher un emploi à New York après avoir travaillé comme agent de sécurité dans le stade où il jouait. David est un homme assez stoïque et sérieux. Il aime aussi beaucoup sa famille, ne voulant pas que ses étranges pouvoirs interfèrent avec leur vie. David a également un sens aigu des responsabilités, ce qui l'a amené à décider d'utiliser ses pouvoirs pour aider les gens, malgré son désir de rester seul. En tant qu'agent de sécurité professionnel, il a une formation en matière d'autodéfense et de gestion de situations potentiellement dangereuses.

James Logan Howlett :

Il serait né le 19 avril 1880 dans la ville de Cold Lake dans la province d'Alberta au Canada. Il est le fils illégitime d'Elizabeth Howlett (mariée à John Howlett, propriétaire d'un grand domaine) et du gardien des Howletts, Thomas Logan. James était particulièrement chétif durant son enfance. Il a passé ses premières années sur le domaine des Howlett avec deux camarades de jeu qui vivaient avec lui dans le domaine : Rose O'Neil, une Irlandaise aux cheveux roux qui a été amenée de la ville pour être sa compagne, et Daniel, fils de Thomas Logan (donc son demi-frère). Les enfants étaient des amis proches, mais, alors qu'ils atteignaient l'adolescence, les abus infligés à Daniel par son père déformaient son esprit. Daniel a fait des avances non réciproques à Rose, ce que James a rapporté à son père. En représailles, Daniel a tué le chiot de James, entraînant l'expulsion de Thomas et Daniel du domaine. Une fois adulte, il a eu du mal à se faire à l'idée qu'il ne serait jamais comme les autres du fait de ses pouvoirs physiques ; Au cours du 20e siècle, il devint agent secret du gouvernement canadien sous le nom de code : Serval.



- Les éternels :

Lors de mes recherches complémentaires suite à notre découverte des Sidhes et des Devas, avec mon équipe, nous nous sommes demandés s'il n'existerait pas à tout hasard, une quatrième forme d'immortalité et quelques jours plus tard, nous avons eu vent au sein des guetteurs (enfin des veilleurs pour être précise) d'une rumeur concernant l'action des gardiens du sang. Cette faction du Vatican au fonctionnement sectariste totalement occulte chercherait à produire le premier humain immortel en mettant la main sur le sang alchimique produit par un « mage » ou savant anonyme, à l'époque de la haute antiquité égyptienne. Cette substance très convoitée n'est qu'une légende, pourtant de nombreuses personnes ou organisations la recherchent activement. D'après ce que nous avons pu découvrir, les cinq premiers templiers en ont bénéficié soit-disant en accomplissant le grand œuvre. Peut-être sont-ils encore en vie, mais rien n'est moins sûr. En effet, selon nos investigations, ce sang ne protège pas des blessures mortelles. Un être irrigué par ce sang peut ressusciter, mais le processus est très lent (environ 1000 ans). En outre, il est insensible aux maladies virales, infectieuses ou chroniques (génétiques ou pas). Le processus de vieillissement s'arrête dès que ce sang leur est injecté. Ils sont donc potentiellement éternels. Ils ne possèdent cependant aucun pouvoirs surnaturels, si ce n'est une endurance physique supérieure à celles des humains et une acuité sensorielle très développée. Ils ne peuvent plus avoir d'enfants du fait de leur immortalité.

Capacités des éternels :

Acuité sensorielle : capable de percevoir les choses avec plus de détails de nuances...

Pan-immunité : permet d'être imperméable à la vieillesse et d'être immunisé à toutes les maladies virales ou infectieuses

Endurance surnaturelle : capable de résister à 8g ou d'enchaîner deux marathons

Les 5 fondateurs de l'ordre du Temple :

- Hugues de Payns :

Chevalier champenois, Hugues, seigneur de Payns, surveille, les boucles de la Seine, en aval de Troyes, pour son seigneur, le comte Hugues de Champagne. En 1113, il quitte femme, enfants et seigneurie. Engagé aux côtés du comte Hugues 1er de Champagne, il part pour l'Orient, défendre la Jérusalem chrétienne. En Terre sainte, Hugues de Payns met son épée au service des chanoines du Saint-Sépulcre, gardiens du Tombeau du Christ. Afin de protéger les pèlerins qui se rendent à Jérusalem, il constitue, vers 1118-1120, une compagnie de chevaliers, les « Pauvres chevaliers du Christ ». Baudouin II, roi de Jérusalem, propose à Hugues de Payns et à son compagnon d'armes, le Flamand, Godefroy de Saint-Omer, d'installer leur quartier général sur le site de l'ancien Temple de Salomon, d'où le nom de chevaliers du Temple ou Templiers. De retour, Hugues de Payns entreprend une longue chevauchée sur les routes de France, d'Angleterre et d'Écosse afin d'engager de nouvelles recrues, d'acquérir des biens et des terres qui seront à l'origine des commanderies, dont celle de Payns édifiée sur ses propres domaines. C'est à sa demande que le pape Honorius II organise un concile à Troyes, en 1129, afin d'établir une règle pour l'ordre du Temple. Alors étoile montante de la chrétienté, Bernard de Clairvaux, abbé cistercien de Clairvaux, y eut un rôle prépondérant. En 1130, Hugues de Payns regagne la Terre sainte où il est officiellement mort 6 ans plus tard.

Godefroy de St-Omer :

Il est né dans les tout derniers jours de décembre 1075 ou au premier jour de janvier 1076 à Saint-Omer. Ses parents étaient Guillaume 1er et Aganitrude de Bruges. Avec son père Guillaume 1er de Saint-Omer et deux de ses frères Hugues et Gérard, il participa à la première croisade en tant que vassal de Robert II de Flandre. Son neveu Gauthier de St-Omer a été prince consort de Galilée et de Tibériade (1159 – 1171).

André de Montbard :

André de Montbard naît en 1103 au château de Montbard en Bourgogne. Il est le fils du premier comte de Montbard Bernard I^{er} (1040-1103), et de Humberge de Roucy. Il a cinq frères, dont l'aîné, Raynard de Montbard, et une sœur qui deviendra Sainte Alèthe de Montbard (mère de Saint-Bernard de Clairvaux). Engagé dans les croisades, il devient rapidement Sénéchal de l'Ordre, attesté de 1148 à 1151 après celui de maître de l'Ordre. Après la disparition du maître de l'ordre en Palestine durant le siège d'Asclon de de 1153, il accepte à l'âge de 51 ans, étant le dernier des neuf fondateurs, de devenir le cinquième maître de l'ordre. La date de son élection est incertaine mais intervient sans doute à la fin de 1154. Selon les sources, on trouve deux dates concernant sa mort. Soit en janvier ou en octobre 1156. Après plus de 30 ans de service, il aurait abandonné sa charge de maître à son successeur Bertrand de Blanquefort puis se serait retiré comme le troisième maître de l'ordre, à l'abbaye de Clairvaux, fondée par son neveu sur des terres offertes par son frère Raynard de Montbard.

Payen de Montdidier : Chevalier originaire de la Somme en Picardie

Archambault de Saint-Amand : Seigneur français contemporain des quatre autres fondateurs du temple, né au début du 12e siècle.

– Les Corvus :

Corvus : Terme latin désignant un corbeau.

Vous me direz mais pourquoi évoque-t-elle cet animal de si funeste réputation ? Et bien tout simplement pour poursuivre ma présentation d'autres formes d'immortalités qu'ont parfois rencontré nos Immortels, votre question suivante est : que vient faire le corbeau là dedans ? Et bien tout simplement parce qu'un membre de mon équipe m'a montré la chronique de l'immortel Jeremy Bancroft né en 1756 en Angleterre et toujours actif. Il est suivi depuis de nombreuses années par Hélena Gustavson, c'est elle qui est venue nous parler de la rencontre étrange qu'il a faite en 1999 alors qu'il cherchait à avoir la tête de l'élève du Kurgan, un être malfaisant aussi vil que son Mentor. Elle nous a dit avoir été témoin de l'apparition d'une sorte d'immortel d'un type inconnu, mais qui, en fouillant un peu, ne s'est pas révélé aussi unique que l'on aurait pu le croire, puisque ce Jeremy Bancroft avait déjà été confronté à l'une de ces créatures que l'on nommera par convention « Corvus », c'était en 1867 en France lorsqu'il était policier, comme l'avait noté son guetteur Paul Duchemin. Nous ignorons tout du processus par lequel ces êtres puissants, capables de vaincre sans trop d'effort un immortel pluricentenaire avec une pelletée de quickenings dans son escarcelle, se manifestent sur terre. Cette résurrection d'humains assassinés de façon cruelle semble liée à la symbolique traditionnelle du corbeau dans les cultures ancestrales et chamaniques que ce soit les peuplades scandinaves (ce sur quoi Helena nous a éclairés) ou bien celtes, voire amérindiennes... C'est ce que nous allons vous présenter et tenter de mieux cerner ces corvus, d'établir ce qu'ils sont, leur raison d'être et ce qu'ils sont capables de faire. Le guetteur de Krugger nous a confirmé les dires d'Hélena puisqu'il était également présent lors du combat entre le corbeau et Krugger.

Le corbeau qui le suit et reste toujours à proximité de lui paraît être dépositaire d'un pouvoir étrange et redoutable lui donnant clairvoyance, 6e sens, mais aussi une Force, une agilité, une précision et une rapidité surhumaine, mais également une science innée du combat. Le corbeau lui donnant suffisamment d'énergie subtile pour qu'il puisse aussi régénérer toutes ses blessures de façon quasi instantanée. Le seul moyen qui apparemment pourrait venir à bout du « Corvus » ce serait de tuer le corbeau qui l'accompagne, ce qui l'empêcherait alors de régénérer ses blessures. Jake a semble-t-il également précisé qu'il pouvait voir à travers les yeux du corbeau à distance. Il apparaît donc que l'existence de ces êtres surprenants soient liée à la symbolique traditionnelle du corbeau au sein des cultures humaines, comme nous allons le voir ici :

Dans la mythologie norroise, les corbeaux symbolisent la continuité entre la vie et l'au-delà. Ainsi les légendes vikings nous présentent les corbeaux comme les serviteurs des Valkyries qu'ils aident à choisir les guerriers les plus valheureux qui mériteront d'accéder au statut d'Einerjar et d'entrer au Valhalla. A cette fin, les hommes du nord les considéraient comme les yeux d'Odin par qui il surveillait, épiait les humains dans leur vie quotidienne et lors de leurs combats, pour évaluer leurs vertus et leurs prouesses au combat et in fine les élire au moment de leur mort. En effet, dieu de la connaissance et de la victoire, Odin envoyait ses oiseaux chaque jour faire le tour du monde. Quand ils revenaient, ils se perchaient sur ses épaules et lui rapportaient des informations. Ils étaient ses yeux et ses oreilles et lui conféraient ainsi une sorte d'omniscience. Odin savait presque tout de tout ce qui se passait partout. Ces deux corbeaux portaient les noms de « Hugin » et de « Munin », qui voulaient respectivement dire « pensée, reflet » et « esprit, mémoire » en vieux norrois. Ainsi, les corbeaux ont beau être associés à la mort et à la destruction, ils représentent aussi la connaissance supérieure, la sagesse profonde, le conseil. Le corbeau perçoit des vérités cachées même dans des profondeurs insondables. Il représente la connaissance supérieure, la sagesse, la clairvoyance, la perspicacité, mais aussi la fidélité, le courage, la prudence, la longévité, etc. Il a la capacité d'aller au-delà des illusions, en particulier la dualité du bien et du mal, intérieure et extérieure.

