

STAR WARS :



Les Néphérims

Depuis que la galaxie abrite des êtres intelligents, la Force s'est manifestée de bien des manières. Il vint alors une époque où des êtres pensants profondément spirituels en quête de connaissances pour comprendre le cosmos finirent par s'éveiller et révéler une sensibilité à cette énergie mystique immanente qu'ils nommèrent Force. Ils apprirent à maîtriser les pouvoirs qu'elle pouvaient conférer, d'aucun nommerait magie. Sa nature que l'on suppose double entre Ahla et Bogan, (lumière/obscurité) a toujours suscité des controverses au sein des êtres sensibles à son flux, à sa « présence », mais une découverte majeure ébranla les convictions des uns et des autres : ce fût celle des midi-chloriens, ces créatures nanoscopiques et symbiotiques avec un organisme vivant qu'il soit minéral ou biologique et qui le rendent capable de percevoir et d'utiliser la Force.

C'est la variation, d'un individu à l'autre, du taux de concentration de midi-chloriens dans son organisme qui le rend plus ou moins sensible à la Force et donc qui détermine la puissance potentielle du sensitif. Les siècles puis les millénaires passèrent. Progressivement, les Jedi d'un côté et les Siths de l'autre ont découvert des êtres particuliers qui malgré un taux astronomique de midi-chlorien étaient quasiment incapables d'utiliser la Force. Après des recherches assidues, ils découvrirent que chez ces sujets, la symbiose entre leur organisme et les midi-chloriens prenaient une forme très particulière et inexplicable. Chez eux, les midi-chloriens s'aggloméraient en une sorte de nodule à la base du crâne et des nanofilaments se déployaient depuis ce dernier pour se répandre dans tout le corps. Ce phénomène, sans que l'on sache pourquoi ne touchait que les humains et quasi-humains. Cette spécificité s'accompagnait d'une plus mystérieuse encore : l'immortalité physique de ces individus (mâles ou femelles)...

C'est leur première mort qui, semble-t-il, active leur pouvoir latent. Le vieillissement s'arrête, ils deviennent stériles, leurs sens s'affinent considérablement, leurs facultés intellectuelles augmentent de façon significative et ils acquièrent une mémoire eidétique. Ils deviennent résistants à de nombreux milieux hostiles sans que lon puisse l'expliquer. Ces découvertes aptes à susciter les plus odieuses convoitises, ont s'en doute, poussé les Jedi et les Néphérims (c'est le nom qu'ils se sont donné) à dissimuler leur existence effaçant méticuleusement toute trace qu'ils pouvaient laisser. Même les Siths ont procédé ainsi, en revanche, ces derniers, moins scrupuleux que les Jedi, ne se gênaient pas pour mener de viles expériences et des recherches clandestines sur les spécimens issus de leurs rangs ou qu'ils parvenaient à capturer. Les Jedi supposent que c'est grâce à ces expériences combinées aux sortilèges Siths que l'empereur Vitiata/Valkorion a pu devenir immortel et terroriser la galaxie durant presque 1000 ans sous l'ancienne République. Ils avancent également que ces créatures sont peut-être à l'origine des motivations de la fondation de l'Ordo Aspectu. On ignore combien de ces immortels parcourent la galaxie, mais certaines rumeurs prétendent qu'ils se sont organisés en se rassemblant au sein d'un groupe nommé les veilleurs dont la mission est de maintenir le secret absolu sur leur existence et ce à tout prix., de protéger leurs semblables et de leur prêter assistance. Ils secourent aussi les nécessiteux.

Cependant, au fil des siècles, certains de ces immortels ont estimé que ce don de la Force était insuffisant, ils se pensaient handicapés, incomplets sans la pleine maîtrise de la Force. Ils ont alors développé une puissante frustration et un désir malsain de développer leur puissance et ils ont alors recherché le moyen d'y parvenir. Peut-être sont-ils sur la voie, car en trouvant le seul moyen connu de tuer définitivement un Néphérim, ils ont découvert que grâce à une arme blanche métallique, il se produisait lors de la décapitation un transfert d'énergie entre le vaincu et le vainqueur qu'ils ont nommé fulgurance qui prend la forme d'une mini tempête électromagnétique. Les résultats n'ont pas l'air très probant pour l'instant, mais cela paraît suffir pour les inciter à reproduire ce rituel, devenant des chasseurs de tête appelés Néphéricides. Pour se protéger de ces traîtres meurtriers, les veilleurs ont commencé à se former à l'ensemble des arts de combat connus dans la galaxie, afin de leur rendre la politesse et ainsi tenter de préserver l'équilibre. Dans le but d'éviter la prolifération de ces renégats, les veilleurs ont créé un code d'honneur s'appliquant à tout nouveau Néphérims.

- *Comme la vie, nous sommes issus de la Force, respectons là.*

- *Le plus grand sacrilège est le meurtre d'un Néphérim, mais il en est un plus grand encore : laisser prospérer les Néphéricides.*

- *Ne jamais divulguer sa véritable nature, pas même à un adepte de la Force.*

- *Effacez toute trace de notre existence, si vous en trouvez.*

- *Formez tout nouveau Néphérim dont vous seriez témoin de la résurrection.*

- *La Force nous honore, honorons là par notre humilité.*

- *Protéger et servir en remerciement de nos dons, là est notre vocation.*

Les Néphérims ont toujours été des recrues pour les Jedi Altisiens et les rangers antariens.

Règles :

Perso âgé de + de 1000 ans = résurrection en 1 tour.

âgé de - de 500 ans = résurrection en 7 tours

cela correspond à 1 tour de gagner par siècle vécu.

Le score de **SENS** sera limité à **4D**, sauf s'il parvient à capter l'énergie d'un congénère = +1pt par tête, idem pour les autres attributs et compétences mais seulement si le niveau du vaincu est supérieur.

La sensation de fulgurance est tellement extraordinaire qu'elle est addictive, ce qui le pousse à renouveler l'expérience . Pour retarder l'inéluctable et devenir un néphéricide, il faut réussir un jet de volonté pour ne pas être de nouveau tenté d'y recourir. Il augmente de 5 pts à chaque fois qu'il décapite un de ses semblables. Au jet de volonté on applique un malus = au nombre de pts de corruption possédés par le personnage.

Capacités des Néphérims :

Alarme psychique

Identifier un Néphérin

Fulgurance

Accélérer la guérison (Résurrection)

Retirer la fatigue

Augmenter une compétence

Augmenter un attribut

Augmenter sa vitesse

Neutraliser l'énergie

Améliorer sa mémoire à long terme.

Sens exacerbés

Sentir la Force

Sentir la vie

Sentir les émotions

Se soigner (maladie)

Sens du danger

Sens du combat

Quelques exemples de Jedi Altisiens et de veilleurs :