Ce thème de la mort et de la renaissance à une vie nouvelle sont omniprésents chez les vikings où cet animal a été perçu comme un intermédiaire entre l'homme et le monde des dieux. Du fait de l'imprégnation du judéo-christianisme dans la culture occidentale, le corbeau a la fâcheuse réputation d'oiseau de malheur, pourtant son intelligence fait de lui le symbole d'une sagesse toute caractéristique des pays nordiques. Au sein de ces cultures dites traditionnelles, il dispose en effet d'instincts qui lui permettent de survivre, de trouver à se nourrir et de prévoir le danger. Ainsi a-t-il suscité l'admiration des hommes qui lui ont parfois ménagé une place dans leur religion. C'est ainsi que l'oiseau en général et le corbeau en particulier a acquis une place particulière dans les croyances humaines dans la mesure où, se déplaçant avec aisance dans les trois dimensions, il représentait l'âme qui, après la mort, s'élève de la terre jusqu'au ciel, remplissant un rôle psychopompe. Traditionnellement, sa mauvaise presse s'explique aussi par sa couleur noire, ou son cri rauque, qui lui confèrent un aspect inquiétant propre à troubler les esprits. Les romantiques du 19e siècle, attachés qu'ils étaient à tout ce qui évoquait le monde obscur de l'inconscient, ont vu en lui une créature des ténèbres. Par ailleurs, l'habitude qu'il a de se nourrir de charogne le lie davantage encore à l'idée de destruction, de là, cette assimilation à un esprit vengeur. D'ailleurs, les corbeaux ont souvent été associés aux morts et aux âmes perdues. En Suède, les corbeaux représentent aussi les esprits de personnes innocentes assassinées. Le lien avec notre affaire apparaît donc avec force. En principe les Corvus sont rappelés sur terre pour un temps limité : celui de l'exécution de leur vengeance, mais quand leur bourreau est un être immortel que pas même le temps ne peut arrêter, leur quête de justice « immanente » pourra prendre plus de temps que prévu initialement et durer plusieurs décennies ou siècles le temps de le retrouver et de lui faire payer. Les Corvus sont des êtres tragiques, encore plus que les autres Immortels, car ils se savent en sursis, ils savent qu'ils ont déjà trépassés et que seule la mort de ses propres mains, même s'il y rechigne, de son ou ses tortionnaires pourra le

libérer et lui fera rejoindre l'au-delà où il est sensé retrouver la personne qui est morte avec lui et à laquelle, il était affectivement très lié. Ce peut être un conjoint, un amant, une sœur, un frère, une mère, un père, ... Ce sont là, les conditions d'apparition des Corvus, ils reviennent en effet lorsque des meurtres particulièrement horribles ont été perpétrés à leur encontre alors qu'ils étaient innocents, vulnérables et que ces crimes n'ont pas été élucidés donc les coupables impunis. Mais parfois, même quand ils parviennent à occire leurs bourreaux, certains d'entre eux ne sont pas renvoyés Ad patres, ils restent sur terre, peut-être sous le poids de la culpabilité qu'ils ressentent d'avoir eu à tuer, presque malgré eux, ils tentent donc d'expier avant de pouvoir être libérés. On ignore totalement la façon dont les Corvus sont élus. Il n'est pas possible non plus d'évaluer leur nombre, ni même de savoir combien de temps ils restent là. Ils n'ont plus besoin de respirer, la décomposition de leur corps s'arrête lorsqu'ils ressuscitent, mais ils triment toujours une légère odeur d'humus avec eux voire méphytique.

Capacités des Corvus :

L'oeil d'Odin : permet de voir à distance au travers des yeux du corbeau quand celui-ci part en éclaireur

Don de Munin : Capable de mobiliser un domaine de compétence de façon innée, grâce à la mémoire ancestrale de l'esprit du corbeau d'Odin.

Don de Hugin : le corbeau d'Odin lié à l'énergie du monde (Hugr) insuffle à son corps, cette puissance tellurique, cette force Cthonienne qui lui permet d'encaisser les dommages et de cicatriser ses blessures très rapidement.

Communion de la Walkyrie : confère une force, une agilité, une habileté et une rapidité hors normes

Vision de Hel : confère au personnage la faculté de voir les esprits égarés, les fantômes et de les guider vers l'au-delà.

Révélation de Baldr : facilite le repérage des âmes humaines souillées par le mal devant être châtiées

Voile de Nott : permet de se dissimuler dans les ombres et les ténèbres pour gagner en discrétion

Le toucher de Heir : soin par imposition des mains du Corvus d'une blessure pour un humain.

Subterfuge de Loki : permet au personnage de prendre la forme d'un corbeau.

Esprit d'Odin : permet de deviner certaines choses sans en avoir été informé au préalable. Cette capacité se manifeste aléatoirement suivant le déroulement de l'histoire de la chronique ou sur un jet d'Esprit.

Leur utilisation requiert des pts de Hugr



Les Corbeaux identifiés par nos équipes :

Eric Raven :

Né en juin 1975 et mort en 1999, c'était un jeune guitariste prometteur d'un groupe de métal-gothique, lui et sa compagne Shelly Baxter sont sauvagement assassinés, la veille de leur mariage, par un gang de criminels conduit par T-Bird. Eric assiste au viol et meurtre de sa fiancée avant d'être défenestré par le gang. Un an après leur mort, un mystérieux corbeau vient ressusciter Eric pour qu'il accomplisse sa vengeance. Eric et Shelly sont enterrés côte à côte. Leur amie, la petite Sarah, leur dépose des fleurs, mais un corbeau veille... À la nuit tombée, Eric revient d'entre les morts. Perturbé, déboussolé, il est guidé par le corbeau jusqu'à son appartement, abandonné dans l'état. Assailli par les souvenirs, les moments de bonheur lui reviennent, ainsi que sa mort, et celle de sa bien-aimée.

Ashe Carver : La pègre de Los Angeles est sous la coupe de Judas Earl. Le bras droit de celui-ci, Curve, assassine un homme dénommé Ashe Carver, et son petit garçon. Comme le fit jadis Eric Raven, Ashe reviendra d'entre les morts, accompagné du funeste Corbeau afin d'assouvir son implacable vengeance contre le groupe mafieux de Judas.

Alex Corlis : Bien qu'il ait toujours clamé son innocence, Alex Corlis est injustement condamné à mort pour le meurtre de sa petite amie Laury Randal, violée et tuée de plusieurs coups de couteau. Le soir de ses 21 ans, juste avant son exécution sur la chaise électrique, Alex croit reconnaître le véritable assassin, un homme portant des cicatrices au bras. Au cours de l'électrocution, le masque de cuir et de métal fond, imprimant sur le visage sans vie une cicatrice évoquant une tête de corbeau. Ramené d'entre les morts par l'oiseau noir, Alex entreprend, dans un monde de cauchemars, de vices et de corruption contrôlé par la police, d'obtenir justice. Pendant son enquête, Alex parvient à convaincre Erin, la jeune sœur de Laury, qu'il n'est pas le responsable de sa mort. Elle décide de l'aider à découvrir l'identité du véritable meurtrier. Le père d'Erin, qui est une personnalité très importante dans la ville, semblerait impliqué involontairement dans la mort de sa sœur, il sera assassiné à son tour, et le meurtrier le fera passer pour un suicide. La situation s'aggrave lorsque le véritable meurtrier apprend qu'Alex est toujours en vie. Il semble connaître le moyen qu'Alex a utilisé pour revenir d'entre les morts et il connaît aussi le moyen de faire en sorte qu'Alex ne soit plus une menace, en tuant la source qui l'a ramené à la vie ou en lui faisant croire que sa mission était enfin achevée. Pensant qu'il avait enfin arrêté le coupable du meurtre de sa petite amie en retrouvant un bras couvert de cicatrice dans un massacre, Alex décide de se laisser mourir dans la rue, mais lorsqu'il revient dans le cabinet de son avocat pour lui annoncer la nouvelle, il retrouve celui-ci battu à mort et Erin enlevée. Alex comprend alors que le bras couvert de cicatrices n'appartenait pas à celui qu'il recherchait et qu'il ne s'agissait que d'une ruse. Refusant qu'Erin subisse le même sort que sa sœur, Alex repart en chasse. Juste avant de mourir, son avocat et regretté ami a pu montrer l'assassin à l'aide d'une pièce d'échec ; il s'agit du chef de la police. Ce dernier sait comment arrêter Alex, en tuant le corbeau. Ceci amène à un affrontement final entre Alex et le chef de la police, durant lequel le jeune homme a très vite le dessus et emmène le corps du chef de la police dans le meilleur endroit qui soit pour subir sa punition : la chaise électrique sur laquelle Alex a perdu la vie. Lauren vengée et l'âme d'Alex en paix, ce dernier se rend sur la tombe de feu sa bien-aimée avec Erin pour y trouver la paix.

Jimmy Cuerpo :

Chef d'un gang satanique, Luc Crash assassine l'ancien délinquant Jimmy Cuerpo et sa petite amie dans le cadre d'un rituel dont il croit qu'il lui offrira des pouvoirs démoniaques. Ramené d'entre les morts par un corbeau, Jimmy entame sa vengeance.

Jake Irving :

En 1998, Jake et son frère Robert sortaient d'une soirée pour fêter la promotion de sa fiancée Sara Penn, en regagnant leur véhicule, ils se sont séparés quelques minutes Robert débarque au milieu du combat entre Krugger et Jerry Bancroft, Krugger le tue d'une balle en pleine tête plutôt que d'interrompre le combat et quand Jake arrive en panique après avoir entendu le coup de feu, il réitère l'opération. Un an plus tard, à la date anniversaire de sa mort, Jake s'extrait de sa tombe sur laquelle s'était posé un Corbeau. Il suit l'oiseau par instinct qui le mène à Jerry qui sort de chez Sarah. Ils se parlent... Jake lui dit qu'il se sent comme investi par un esprit puissant qui le poussent à se venger du mal qu'il a subi pour trouver la paix du repos éternel ; soumis par l'esprit du corbeau, son visage se grime alors en un maquillage de clown tragique.

Joshua est un Amérindien de la nation Crow devenu un agriculteur qui adopté le mode de vie blanc. Un groupe de soldats confédérés le tua avec sa femme et ses enfants, il est alors ramené à la vie un siècle plus tard par le corbeau pour tuer ces soldats réincarnés en un gang de motards. Prenant les peintures de guerre de son peuple, il mènera sa vengeance et pourra enfin se reposer en paix.

Mark Leung, un flic de Chinatown, et son épouse ont été assassinés par la mafia chinoise, et leurs filles enlevées. Maintenant, devenu The Crow, il traque dans les rues de New York ses meurtriers tout en essayant de sauver ses filles des griffes d'un réseau de pornographie infantile.

- Les Shenxian :

Lors des recherches de notre équipe sur les autres formes d'immortalité susceptibles d'exister en dehors des prétendants au Prix de l'ultime combat. Il est apparu à la relecture de ses chroniques que feu Juan Sanchez Villalobos Ramirez, au cours de ses presque 2440 ans d'existence a fait des rencontres pour le moins singulières en particulier en Chine et au Japon, contrées quasi inaccessibles avant le moyen-âge où il a pourtant séjourné plusieurs siècles. Ainsi, plusieurs de ses guetteurs racontent en effet qu'il s'est lié à plusieurs humains étranges qui seraient devenus immortels en pratiquant le taoïsme avec une grande rigueur et une dévotion sans faille et auprès desquels il a appris à maîtriser ses propres capacités surnaturelles. En approfondissant nos recherches sur les mythologies chinoise et japonaise, nous avons pu, en effet, établir une corrélation entre ce qu'elles disent de l'immortalité en tant que quête spirituelle et ce que rapportent dans leurs chroniques les guetteurs de Ramirez. Voici donc, ci-après, le fruit de nos investigations qui laissent penser qu'une vie spirituelle humaine intense puisse donner accès à l'immortalité physique.

Le taoïsme est la religion de la Voie, « Tao » en chinois. La Vertu conforme à la Voie, se dit Teh. Le texte fondamental du taoïsme est le Livre sacré de la Voie et de la Vertu, le « *Tao teh king* », attribué à Lao-tzeu, Le taoïsme est une doctrine initiatique. Il a donné à la Chine, ses mystiques, ses occultistes, ses alchimistes et ses magiciens. Mais son influence, comparable à celle des mystères dans la Grèce antique, s'est étendue bien au delà des retraites des sages, auxquelles succédèrent ensuite les temples et les monastères. Les mythes du taoïsme ont exercé jusqu'à nos jours un si puissant attrait sur tous les poètes et tous les artistes de la Chine, qu'il est impossible de parvenir à l'intelligence de leurs œuvres sans quelques connaissances des légendes qui donnent ce merveilleux essor à leur imagination.

La croyance aux immortels précède la naissance du taoïsme dans sa version déiste, dont ils sont devenus un élément essentiel à partir des Han orientaux. Auparavant, ils avaient été au centre du courant Fangxiandao, « Voie des magiciens et des immortels », apparu à l'époque des Royaumes combattants dans les pays de Qi et de Yan jouxtant la mer de Bohai. Les immortels appartiennent à l'ensemble des divinités de la religion chinoise, appelées collectivement shenxian « dieux et immortels ». Tantôt visibles et invisibles, ils apparaissent ici et là à la fois, Lorsqu'ils se montrent sous forme humaine, leur identité est variable, leur origine inconnue. Sans individualité, ils peuvent pénétrer dans la forêt sans éveiller l'attention des animaux. Selon les chroniques de Ramirez, l'acquisition de l'immortalité implique essentiellement un travail sur le corps comprenant un régime diététique particulier, une gymnastique et la consommation d'herbes ou d'élixirs, assorti à des exercices spirituels. Avec le développement du taoïsme institutionnel, à la pratique individuelle s'ajoute souvent l'exigence du respect de la communauté : conduite morale et bonnes actions.

Ces humains d'une grande sagesse et dotés de grandes connaissances transcendent alors l'opposition entre vie et mort. Il résulte en effet dans l'idéal d'une transformation qui se produit chez l'aspirant immortel de son vivant grâce à une hygiène de vie et une ascèse spécifiques comme on l'a vu plus haut. Des rites effectués par un maître taoïste peuvent aider à avancer sur le chemin de l'immortalité, mais tout cela n'est efficace que si l'impétrant se conduit honorablement. Ce concept est particulièrement important en Chine où l'on considère que les dieux sont des mortels divinisés. Pour les ermites qui se sont retirés dans la plus sauvage solitude pour exercer leur esprit à la méditation et à la prière, leur corps aux rigueurs de la discipline et des macérations, l'immortalité est la récompense ; d'où le sens du mot Shenxian qui définit ce type d'individus.

Le plus souvent ces immortels mènent une existence d'ermite, de reclus retiré du monde des hommes et veillent à la préservation des terres sauvages, voire des sanctuaires les plus sacrés. Toutefois, il arrive que certains d'entre eux finissent par renouer avec l'humanité qui est aussi la leur, pour contribuer à l'amélioration de son sort en décidant de lutter contre toutes les formes d'entropie et en participant à la recherche dans tous les champs de la connaissance. Pour cela, ils ont fondé un peu partout dans le monde de petites communautés discrètes appelées cercles qui cherchent à préserver la paix et l'équilibre dans le monde, comme ils recherchent, au delà de leur immortalité, l'harmonie en eux-mêmes. Chaque cercle dispose d'un Havre : un lieu secret où ses membres se réunissent régulièrement où la sécurité y est maximale, voire inexpugnable. Afin de pouvoir y déambuler, s'y entraîner, méditer en toute quiétude sans avoir à craindre pour leur vie où tout ce qui y est conservé (livres anciens et rares, photos, œuvres d'art, objets...)

Les membres de ces cercles mènent une vie normale au sein de la société et une vie cachée au sein des cercles où ils peuvent déployer leurs dons particuliers ; Ces gens doivent à la fois défendre leurs intérêts, ceux de leur cercle, consolider leur couverture et survivre aux assauts de leurs ennemis. Chaque cercle dispose d'un organigramme qui est basé sur une structure identique dans chacun d'eux. Les recrutements au sein des cercles se font par cooptation. On y trouve donc au bas de l'échelle les impétrants qui sont repérés et sélectionnés par les parrains et marraines qui sont chargés de leur intronisation, de leur instruction et de leur initiation aux secrets des Shenxian... Au dessus il y a les érudits et au sommet se trouvent les aînés du conseil et enfin les sages qui dirigent les havres, ceux-ci sont garants des ressources et des connaissances de leur refuge, mais tous les cercles agissent pour assurer la pérennité et la prospérité du leur. Les relations inter-cercles sont amicales : la coopération est essentielle, voire vitale, pour contrer les menaces qui pèsent sur la planète et pour maintenir le secret autour du monde surnaturel. A part ces cercles, en réalité peu d'organisations occultes sont en mesure de lutter efficacement contre les groupuscules qui nourrissent de sombres et funestes desseins et qui ont d'énormes moyens d'action, lesquels sont parfois composés d'autres immortels très puissants.

Les pouvoirs des Shenxian :

Contrôle métabolique : permet de supporter la faim, la soif et de contrôler son organisme pour résister aux poisons ou à l'ivresse, permet aussi le renouvellement cellulaire qui rend immortel.

Télépathie : permet d'envoyer par l'esprit des mots, des émotions, des sentiments et des impressions.

3e œil : donne la capacité de lire et d'analyser les auras des êtres vivants et de voir l'invisible

Don des langues, permet de réduire le temps d'apprentissage par 2

Auto-sustentation, permet de se nourrir d'énergie et de la convertir en nutriments. Ces êtres n'éprouvent plus le besoin de manger ou de boire.

Agilité surnaturelle : se montre capable de faire des sauts et des acrobaties hors normes

Force surnaturelle : possède une puissance musculaire au-delà de ce que laisse supposer son âge apparent, il possède une poigne de fer et peut soulever ou lancer des charges très lourdes

Vitesse surnaturelle : sa vitesse de déplacement est largement au-delà de champions olympiques sur des distances identiques.

Leurs facultés surnaturelles sont utilisées grâce à leur Chi intérieur

Les Huit immortels taoïstes :

Cao Guojiu : c'est le membre le moins ancien du groupe. Certaines sources en font un frère cadet de l'impératrice Cao (1015-1079). En réaction à la conduite de son frère Cao Jingzhi qui aurait profité de sa situation sociale pour commettre impunément des crimes, et après avoir selon certaines versions été un moment son complice, il aurait décidé de se retirer du monde pour cultiver le tao. Deux des autres immortels lui auraient donné un élixir magique le rendant immortel. Il est représenté avec deux tablettes de jade, insigne tenu par les fonctionnaires venus rencontrer l'empereur. Il est devenu le patron des acteurs. S'il s'agit bien du frère de l'impératrice Cao, il aurait eu pour nom Cao Yi.

Han Xiangzi, surnom Qingfu « le pur », est assimilé à Han Xiang (794-?), petit-fils ou petit-neveu de Han Yu, écrivain et fonctionnaire de la dynastie Tang. Selon la tradition religieuse, disciple de Lü Dongbin, il aurait persuadé son aîné, confucéen célèbre pour son hostilité au taoïsme, de la supériorité de l'étude du Tao sur l'exercice de la fonction publique. Créateur de la musique liturgique des Fleurs célestes, il est représenté comme un jeune homme jouant de la flûte et est le patron des musiciens. Contrairement à ses sept homologues, il aurait subi sa mutation divine non de son vivant mais après son trépas. Il serait mort d'une chute alors qu'il tentait de cueillir des pêches. Né en 794, Han Xiang avait pour prénom social Beizhu. Reçu aux examens impériaux en 823, il devint fonctionnaire et rien dans les sources n'indique qu'il ait été taoïste. Au moment de l'exil de son aïeul, il vint le trouver pour manifester son soutien. Selon la version taoïste, lors d'un repas, Han Yu tenta de convaincre Han Xiangzi de l'intérêt d'entreprendre une carrière publique, mais ce dernier rétorqua par une démonstration de magie : les coupes de vins ne s'épuisaient pas, puis un arbrisseau apparut, dont les fleurs portaient un poème mystérieux. Han Xiang affirma qu'il s'agissait d'une prédiction. Han Yu fut convaincu lorsque peu après, démis de ses fonctions à la cour pour s'être opposé à la venue d'une relique du Bouddha, il partit en exil à Chaozhou. Pour affirmer la reddition fictive du confucianiste, Han Yu se convertit au taoïsme, il arrive qu'on le représente avec sa lettre de renvoi en main.

He Xiang ou **Ho Hsien-ku**, « Demoiselle immortelle He », est une membre du groupe des huit immortels. Elle est représentée tenant en main un lotus qui symbolise l'accomplissement spirituel, et quelquefois aussi un sheng, une pêche d'immortalité, une louche en bois ou un chasse-mouche, accessoire des religieux. Elle est parfois donnée comme une disciple de Lu Dongbin. Des œuvres théâtrales ou littéraires des Ming ont imaginé une intrigue romantique entre les deux personnages. La tradition en fait une femme de la dynastie Tang s'étant vouée au célibat pour se consacrer au Tao, son identité réelle est incertaine car de nombreuses régions la prétendent enfant du pays et proposent chacune une biographie. La version la plus répandue la nomme He Qiong fille de He Tai, herboriste ou marchand de Tofu. Elle serait née à Xiaolou dans le comté de Zengcheng. Un immortel lui serait apparu et lui aurait enseigné les secrets de la voie du tao. Certaines versions la font rencontrer Lü Dongbin qui la prend pour disciple. Elle serait une contemporaine du général Di Qing (1008-1057) à qui elle prédit une victoire. Elle est généralement présentée comme un modèle de piété filiale qui part tout d'abord à la recherche d'herbes pour soigner sa mère, et comme une âme secourable qui met son art au service de la population. C'est également une donneuse d'enfants. Comme la plupart des immortels, elle ne meurt pas mais disparaît en s'élevant au ciel.

Lan Caihe est le moins connu des huit. Son âge et son sexe restent inconnus. Il pourrait être hermaphrodite et ainsi représenter l'union du Yin et du Yang, mais dans sa représentation la plus connue, il apparaît comme un jeune garçon portant un panier de bambou inépuisable contenant des fleurs représentant bonheur et longévité, et parfois un *paiban*, instrument servant à marquer le rythme des chants, en forme de houé. Quelques rares portraits le montrent en vieillard, bien qu'il soit écrit dans ses biographies légendaires qu'il ne vieillissait pas. Il serait né sous la dynastie Tang et aurait vécu à Xi'an sous le règne de Xuanzong. Ses habitudes étaient excentriques et considérées comme bizarres. Il portait des tenues légères en hiver et des tenues chaudes en été. Il marchait avec un pied nu et un autre chaussé. Il laissait traîner

derrière lui sur le sol la chaîne de piécettes gagnées en mendiant et, selon l'humeur, distribuait l'argent aux pauvres ou le dépensait en beuveries. En fait c'était un acteur nommé Xu Jian et Lan Caihe est son nom de scène.

Lü Dongbin : est un alchimiste taoïste semi-légitime et divinisé de la dynastie Tang. Il est considéré comme l'un de ses Cinq ancêtres du Nord. C'est également le plus connu des huit immortels, chef du groupe en alternance. Jeune et célibataire, il aurait abandonné un poste de fonctionnaire pour une vie d'ermite. Devenu disciple de Zhongli Quan, il se sépara de son maître une fois son apprentissage terminé et resta sur la terre au lieu de profiter avec lui des plaisirs des cieux. Sa riche légende le présente comme compatissant, très sage et très puissant, mais aussi parfois comme excentrique, épris du vin et des femmes. Il existe en Chine plusieurs temples dont il est la divinité principale et il est connu sous différents noms divins. Il est représenté vêtu en fonctionnaire, portant une épée qui peut écarter le mal et détruire les passions mauvaises, et parfois un chasse-mouche, insigne des religieux. Il serait né en 796 sous l'empereur Dezong des Tang à Yongle. Devenu fonctionnaire d'état, il aurait décidé rapidement d'abandonner son poste pour se retirer dans les monts Zhongnan près de Changan. C'est lors d'une excursion à la capitale qu'il aurait rencontré Zhongli Quan qui lui aurait remis ses secrets alchimiques après lui avoir imposé dix épreuves. Certaines sources le font aussi rencontrer l'immortel du Dragon de feu, un autre taoïste légendaire de l'époque. La plupart des légendes insistent sur sa compassion et son sens social autant que sur son savoir-faire alchimique et ses dons d'immortel, témoignant de l'esprit du taoïsme post-Tang. Ainsi, il renonce à suivre Zhongli Quan dans les terres d'immortalité pour se consacrer à sauver tous les êtres en ce basmonde, ce qui est un décalque du vœu de Bodhisattva. Un autre courant du folklore populaire aime par contre en faire un héros anti-conformiste, excentrique, astucieux, buveur et coureur, ce qui ne diminue d'ailleurs en rien son prestige aux yeux des fidèles.

Li Tieguai : Il a l'aspect d'un vieux mendiant boiteux, laid, hirsute et débraillé, mais portant un serre-tête doré. Il s'appuie sur une canne et tient une gourde, symbole d'immortalité, qu'on dit remplie d'alcool médicinal ou d'élixir de longue vie. Il est en général irascible, mais compatissant avec les malades dont il est le patron. Sa légende la plus répandue prétend qu'il était un maître taoïste de belle prestance nommé Li Xuan, vivant sous les Zhou. Un jour qu'il avait quitté son corps pour voyager dans les contrées des immortels, son assistant, perturbé par la mort de sa mère, le crut vraiment passé de vie à trépas et incinéra sa dépouille. De retour, il n'eut pas d'autre choix que de s'emparer du corps d'un vieux mendiant boiteux très récemment décédé. Pour le consoler, son maître lui rappela la nécessité de dépasser les apparences et lui offrit une canne de fer. Sans rancune, il ressuscita la mère de son assistant grâce à une potion contenue dans sa gourde. L'*Encyclopédie des dieux et immortels* de Xu Dao des Ming en fait un personnage de l'antiquité nommé Chijushen qui serait devenu disciple de Laozi et aurait changé son nom en Li Ningyang. Le *Xutongkao* de Wang Qi des Ming rapporte l'histoire se passant sous les Sui d'un mendiant nommé Li Hongshui et surnommé « la canne » ou « Li aux yeux vides ».

Zhāng Guǒ : « Zhang Guo l'ancien » est un taoïste semi-légitime de la dynastie Tang, alchimiste, devin et spécialiste des pratiques de longue vie, de la technique respiratoire en particulier. Il prétendait être si vieux qu'il aurait servi sous l'empereur Yao, d'où son surnom. Il se serait souvent nourri d'alcool médicinal dont il connaissait plusieurs recettes. Il a été intégré au groupe des huit immortels. On l'appelle aussi le « Maître qui comprend le mystère », titre qui lui aurait été accordé par l'empereur Xuanzong. Il est représenté monté – parfois à l'envers - sur un âne souvent décrit comme blanc, tenant en main le symbole qui le représente dans le groupe des Huit immortels : un tambour cylindrique qui sert à la divination tout en éloignant les influences néfastes. Son âne n'est pas un animal ordinaire : il peut faire mille lieux par jour. Il existe des traces de son existence dans les sources historiques et les recueils d'anecdotes, mais les faits mentionnés semblent presque tous légendaires. Il aurait eu pour base le mont Zhitiao dans le district de Hengzhou. En vrai taoïste, il refusait les fonctions et attachements sociaux.

Zhongli Quan : est l'un des huit immortels, parfois considéré comme le chef du groupe. Il est représenté comme un homme d'un certain âge barbu et replet - signe d'abondance et de générosité. Son éventail a le pouvoir de ressusciter les morts. Détenteur de secrets alchimiques et de longue vie, c'est le maître de Lü Dongbin et l'un des Cinq Ancêtres du Nord. Le personnage légendaire de Zhongli Quan est peut-être inspiré par un alchimiste-ermite ayant vécu sous les Tangs. Zhongli serait son nom de famille et Quan son prénom, son pré-nom social serait Shudao. On lui attribue plusieurs noms religieux : *Maître de la vallée paisible (Heguzi)*, *Maître du yang royal (Wangyangzi)*, *Maître de la maison des nuages (Yunfangzi)*. Il est également appelé Han Zhongli et sa légende le présente à partir des Ming comme un militaire né sous à Xianyang, fils du général Zhongli Zhang, marquis de Yantai et frère du général Zhongli Jian. Néanmoins, la famille Zhongli est absente des documents historiques, et ces informations biographiques n'apparaissent pas dans les sources datant des Cinq dynasties et les Song. Sa naissance est entourée de miracles et il présente d'emblée des caractéristiques extraordinaires. Envoyé par l'empereur Han combattre les Qiang, il est trahi par son supérieur Liang Yi et subit une défaite cuisante. Réfugié dans une montagne, il y rencontre un religieux étranger qui le mène dans un village hors du monde, résidence du sieur Donghua qui l'initie au Tao. Il voyage ensuite de montagne en montagne, rencontrant d'autres Shenxian comme Huayang zhenren ou Wang Xuanfu, qui lui enseignent des secrets de longue vie. Il

devient lui-même immortel sur le mont Kongtong, après y avoir découvert son propre secret d'immortalité dans un coffret de jade enfermé dans le mur de sa grotte, qui se serait ouvert durant une méditation.

- Les YOKAIS :

Très proches des Corvus par leur mode de création. Il s'agit d'âmes de défunts qui se réincarnent dans leur propre corps mort pour expier leurs fautes... Ces âmes doivent purifier leur Karma et leur Ki avant de pouvoir mourir réellement et trouver la paix de l'au-delà, puis se réincarner normalement ensuite et ainsi accomplir leur samsara. Leur quête rédemptrice peut ainsi prendre entre plusieurs décennies ou plusieurs siècles à l'échelle humaine suivant la gravité de leurs exactions passées. Ce type d'immortels se rencontre surtout au Japon et en Asie du sud-est, voire quelques uns en Chine. Ces êtres sont assimilés de temps à autres à une manifestation physique de Kami d'où parfois, l'utilisation de ce vocable pour les désigner. Le seul moyen de les anéantir est de les incinérer, ce qui mettra fin à leur quête rédemptrice, mais fera d'eux des spectres, leurs blessures se régénèrent rapidement comme pour les Corvus. Leur raison d'être est d'aider les humains en difficulté ou dans la plus grande détresse. Leur nature compatissante est ancrée en eux, c'est pour eux un besoin spirituel, sinon ils sont condamnés à l'éternité sans repos, car ils sont, en effet, en état de veille permanent : ils sont physiquement incapables de dormir. Ils ne sont pas sensibles à la faim ou à la soif, car ce sont des morts-vivants, mais s'ils veulent retrouver de l'énergie, ils doivent consommer régulièrement du thé vert ou des infusions de plantes réputées parmi les humains pour leurs vertus médicinales... Ils doivent aussi méditer régulièrement dans un sanctuaire bouddhiste ou Shinto. C'est comme cela qu'ils reconstituent leur réserve de Ki. Leurs capacités surnaturelles sont peu étendues, se limitant à des aptitudes essentiellement physiques et mentales. Leur odeur corporelle dégage des effluves d'humus et de fleur de cerisier mélangées. Ils n'ont pas de véritable organisation occulte sur laquelle ils pourraient compter en cas de coup dur. Ils peuvent néanmoins se reconnaître entre eux si jamais ils se rencontrent grâce à leur don de double vue qui leur permet de voir le monde spirituel. Leurs relations sont très variables en fonction de leur expérience de mortel puis de revenant. Mais la solitude ne les quitte que rarement.

Capacités des Yokaïs :

Psychométrie : En se concentrant sur un objet permet de connaître son passé, de ressentir les émotions et sentiments de son propriétaire.

Double vue : capable de voir les entités spirituelles et les fantômes, mais également les auras des êtres vivants et de voir à distance des lieux connus du clairvoyant.

Agilité féline : capable de réaliser des acrobaties plus prodigieuses encore que celles des adeptes du Parkour (sauts d'obstacle, équilibre, cabrioles...)

Force surhumaine : équivalente à celle de 3 hommes

Langage universel : capable de comprendre et de parler toutes les langues humaines

Régénération physique : ses blessures se soignent très rapidement (rythme des corvus)

Passe-muraille : En modifiant la vitesse du mouvement moléculaire et atomique de son corps, donc en lui donnant une vibration différente, il peut traverser la matière inerte qu'elle soit ou non épaisse (maxi 1,50 m)

Sensations accrues : son acuité sensorielle devient surnaturelle (nyctalopie, vue perçante...)

Mémoire éidétique : permet d'avoir un bonus de +4 quand il essaie de se souvenir de détails qui auraient pu lui échapper lors d'une scène en particulier

Pour les utiliser, un Yokaï doit utiliser son KI.



- Règles pour les Sidhes :

Création : Origine géographique, sociale et carrières, confession religieuse, Morphologie, Archétypes d'immortel, Revenus, économies et possessions, Opinions et personnalité du personnage, le look, le chemin de l'errance, dynamique de groupe, Historiques, Sté psychique, cour d'allégeance

La renommée :

Pour les Sidhes est un peu différente :

1-Quasi inconnu(e) : le sidhe n'a aucun fait d'arme à son actif, il passe inaperçu *2Faible notoriété* : commence à faire parler de lui dans la communauté. *3-Notoriété établie* : il a une réputation assez solide

4-Belle réputation : ses aptitudes commencent à être reconnues

5-Célèbre : Au sein des Sidhes nombreux sont ceux qui le connaissent de réputation

6-Illustre : beaucoup ont envie de le connaître et de le voir à l'oeuvre

7-Stature héroïque : Grande popularité au sein des Sidhes

8-Formidable renommée : sa renommée dépasse les frontières

9-Légende vivante : ses exploits sont connus de presque toute la communauté et inspirent de nombreux Sidhes plus jeunes

10-Personnage mythique : Mieux vaut ne pas le contrarier et encore moins le provoquer ou chercher à lui nuire

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings pour l'atout réputation il faut lire 4 en renommée et pas 9 .

Régénération : à chaque fois qu'un Sidhe meurt il faut lancer soit 1D1000 ou un D100 (suivant son âge) pour savoir s'il perd son Immortalité ou pas.

âge	Blessures ordinaires	Dégâts Contondants	Mortelles	Perte d'immortalité
	Tps de guérison	Tps de récup	Résurrection	probabilités
50 à 150 ans :	4 nivx / tr	résiste	1 mn	2 s/1000
150 à 300 ans :	3 nivx / tr	6 nvx /rd	2 mns	5 s/1000
300 à 500 ans :	2 nivx / tr	5 nvx /rd	4 mns	10 s/1000
500 à 700 ans :	1 niv / tr	4 nvx /rd	8 mns	20 s/1000
700 à 1000 ans :	1 niv ts les 2 trs	3 nvx /rd	15 mns	5,00%
1000 à 1500 ans :	1 niv ts les 3 trs	2 nvx /rd	30 mns	10,00%
1500 à 2000 ans :	1 niv ts les 10 mns	1 nv / rd	1 heure	20,00%
2000 à 3000 ans :	1 niv ttes les 1/2 H	1 nv / 2 rds	3 heures	30,00%
3000 à 4000 ans :	1 niv ttes les H	1 nv / 3 rds	6 heures	40,00%
4000 à 5000 ans :	1 niv ttes les 2H	1 nv / 4 rds	12 heures	50,00%
+ de 5000 ans :	1 niv de sté / 4H.	1 nv / 5 rds	24 heures	60,00%

Acuité sensorielle : ajoute +3 au jet de **PHY**

6e sens : permet de comprendre de deviner certaines choses sans en avoir été informé au préalable. Cette capacité se manifeste aléatoirement suivant le déroulement de l'histoire de la chronique ou sur un jet d'Esprit.

Mémoire éidétique : permet d'avoir un bonus de +4 quand il essaie de se souvenir de détails qui auraient pu lui échappé lors d'une scène en particulier

Hyperkinésie : ajoute +5 au jet de **PHY** pour tout ce qui relève de gestes précis

Mentalisme : il s'agit d'une spécialité du domaine Psychologie

Niv	Capacité correspondante
1	<i>Synergologie :</i> D'un regard, il analyse votre gestuelle, vos habits, votre posture, votre voix, vos mimiques, etc. Tous ces éléments permettent d'extraire les informations sur vous.
2	<i>Psycho-perception :</i> détournement de l'attention, distraire
3	<i>Hypnose :</i> permet de faire remonter des souvenirs refoulés, de soigner certaines addictions ou phobies, de conditionner un comportement par mot clefs introduits dans le subconscient
4	<i>Manipulation psychologique :</i> permet d'influencer les décisions d'une personne
5	<i>Emprise Psychologique :</i> permet de soumettre une personne à sa volonté et de la rendre dépendante de soi.
6	<i>Télépathie simulée :</i> permet de faire croire que l'on est télépathe en devinant les pensées d'autrui

Le Quickening :

Comme pour les immortels, c'est cette énergie qui leur confère leurs pouvoirs, mais contrairement à ces derniers, la récupération de cette réserve ne peut pas se faire en décapitant un de leurs semblables. C'est pourquoi, une fois à zéro, recharger sa réserve prend du temps en fonction de leur âge. La récupération est plus lente pour les Sidhes anciens. Leur réserve ne peut aller au delà de 10 pts.

Age :	Tps de récup Quickening
50 à 150 ans :	5pts / jr
150 à 300 ans :	2 pts / jr
300 à 500 ans :	1pt / jr
500 à 700 ans :	5pts / semaine
700 à 1000 ans :	2 pts / semaine
1000 à 1500 ans :	1 pt / semaine
1500 à 2000 ans :	2 pts / mois
2000 à 3000 ans :	1pt / mois
3000 à 4000 ans :	6 pts / an
4000 à 5000 ans :	3pts / an
+ de 5000 ans :	1 pt / an

Relations avec les Immortels : Les Sidhes âgés de moins de 200 ans ne connaissent pas l'existence des immortels, les autres ont pu éventuellement entendre des rumeurs par des Sidhes plus âgés, mais rien de bien certains. Tandis qu'un Sidhe âgé d'au moins 1000 ans peut en avoir rencontré et dans ce cas, la teneur de leur premier contact dépendra de leur degré d'humanité respectif et du sens de l'honneur de l'Immortel et enfin de sa personnalité. Si bien que les possibilités de relations entre eux est très étendue et en tout cas pas plus restreinte que celles qu'ils peuvent, les uns comme les autres, entretenir avec des humains.

Relations avec les Devas : Les Sidhes dans leur grande majorité ignorent totalement leur existence, après tout ce ne sont que des humains quasi-ordinaires. Ils ne peuvent donc pas les identifier.

Relations avec les éternels : Les Sidhes ne connaissent pas l'existence des éternels car ce sont des humains normaux qui n'ont reçu que le sang noir qui est indétectable sans examen approfondi de l'ADN des éternels.

Toutefois si d'aventure, ils en venaient à en apprendre l'existence en rencontrant l'un d'eux, l'issue de leur rencontre se fera en fonction de la personnalité du Sidhe.

Relations avec les Elohim : Les Sidhes ignorent l'existence de ces mutants à de rarissimes exceptions près.

Relations avec les Corvus : Les corvus passent sous les radars à moins d'y être confrontés

Relations avec les Shenxian et Kei-Jins : ce type d'immortels est inconnu de la très grande majorité des Sidhes, seuls quelques uns ont éventuellement pu interagir avec eux sans forcément connaître leur véritable nature car rien ne les différencie vraiment d'un humain ordinaire.

- Règles pour les Devas :

Création :

Origine géographique, sociale et carrières, confession religieuse, Morphologie, Revenus, économies et possessions, Opinions et personnalité du personnage, le look, le chemin de l'errance, dynamique de groupe, Historiques, Sté psychique, maison d'allégeance, Historiques pour la renommée (dito Sidhes)

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings

Pour les dégâts :

Un Deva peut régénérer des blessures par armes à feu jusqu'au niv de santé -5, mais pas si les blessures sont plus graves ou dues à des armes blanches qu'il devra alors faire soigner normalement. La régénération se fait suivant la table prévue pour les Immortels, mais ils ne peuvent pas raccourcir le processus.

Types de Devas :

Le joueur doit déterminer le type d'entité qu'il était devenu, lors de chacune de ses incarnations principales. La première tirée désigne sa nature d'origine lorsqu'il commença son cycle du Dharma :

D8	Entités :
1	Sidhes
2	Humain
3	Humain Eternel
4	Annunaki
5	Devas inférieur
6	Devas intermédiaire
7	Devas supérieur
8	Demi-Dieu

Identités de Devas : à ne déterminer que pour la primo-existence.

D20	Nom :	D20	Nom :
1	Durga	11	Aditi
2	Mitra	12	Rudra
3	Krishna	13	Aryaman
4	Varuna	14	Bhaga
5	Vayu	15	Daksha
6	Agni	16	Tvastr
7	Ushas	17	Ananda
8	Chandra	18	Vijnana
9	Sourya	19	Nakshatra
10	Soma	20	Vajra

Archétypes de Devas :

L'Acharné veut exceller plus que tout. Que ce soit en dépassant ses propres limites dans un domaine précis (à choisir par le joueur en accord avec le MJ) ou en surpassant les exploits d'un rival attitré qu'il se sera choisi (un des autres PJ ou un PNJ récurrent) et qui pourra changer durant la campagne au gré des événements (toujours en accord avec le MJ), il n'a de cesse de progresser et d'aller de l'avant. Parfois au détriment de sa santé et des intérêts du groupe...

L'Altruiste fait passer les autres avant lui-même. En d'autres termes, il a une âme de martyr et n'hésite jamais à faire barrière de son corps pour protéger autrui. Sa compassion s'étend à son groupe, mais aussi à des inconnus et même parfois à des ennemis. C'est un compagnon fidèle sur lequel on peut s'appuyer ; hélas, son comportement le met souvent en danger plus que nécessaire.

L'optimiste prend toujours la vie du bon côté. Il aime profiter de l'existence et des expériences qu'elle offre. Insouciant de prime abord, il possède surtout cette qualité rare d'arriver à remonter le moral de ses camarades, même dans les pires moments.

Le Diplomate préfère la négociation à l'action. Très sociable, il pense que la discussion cordiale est l'arme la plus efficace pour désamorcer les conflits. Souvent porte-parole du groupe, il sait peser ses mots et trouver les paroles justes pour éviter d'envenimer les situations.

Le Repenti traîne un passé souvent obscur, cache des secrets difficilement avouables ou est lié à des individus peu recommandables. Souhaitant se racheter d'actes commis jadis, il fait son possible pour suivre une ligne de conduite honorable et ne pas retomber dans ses vieux démons.

Le Sage pense que la réflexion doit précéder l'action, afin d'éviter les ennuis découlant d'une trop grande précipitation. Souvent érudit et cultivé, il sait tirer les leçons des erreurs du passé et le groupe se tourne vers lui quand il est nécessaire de se servir de sa matière grise plus que de ses muscles.

L'Hédoniste Toujours partant pour les fêtes les plus débridées qui soient, la vie éternelle est pour lui une source constamment renouvelée d'occasion de rencontres, de découvertes de nouveaux plaisirs plus ou moins interdits, s'amuser et profiter des joies que procure leurs multiples existences, le Nirvana, en vrai, il s'en fout royalement.

Score de Chakra : on obtient 1 pt lors de l'ouverture de son premier chakra

Les vies antérieures :

L'ensemble de ces existences passées forme le Dharma du personnage, cela représente son cycle de réincarnations. En réalité leur nombre est incalculable, on ne fait donc ressortir que les plus significatives. Dénommée Avatar, elles sont décrites suivant six paramètres : l'époque, le lieu (son pays), sa carrière (unique) qui fixera les Domaines innés du PJ, son identité, un événement historique auquel il a pris part (cf tableaux background immortels) et le karma acquis (cf cidessous). Comme pour les Immortels, la carrière est issue d'un profil tiré au hasard. Après le tirage du karma de chaque avatar, on en fait le total et cela détermine celui du pj créé qui augmentera ou descendra au fil des parties. On détermine le temps présent de référence c'est à dire la période historique choisie pour mener la campagne (ou le scénario) puis on lance le Dé correspondant dont le résultat indiquera le nombre d'Avatars à mettre en évidence.

Tps Présent	Nbre d'Avatars
30e à 24e S avt JC	D4
24 à 21e S avt JC	D6
21e à 18e S avt JC	D8
18e à 15e S avt JC	D10
15e à 12e S avt JC	D12
12e à 9e S avt JC	D14
9e à 6e S avt JC	D16
6e à 3e S avt JC	D18
3e à 1er S Avt JC	D20
1er à 3e S Ap JC	D22
3e à 6e S Ap JC	D24
6e à 9e S Ap JC	D26
9e à 12e S Ap JC	D28
12e à 15e S Ap JC	D30
15e à 18e S Ap JC	D30+2
18e à 21e S Ap JC	D30+4

Le Samsara :

Un Deva ou une âme humaine qui se réincarne, au moment de la dissolution originelle (vie intra-utérine) perd la mémoire de ses vies antérieures dont les souvenirs se manifesteront à partir de l'adolescence sous forme de réminiscences sporadiques plus ou moins détaillées sous l'effet d'un stimulus sensoriel particulier (lieux, odeurs, textures, personne...). Cette sensation de situation déjà vécue est plus ou moins forte suivant la puissance du stimulus, cela va de la sensation de déjà vu à la sensation physique et un moment d'absence où le personnage revit une scène de sa vie antérieure en rapport avec le souvenir déclenché. Ce retour à la conscience de certains souvenirs par bribes de ses existences précédentes ont un effet psychologique important qui le déstabilise qui peut s'apparenter à un dédoublement de personnalité ou à de la schizophrénie... Une fois que le personnage aura revécu la plupart de ses réminiscences principales, on considèrera qu'il aura recouvré l'ensemble de ses souvenirs d'existences antérieures.

Le Karma :

A la création le pj lance 1D8 clair pour son Karma positif et 1D8 sombre pour son karma négatif. On fait la différence ce qui indique si son Karma est bénéfique ou s'il s'incline vers l'obscurité. Plus sa différence sera faible voire négative, il devra s'attendre à une nouvelle incarnation inférieure à la présente (milieu social plus faible ou règne animal ou encore Asuras). Plus la différence sera positivement élevée, plus il aura de chance de renaître dans une situation plus favorable ; Le score de Karma ne peut excéder 12pts. Un pj en cours de jeu augmente ou réduit son score en accomplissant ses actions. Ce tirage se fait aussi une fois pour chacune de ses vies antérieures principales.

Score de karma :	vie actuelle /suivante :	score karma :	vie actuelle /suivante :
+10 à +12	Aristocratie	-1 à -3	félidés
+7 à +9	bourgeoisie	-4 à -6	canidés
+6 à +8	prolétaire	-7 à -9	rongeurs
+3 à +5	pauvre	-10 à -11	insecte /arachnides
+1/+2	miséreux	-12	Asura

Actions vertueuses	Gains	Mauvaises actions	pertes
Acte altruiste /Compassion :	+1 pt	Acte égoïste /indifférent à la souffrance	-1 pt
Action bienfaitante	+2pts	Acte Malveillant :	-2 pts
Sauver un animal :	+3 pts	Tuer un animal :	- 3pts
Sauver des animaux :	+4 pts	Homicide involontaire :	-4 pts
Sauver une vie humaine :	+5 pts	Tuer de sang-froid un humain :	-5 pts
Sauver des dizaines de vies :	+6 pts	Tuer plusieurs dizaines d'humains :	-6 pts
Sauver des centaines de vies :	+7 pts	Tuer des centaines d'humains :	-7 pts
Sauver des milliers de vies :	+ 8pts	Tuer plusieurs milliers d'humains :	-8 pts

Ouverture d'un Chakra : jet d'ESP+ Karma(+chakra)

Le 1^{er} chakra dit « racine » : (diff: 10) domaines associés : Technologies, Artisanat et économie couleur : rouge

2e chakra dit « Sacré » : (diff: 15) domaines associés : Arts, social et communication couleur : orange

3e chakra dit « du Plexus solaire » : (diff: 20) domaines associés : Occultisme, psychologie et érudition couleur : jaune

4e chakra dit du « Cœur » : (diff: 25) domaines associés : Nature et médecine couleur : vert

5e chakra dit de la Gorge : (diff: 30) domaines associés : Sciences, Sport, combat couleur : turquoise

6e chakra dit « du 3e Œil » : (diff: 35) domaines : Arts, Psychologie, Occultisme, érudition couleur : bleu

7e chakra dit « de la Couronne » : (diff: 40) domaines associés : TOUS. Couleur : violet

NB : L'ouverture du Chakra sera permanente s'il fait une réussite à minima sublime.

Eveil du Kundalini : jet d'ESP+ Karma+chakra, (diff: 45)

S'il parvient à éveiller son kundalini de façon permanente (réussite fabuleuse), il acquiert la certitude qu'il s'agit de sa dernière vie humaine pour devenir un Boddhisattva.

- L'astrologie hindoue (védique) :

Appelée aussi **Jyotish** ("science de la lumière") en sanskrit, cette forme d'astrologie remonte à plus de 7000 ans. Elle permet de révéler le destin et la personnalité de chacun, en se basant sur la position et le mouvement des étoiles et l'influence symbolique des constellations associées (zodiaque sidéral). Les Hindous considèrent que l'astrologie est une connaissance divine transmise par le dieu Brahma, retranscrite sous la forme des Védas, les textes sacrés à la base de l'hindouisme. - Cette forme d'astrologie renseigne sur la manière de se comporter dans cette vie-ci pour éviter de reproduire les erreurs de nos vies antérieures. Signes, planètes, constellations nous renseignent sur les facilités ou difficultés "prévues". L'astrologie védique est à la fois solaire et lunaire, le Soleil (Surya) avec 12 signes solaires étant le reflet de l'âme tandis que la Lune (Chandra) avec 27 signes lunaires, appelés nakshatras, représente l'esprit. Très liée au concept du Samsara et à la notion de Karma, l'astrologie védique a une vocation plus spirituelle que l'astrologie occidentale plus intellectuelle. - Ainsi les Devas spirituellement immortels et conscients de leurs vies antérieures sont en partie soumis à cette mystique astrologique : chaque signe sous lequel ils naissent est le révélateur de leur âme profonde, leur moi originel, mais aussi une indication sur le comportement à adopter pour progresser dans le Samsara. Tous les devas renaissent plusieurs fois dans chacun des signes du zodiaque Hindou. Chaque signe façonnant leur aura, celle-ci ainsi formée de « Sakti » (énergie primordiale) octroiera une faculté surnaturelle qui sera spécifique à leur signe astrologique qui pourra être expulsée sous forme de « prana » (souffle) dont les effets sont conditionnés par cette affinité sidérale.

Les devas recevront un nombre de pts de Sakti = à Karma+chakra. C'est cette énergie qui leur permettra d'utiliser leur aura et son rayonnement. Le coût est de 1pt pour activer l'influence de leur aura et de 2 pts pour accroître sa zone d'influence. Cette variation de l'aura du Deva n'est perceptible que par les êtres qui sont capables de voir l'invisible. Quand un Deva active son aura celle-ci devient très brillante et quand il décide de la faire rayonner, celle-ci se déploie jusqu'à deux mètres tout autour de lui et prend la couleur de la gemme liée au signe astrologique du Deva.

MESHA : le Bouc (du 15 avril au 15 mai)

Gemme associée : Grenat (rouge foncé)

Le Mesha n'est jamais à court de projets, agir est son unique devise, il a besoin d'action pour se réaliser pleinement. Il dépense beaucoup d'énergie pour aller au bout de ses rêves, sans regarder en arrière. Son ambition est un sérieux atout pour réussir dans la vie et il n'est pas prétentieux, son désir n'est pas d'écraser les autres. Il ne se met pas en avant pour se montrer supérieur aux autres, il veut juste réussir. C'est quelqu'un de respectueux mais en amour, c'est lui qui mène la danse. action, esprit d'entreprise, idéalisme émotions passionnées, tête brûlée, autoritaire

AURA DU MESHA

L'Aura du deva stimule son adrénaline et son endorphine, si bien que dans l'action et/ou une situation stressante son ardeur, son implication, sa concentration augmentent significativement. Dans une telle situation, lorsqu'il active son aura, celle-ci lui confère 1D8 de bonus à toutes ses actions physiques ou sociales dès l'instant où elles sont conflictuelles.

AURA RAYONNANTE DU MESHA

Chaque personne prise dans cette zone d'expansion de l'aura du deva (2m de rayon autour du deva) subit une désorientation qui déconcentre et fait commettre des erreurs, le malus est = à 1D8.

VRISHABHA : le Taureau (du 16 mai au 16 juin)

Gemme associée : Saphir (bleu marine)

Perfectionniste dans l'âme, il aime le travail bien fait. L'échange, la communication est très importante pour lui. Il déteste la solitude, il a besoin de rencontrer du monde. D'un premier abord méfiant, il ne fait pas confiance immédiatement aux autres. Il préfère attendre et juger en fonction de ses actes plutôt que de ses paroles. C'est un amoureux fidèle et très romantique. travailleur, matérialiste, créatif, amour des belles choses instinct maternel, sensibilité, empathie, émotivité

AURA DU VRISHABHA

L'Aura du deva influe lorsqu'il la sollicite sur ses relations sociales, elle diffuse une énergie douce, rassurante, mettant ses interlocuteurs en confiance et le protège des agressions psychologiques... ce qui lui donne un bonus d'1D8 dans le domaine social.

AURA RAYONNANTE DU VRISHABHA

Chaque personne prise dans l'effet de zone de 2m de rayon récupère immédiatement un niveau de santé.

MITHUNA ; l'Union (du 17 juin au 17 juillet)

Gemme associée : Citrine

Les Mithunas n'ont peur de rien, ce signe saute sur toutes les occasions, il peut se lancer dans des études de commerce et finir artiste car il est très doué pour les retournements de situation, l'Union s'adapte à tout. Sur le plan professionnel, cette qualité est très appréciée, l'Union ne se laisse jamais submerger. Son côté Caméléon est un atout pour la vie en société. Mais ses contradictions peuvent dérouter son entourage qui doute parfois de sa sincérité. Rebelle, révolutionnaire, il n'aime pas qu'on lui impose les choses. En amour, il séduit grâce à son humour. recherche intellectuelle, insatisfaction, instabilité, double personnalité, fluctuations émotionnelles

AURA DU MITHUNA

Une fois cette aura activée, elle permet au Deva de progresser plus vite dans un domaine utilisé durant le scénario. Ses dépenses de pts XP seront réduites de moitié pour augmenter ses talents ou domaines. En cours de jeu, il pourra utiliser un domaine à un niveau de +2 qu'il ne maîtrise pas encore.

AURA RAYONNANTE DU MITHUNA

Jusqu'à la fin du round, un personnage sous l'influence de cette aura (rayon de 2m) bénéficiera aussi d'un bonus de +2 dans le domaine qu'il souhaite utiliser, même s'il ne le maîtrise pas en temps normal.

KARKA : le Crabe (du 18 juillet au 17 août)

Gemme associée : Pierre de lune (blanc opalescent)

D'une nature hypersensible, ce signe est très attaché à sa famille. C'est une personne mystérieuse qu'on a du mal à cerner mais cela fait aussi tout son charme. Très sentimental, il s'attache rapidement, l'amour fait partie intégrante de sa vie. Pourtant, il n'est pas spécialement sociable, les bains de foule ne sont pas sa tasse de thé. En général, il préfère fuir les mondanités. C'est retranché dans son cocon familial qu'il se sent le mieux. En amour, le Karka est romantique, tendre et passionné. intuition, compréhension de l'inconscient et des rêves, besoin fort de mater, grande émotivité, émotions changeantes

AURA DU KARKA

L'Aura permet d'éviter les échecs critiques ou de réaliser un succès critique si le résultat est juste dans la tranche juste au dessous. Lors d'un test de compétence, le joueur qui obtient un échec critique ou un succès presque parfait peut relancer le dé. S'il obtient lors de ce nouveau jet un résultat identique, il doit alors le conserver.

AURA RAYONNANTE DU KARKA

D'ici la fin du round, chaque personne prise dans la zone d'expansion de cette aura relance les dés, lors de sa prochaine action ou réaction ratée.

SIMHA : le Lion (du 18 août au 17 septembre)

Gemme associée : Topaze (jaune)

La loyauté de SIMHA est reconnue de tous, on peut lui faire confiance, il ne trahit jamais. Très franc, il dit ce qu'il pense sans mettre de gants, même si cela blesse. Il est orgueilleux et ne supporte pas de ne pas être écouté. Il est fait pour diriger une équipe, il n'a jamais peur de prendre les initiatives. Il lance souvent les idées, il est à l'origine du mouvement. Perfectionniste, il s'applique dans son travail. En amour, il est à la recherche du plaisir, la fidélité est un concept parfois abstrait pour lui. indépendance, protection, charisme, émotions violentes, tendance à s'enflammer

AURA DE SIMHA

Son aura reflète la splendeur de ce signe : elle décale d'un cran en majoration les réussites obtenues et minimise d'un cran les échecs.

AURA RAYONNANTE DE SIMHA D'ici la fin du round, chaque personne prise dans la zone d'influence de cette aura disposera du même bénéfice.

KANYA : la Demoiselle (du 18 septembre au 17 octobre)

Gemme associée : Perle (blanc nacré)

La Demoiselle est une personne sérieuse et appliquée. Ceux qui ne la connaissent pas la trouvent a priori un peu distante. Ceci cache en fait une grande timidité, ce signe ne se révèle pas d'emblée, il a besoin de temps pour se sentir à l'aise. Solitaire, il n'est pas spécialement ouvert aux autres, il vit un peu dans sa bulle. Il est néanmoins solidaire et la souffrance des autres le touche. En amour, il recherche une relation stable : batifoler ne l'intéresse pas. Quand il a trouvé la bonne personne, il évolue dans la vie en toute sérénité. recherche de la perfection, réparation, guérison, sensibilité

AURA DE KANYA :

Quand le deva de ce signe accomplit une action altruiste et seulement dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +3 à son jet. Une fois dépensé, le point de sakti dépensé est récupéré dans le round qui suit.

AURA RAYONNANTE DE KANYA :

Idem dans la zone d'effet.

THULA : la Balance (du 18 octobre au 19 novembre)

Gemme associée : Émeraude (vert)

Très sociable, ce signe ne peut pas vivre sans contacts humains. Il symbolise l'équilibre la solitude n'est pas faite pour lui, il a besoin de la présence des autres pour s'enrichir intellectuellement et affectivement, il manque de confiance en lui. Ce n'est pas un signe directif, au contraire, il reste souvent dans l'ombre. Il se remet facilement en question, car il souhaite s'améliorer. En amour, il est souvent déçu, sa naïveté lui joue des tours et les autres en profitent. Il ne faut qu'il ouvre son cœur au premier regard, il doit attendre de mieux connaître les gens. recherche d'équilibre, d'harmonie, difficulté à prendre des décisions

AURA DE THULA

Quand au moins la moitié de ses dés indique 8 sur un jet dans le domaine social, son aura s'active gratuitement et il ajoutera à son score (8+le nbre de dés indiquant ce score). Si un tel jet est exécuté avec une seule paire de dés, un double 8 permet de doubler ce score. Si le joueur veut faire appel à son aura avant de réaliser son action, toute réussite dans le domaine sociale sera majorée d'un rang ou de relancer tous les 1 obtenus.

AURA RAYONNANTE DE THULA

Jusqu'à la fin du round, les effets de l'Aura de Thula sont présents dans la zone. De plus, le joueur du deva qui déclenche le souffle, lance un D8. Jusqu'à la fin du round, tout joueur qui obtient au moins un 8 ajoutera à son jet le résultat du dé lancé par le deva initiateur du souffle.

VRISCHIKA : le Scorpion (du 20 novembre au 17 décembre)

Gemme associée : Rubis (rouge)

Ce signe détruit pour mieux reconstruire, il n'y va pas par quatre chemins si les fondations sont mauvaises, il faut tout refaire, pour repartir sur de bonnes bases. Son attitude hautaine n'est qu'une façade, la glace fond si on ose l'approcher. En réalité, il est plutôt réservé et il se méfie naturellement de tout le monde. La trahison lui fait peur. En amour, il est passionné, son envie de dominer fait partie de son caractère. Il va à la conquête de l'autre tel un Don Juan amoureux du désir. recherche de la transformation spirituelle, sensibilité exacerbée

AURA DE VRISCHIKA

Son aura lui permet de détecter la duplicité chez son interlocuteur, mais aussi ses mensonges... Son aura révèle la vérité.

AURA RAYONNANTE DE VRISCHIKA

Jusqu'à la fin du round, les personnages pris dans la zone d'influence de cette aura ne peuvent mentir sous peine de souffrir physiquement (2 niveaux de blessure automatiques) ce qui révélera leur duperie.

DHANU: *l'Archer* (du 18 décembre au 17 janvier)

Gemme associée : Lapis-lazuli (bleu)

Le naturel optimiste de Dhanu procure de l'énergie à ses proches. Son enthousiasme participe grandement à son charme mais il a parfois tendance à prendre ses désirs pour la réalité. Incapable de gérer un budget, il dépense sans compter. Sa vie de couple doit être intense, il n'a pas peur de multiplier les partenaires, il aime ce qui est différent. Toujours à la recherche du mystère caché chez l'autre, il aime, il donne mais son instabilité est parfois mal acceptée par ses partenaires. Il recherche la profondeur, le sens, toujours en quête d'absolu, son désir ne s'éteint jamais. multiples activités, voyages, difficulté à choisir, abondance d'idées, peu de concrétisation

AURA DE DHANU

L'aura illustre le goût du défi de l'archer et sa capacité à se dépasser. Le joueur susceptible de réaliser un test peut choisir de lancer 1D de moins. En contrepartie, le résultat final du test augmente de 4 points.

AURA RAYONNANTE DE DHANU

Jusqu'à la fin du round, toutes les actions des personnes prises dans la zone d'effet subissent un malus d'1D compensée par une majoration du score de 3pts.

MAKARA : *le Crocodile* (du 18 janvier au 16 février)

Gemme associée : Améthyste (mauve)

Le Crocodile est toujours sérieux, l'aspect merveilleux des choses ne l'attire pas du tout, la fantaisie n'existe pas. C'est un timide qui déteste le gaspillage, son esprit est bien ancré dans la réalité. C'est un signe sur lequel on peut toujours compter, il est capable de gérer un budget et de faire de bons placements pour s'enrichir. Dans sa vie de couple, il est plutôt posé, calme, tranquille, il aime les relations stables mais il manque un peu de fantaisie. Enfin, personne ne peut lui reprocher un manque de courage car il est combatif, il n'a peur de rien. désir de régler ses comptes avec le passé, pouvant lui valoir une vie difficile, afin d'accélérer sa progression vers sa lumière intérieure, sensibilité, intuition, entêtement émotionnel, rébellion contre les traditions.

AURA DU MAKARA

L'Aura permet d'augmenter sa perspicacité, son intuition, sa perception sensorielle de façon significative et de récupérer dans le round qui suit son point de Sakti dépensé. Un échec dans une action de ce type est transformé en réussite normale.

AURA RAYONNANTE DU MAKARA

D'ici la fin du round, pour chaque personne hostile au personnage prise dans la zone d'effet, la confiance leur fait défaut, elles deviennent timorées et hésitantes, perdant leur assurance, du coup elles subissent un malus d'1D8. En revanche pour ses alliés ce sera 1D8 de bonus.

KHUMBA : *l'Amphore* (du 17 février au 14 mars)

Gemme associée : Turquoise (bleu-vert clair)

Les contradictions ne font pas peur à l'Amphore. À la fois original et sérieux, ce signe veut se sentir libre, les limites l'effraient. Il a besoin d'air pour aller loin et il a besoin d'amitiés fidèles pour être conseillé dans les moments difficiles. Plutôt compréhensif et ingénieux, il est très apprécié de ses amis proches qu'on compte sur les doigts d'une main. D'un naturel curieux, il adore apprendre, il peut passer des heures à enrichir sa culture. En amour, il est timide, il aime que ce soit l'autre qui fasse le premier pas. profond sentiment de responsabilité à travailler au bien d'autrui, compassion, désir d'aider.

AURA DE KHUMBA

L'Aura permet de mobiliser plus efficacement son expérience de vie, ce qui lui permet de réduire son coût de progression de moitié.

AURA RAYONNANTE DE KHUMBA

Plonge toute personne hostile envers lui dans un doute profond et l'incertitude. Désespérée, elle sera dans un état de confusion mentale plus certaines de ses connaissances, tant qu'elle restera sous l'influence de son aura, d'où un malus à son jet d'interaction sociale ou en combat.

MEENA : le Poisson (du 15 mars au 15 avril)

Gemme associée : Aigue marine (bleu ciel)

Indépendant et secret, ce signe attire instinctivement. Son côté rêveur et mystérieux donne envie de le connaître un peu mieux. Il est insaisissable, l'esprit toujours ailleurs, il est très difficile pour lui de garder les pieds sur terre. Doté de dons naturels pour les arts, il s'épanouit dans des métiers créatifs. Mais son manque d'assurance peut l'empêcher de réussir pleinement. Son signe est un symbole de sagesse et de spiritualité. En amour, il a besoin d'être rassuré. Ses partenaires doivent sans cesse l'encourager. Il doit se faire confiance pour réussir. Attirance pour la compréhension des profondeurs de l'océan de la conscience.

AURA DE MEENA

L'Aura invite à la patience. Passer un round à se concentrer avant un test de compétence permet d'augmenter de 3pts le résultat final. Ce temps de concentration est une action unique, réussie automatiquement.

AURA RAYONNANTE DE MEENA

Jusqu'à la fin du round, les personnes prises dans la zone d'influence bénéficie d'une plus grande capacité à se concentrer si bien qu'elles bénéficieront d'une action supplémentaire et d'un bonus de +2.

Relations avec les Sidhes et les Immortels : Certains Devas, du fait de leur mémoire de leurs vies antérieures, peuvent avoir le souvenir de visages d'immortels qu'ils auraient rencontré au cours de l'une de ces vies passées. La plupart du temps ils penseront avoir rencontré des sosies ou des gens réincarnés ordinaires. Toutefois s'ils se révèlent l'un à l'autre, alors tout change et leurs relations peuvent être cordiales ou inamicales suivant la nature de leur personnalité et leur passé commun s'il y en a un.'

Relations avec les Eternels et les Annunakis : Ils ne soupçonnent pas leur existence, mais tout dépend de leur expérience de vie.

Relations avec les Corvus : les corvus leur sont inconnus.

Relations avec les Shenxian et Kei-Jins : compte tenu de leurs natures, ils ont connaissance de leur existence respective, mais leurs relations sont le plus souvent cordiales sauf exceptions, mais pas forcément avec les Kei-Jins envers qui pourtant, ils sont plutôt enclins à la compassion au premier abord.

Règles pour les éternels :

Création :

Origine géographique, sociale et carrières, confession religieuse, Morphologie, Archétypes d'immortel, Revenus, économies et possessions, Opinions et personnalité du personnage, le look, le chemin de l'errance, dynamique de groupe, Historiques, Sté psychique,

Relations avec les Immortels et Kei-Jins : Les éternels ignorent l'existence des Immortels et des kei-jins.

Relations avec les Devas : Aucune, ils ignorent que des humains ont la faculté de se souvenir de leurs vies antérieures

Relations avec les Sidhes et les Annunakis : pas d'interaction. La plupart du temps, ils s'ignorent mutuellement

Relations avec les Corvus et Shenxian : inconnus des éternels, Ils les considèrent comme des légendes.

Récupération des blessures : identique aux humains normaux.

Règles pour les Elohims :

Création :

Origine géographique, sociale et carrières, confession religieuse, Morphologie, Archétypes d'immortel, Revenus, économies et possessions, Opinions et personnalité du personnage, le look, le chemin de l'errance, dynamique de groupe, Historiques, Sté psychique,

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings

Régénération :

Age	Blessures ordinaires	Dégâts Contondants	Mortelles
	Tps de guérison	Tps de récup	Résurrection
0 à 150 ans :	5 nvx /tr	7 nvx / tr	6 nvx / tr
150 à 300 ans :	4 nivx /tr	6 nvx / tr	5 nvx / tr
300 à 500 ans :	3 nvx / tr	5 nvx / tr	4 nvx / tr
500 à 700 ans :	2 nvx / tr	4 nvx / tr	3 nvx / tr
700 à 1000 ans :	1 nv / tr	3 nvx / tr	2 nvx / tr

Relations avec les Immortels : Les Elohims ignorent l'existence des immortels qui combattent pour le prix, sauf rencontre fortuite, ils n'ont pas de relations.

Relations avec les Devas : Les Elohims ignorent totalement l'existence des Devas.

Relations avec les Sidhes : Certains d'entre eux du fait de leurs activités respectives ont pu avoir quelques contacts, mais ne comprennent pas bien réciproquement ce qu'ils sont en réalité.

Relations avec les Eternels : Les éternels sont tellement confidentiels à l'échelle de la planète (quelques dizaines d'individus en tout et pour tout), que ces immortels sont inconnus des Eloims.

Relations avec les Corvus : Les corvus sont trop confidentiels pour qu'ils soient repérés par les Eloims

Relations avec Les Shenxian : il en est de même pour les Shenxian.

Relations avec les Yokaïs : Aucune, ils ignorent leur existence

Règles pour les Corvus :

Création :

Origine géographique, sociale et carrières, confession religieuse, Morphologie, Opinions et personnalité du personnage, le look, dynamique de groupe, Historiques, Sté psychique.

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings

Blessures ordinaires	Dégâts Contondants	Mortelles
Tps de guérison	Tps de récup	Résurrection
3 nvx /tr	5 nivx / Tr	7 nvx / tr

Pts de Hugn : c'est cette énergie que le pj dépense pour faire appel à ses facultés surnaturelles : **20 pts** à la création. La récupération se fait sur la base de 2pts / journée de repos

Règles pour les Shenxian :

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings

Pts de Chi : 8D8 à la création

Les règles de récupération après blessure physique : on applique les mêmes que pour les humains.

Pour les maladies : Ils sont bien plus résistants que les humains sur ce plan, ils ne peuvent mourir en contractant une maladie létale pour un humain, même s'ils peuvent tombés malades.

Récup du Chi : 4 pts / nuit de repos

Relations avec les Yokais : Les Shenxian peubvent éventuellement avoir connaissance de leur existence.

Relations avec les Immortels : Certains d'entre eux ont pu entretenir des relations de mentor à élève ou amicales voire des conflits avec des immortels néfastes. Ces contacts sont très marginaux de toute façon.

Relations avec les Eternels : les Shenxian ignorent l'existence de ce type d'immortels.

Relations avec les Corvus : Aucune, ils ne connaissent pas leur existence.

Relations avec les Devas : L'hindouisme, le bouddhisme et le tao étant assez proche philosophiquement et spirituellement, ces êtres se connaissent et peuvent s'allier en cas d'adversaire commun.

Relations avec les Sidhes : seuls quelques uns ont éventuellement pu interagir avec eux sans forcément connaître leur véritable nature car rien ne différencie vraiment un Shenxian d'un humain ordinaire.

Relations avec les Elohim : Pas de relations, ils ignorent leur existence réciproque

- Règles pour les Yokais :

Création : idem que Corvus

Pts de Ki : 5D8 à la création, récupération du Ki : 3 pts par jour de repos _

Atouts et handicaps :

Retirez tout ce qui concerne les guetteurs et les quickenings

Récup blessures :

Blessures ordinaires	Dégâts Contondants	Mortelles
Tps de guérison	Tps de récup	Résurrection
3 nvx /tr	5 nvx / Tr	7 nvx / tr

Relations avec les Immortels, les Eternels et les Corvus : ignorance mutuelle

Relations avec les Elohim : pas de contacts, ils ignorent leur existences réciproques

Relations avec les Devas : ils se connaissent, leurs relations sont plutôt bonnes

Relations avec Les Shenxian : ils savent qu'ils existent mais contacts rares

Relations avec les Sidhes : La majorité d'entre eux ignorent leurs existences respectives. Contacts très épisodiques.

Les Dhampires :

NB : L'utilisation des immortels présentés ci-dessous est **totale**ment optionnelle, car les vampires ne sont normalement pas des créatures incluses dans la franchise **HIGHLANDER**. Au départ, je ne pensais pas les ajouter, du fait de la dimension trop surnaturelle de la figure mythique du vampire, mais j'ai repensé à la série française de 2020 intitulée **VAMPIRES** développée pour Netflix qui renouvelle de façon très profonde la figure du vampire : sans pouvoirs surnaturels et dont l'origine est basée sur la science. Je me suis donc dit que cette version pouvait s'intégrer plus facilement au sein du monde des Immortels, où le surnaturel est très peu présent au fil des 6 saisons de la série TV Highlander.

Courrier cryptographié de Thomas Ilescu à Mme Amy Brennan-Dawson :

Paris, 4 juillet 2002.

Amy,

Suite au mot que vous avez fait passer au sein des guetteurs et des veilleurs, nous demandant à tous de vous relater toute expérience particulière en lien avec une forme d'immortalité réelle ou supposée qui pourrait exister en dehors de celle que nous étudions au sein de notre ordre, je vous envoie la présente afin de vous faire part de ma découverte absolument dingue et d'autant plus incroyable qu'elle est purement fortuite, du moins au début ; car par la suite j'ai poussé plus avant mes investigations afin d'en savoir plus et surtout pour vérifier ma théorie qui au début me semblait si folle que sans votre demande évoquée plus haut je serais totalement passé à côté de ce prodige de la nature.

J'ai mis au jour l'existence à Paris d'une micro-société « vampirique » composée d'environ 5 familles vivant recluses en marge de la société française et ce, visiblement depuis plusieurs centaines d'années. Cette société parallèle possède d'étranges mœurs et survit en fonctionnant comme une petite mafia dont les moyens de subsistance sont assurés par des métiers pour noctambules ou par des activités illicites. Peu d'entre eux ont une existence légale, alors que d'autres sont parfaitement insérés socialement. Voici de quoi il retourne exactement :

Un soir, il y a de cela un an alors que je rentrais chez moi après avoir assisté à un duel entre l'immortel dont j'ai la charge (Antoine Legrand) et son adversaire qui a eu lieu dans un quartier industriel de la banlieue nord-est non loin des nouveaux abattoirs de Paris. Antoine a perdu la tête ce soir là. Encore sous le choc, c'est en passant tout près que je fus témoin d'une scène étrange, il devait être environ 1h30 du matin : un employé de l'abattoir chargeait dans une camionnette pick-up plusieurs bidons (au moins 4) d'une dizaine de litres chacun, remplis de sang frais. Intrigué je repris ma moto fit mine de quitter les lieux et au bout de quelques dizaines de mètres, je me mis en planque. Rompu à l'exercice, j'ai pu entendre une partie de la conversation du type avec une jeune femme grâce à mon amplificateur sonore portable. Elle lui a demandé si cela suffirait pour la famille, il lui a répondu qu'avec ce stock ils pourraient tenir environ un mois... Il monta dans son véhicule et repartit. J'ai continué à le filer en partant de l'entrepôt cela m'a conduit dans le quartier de Belleville et pas dans le secteur le plus reluisant. Curieux, au bout de quelques jours, je me suis aperçu que ce type ne sortait qu'au crépuscule et celle qui semblait être sa sœur aussi (la fille de l'entrepôt d'équarrissage), plus je cherchais et plus je découvrais des choses étranges qui me remettaient en mémoire les contes et légendes de Roumanie d'où était originaire ma grand-mère paternelle et qui évoquaient **les Striges**, des êtres malfaisants du folklore roumain qui se nourrissent de sang humain qu'en occident on nomme VAMPIRE. Je me suis alors dit que si je déclarais la mort d'Antoine, j'allais être réaffecté et ne pourrais pas poursuivre mon enquête sur la famille Radescu alors que tout semblait indiqué que j'étais sur le point de découvrir un truc énormissime et ne pouvant donc passer à côté d'une telle éventualité, j'ai alors falsifié ma chronique dans le but de gagner un peu de temps en envoyant de faux rapports sur Antoine, laissant entendre qu'il était toujours en vie. J'ai donc pu me consacrer à plein temps à cette histoire de pseudo-vampires. Voici dans les lignes qui suivent le fruit de mes découvertes, j'espère que votre père, compte tenu de son passé, me pardonnera cette incartade vis à vis du règlement, quand vous lui aurez communiqué, ce qui suit.

La famille originelle vient de Roumanie, ce sont les **Radescu**, ils se sont établis en France au début du 17^e siècle et depuis cette époque n'ont quasiment pas quitté l'Ile de France. Celle qui est française répond au patronyme des **De Peyrac**, celle d'Angleterre liée par alliance aux Radescu qui semble être la famille dirigeante se nomme **Bloodchild**, la famille allemande est originaire de la thuringe et se nomme **Schieler**, quant à la famille tchèque, il s'agit des **Vinslav**. Ces gens ne semblent pas être plus de quelques centaines d'individus et ne paraissent pas représenter un danger pour les humains, d'une part par ce qu'ils font tout pour se dissimuler aux yeux des humains ordinaires et d'autre part, parce qu'ils ne disposent d'aucuns des pouvoirs surnaturels que le mythe prêt habituellement aux Striges dans mon pays, le seul point commun est une forme d'immortalité, mais toute relative, en réalité. Je vais y revenir, mais pour l'instant voici ce qui explique leur état semi-vampirique, je les nommerai donc **Dhampires** :

En réalité, il s'agit d'humains normaux qui ont été touchés par une forme mutante de la porphyrie chronique. C'est cette forme altérée génétiquement de porphyrie qui a fait d'eux des individus dépendant de sang animal et humain pour survivre. Les conséquences de cette maladie très particulière les oblige à ne plus exposer leur peau aux rayons du soleil

sous peine de subir d'atroces brûlures pouvant entraîner leur mort. Celle-ci peut également survenir à cause de blessures par armes à feu, chocs... Et toute autre source de dégâts habituellement mortels pour des humains. Ils sont vivants, ils naissent, grandissent puis vieillissent (5 fois moins vite qu'un humain normal) et meurent comme les humains, les plus vieux dhampires ayant vécu ont semble-t-il atteint l'âge de 600 ans, ils ne sont donc pas stériles. Leur mutation génétique les préserve néanmoins d'autres maladies que ce soit toute sorte de virus ou de cancers. Leur régime alimentaire est quasi exclusivement à base de sang frais d'origine animale ou bien humaine quand ils le peuvent, car c'est certainement moins facile à se procurer et surtout moins discret donc plus dangereux pour eux qui ne veulent pas attirer l'attention et on les comprend. Toutefois certains y parviennent en recourant à des trucs de mentalistes pour réduire la volonté de leur proie, en fréquentant la tribu gothique des « vampyres » qui pratiquent l'échange de sang ritualisé ou bien encore en détournant des cadavres frais (moins de 6 heures)... Ils peuvent consommer des fruits et légumes, mais seulement deux fois par semaine maxi, sinon ils sont malades, en revanche aucun problème avec la viande rouge saignante. Ils sont contraints d'absorber à minima 1L de sang par jour. Physiquement rien ne distingue un dhampire d'un humain ordinaire, si ce n'est des dents à l'émail un peu rouge parfois, une peau très pale signe d'une anémie chronique qui s'atténue durant 12h après avoir bu leur dose quotidienne de sang. Ils sont allergiques à l'ail par contact cutané. Leur dentition est normale : pas de canines proéminentes, toutefois sur ce point, j'ai pu observé que les plus pragmatiques d'entre eux ou ceux qui appartiennent à la communauté gothique humaine, se sont faits implantés chirurgicalement des crocs de vampire artificiels, mais néanmoins très efficaces pour améliorer la qualité de leur morsure lorsqu'ils se nourrissent directement au calice (comme ils disent). Parmi eux, d'autres encore plus excentriques et soucieux de leur image de prédateurs d'opérette (enfin presque) poussent le mimétisme vampirique jusqu'à se doter de lentilles de contact du plus bel effet, ce qui renforce leur aspect intimidant. La plupart d'entre eux vivent comme des parias, des sans-grades... Le reste jouit d'une certaine opulence au sein des beaux quartiers parisiens dans les hôtels particuliers feutrés. Hormis leur particularité qui exige une discrétion de tous les instants, ils sont capables de vivre dans une relative normalité.

Concernant les effets du sang sur leur métabolisme, il semblerait que si le sang animal leur permet juste de se sustenter correctement, ils rechercheraient autre chose avec le sang humain. Selon mes observations, ses effets seraient proches de ceux d'une drogue stimulant les centres de plaisir et avec un effet dopant (réflexes, force, longévité...).

Capacités des Dhampires :

Longévité: espérance de vie = 600 ans **Mentalisme :**

Niv	Capacité correspondante
1	<i>Synergologie</i> : D'un regard, il analyse votre gestuelle, vos habits, votre posture, votre voix, vos mimiques, etc. Tous ces éléments permettent d'extraire les informations sur vous.
2	<i>Psycho-perception</i> : détournement de l'attention, distraire
3	<i>Hypnose</i> : permet de faire remonter des souvenirs refoulés, de soigner certaines addictions ou phobies, de conditionner un comportement par mot clefs introduits dans le subconscient
4	<i>Manipulation psychologique</i> : permet d'influencer les décisions d'une personne
5	<i>Emprise Psychologique</i> : permet de soumettre une personne à sa volonté et de la rendre dépendante de soi.
6	<i>Télépathie simulée</i> : permet de faire croire que l'on est télépathe en devinant les pensées d'autrui

Réflexes accrus: si sang humain pris depuis moins de 12h (+1D en Phy)

Force améliorée : si prise de sang humain depuis moins de 12h (+1D en Phy)