

# Don des Dragons

Antoine

*pour Nephilim*

---

*un scénario de Nicolas Galand*



## Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>  
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

## Thème

Antoine Leblanc était, il y a encore quelques temps, un garçon comme les autres, enfin si on considère qu'être ballotté d'orphelinats en orphelinats constitue une enfance heureuse. Depuis le 22 décembre 2003, Antoine est un Arkaim du Capricorne. Antoine n'a pas vraiment conscience de sa transformation et il la vit à l'aide de son imagination de garçon, nourrie de dessins animés, de rêves et des frustrations d'un orphelin de 10 ans. Lorsque ces pouvoirs se révèlent, le jour même de son anniversaire (que personne ne lui a souhaité puisque sa date de naissance exacte est inconnue), Antoine a commencé par jouer des tours pendables à ses compagnons d'orphelinat qui le martyrisaient. Il a attiré l'attention d'une institutrice de l'orphelinat, Françoise Finatelli, qui en plus de sa tâche d'enseignante, fait partie d'un collège R+C et prépare les jeunes esprits des orphelins à venir grossir les rangs de l'arcane mineur (consciemment pour les plus doués, inconsciemment pour les autres). Le 27 décembre, alors qu'Antoine rentre d'un des cours particuliers qu'elle lui dispensait depuis deux jours (afin d'étudier l'enfant de plus près), un groupe R+C enlève l'enfant discrètement sur le chemin du retour, de faux indices sont disséminés et des rumeurs de tueurs en série lancées en des points divers de la ville pour donner le change. Maîtrisant de plus en plus ses talents et profitant de la méconnaissance des Arkaims par les R+C (qui tentent de l'arrêter avec de l'orichalque), Antoine s'échappe, le 29 décembre fort peu discrètement de la maison de campagne. À ce moment, il est repéré par une faction de Manteaux Noirs, templiers qui surveillaient le collège R+C, et avaient mis la maison de campagne sous surveillance. Les templiers ne parviennent pas à l'intercepter et concluent que le garçon est un nephilim incarné dans un simulacre inadéquat que les R+C ont laissé filer. Ils se mettent à fouiller la ville (la ville que vous voulez, peu importe en fait). Le même jour Antoine croise le chemin de 2 PJs qui à ce moment-là n'ont pas encore les moyens de le repérer mais font l'expérience désagréable de ses talents orichalquien. Le lendemain, le 30 décembre, Antoine croise la route de tous les PJs, notamment Michael, un arkaim du Capricorne, transformé exactement au même instant qu'Antoine : c'est en fait son jumeau stellaire et des visions du garçon assaille sans arrêt ce PJ.

### Les PJs en quelques lignes

#### **Michael Dumarc**

Jeune étudiant en droit, arkaim du Capricorne transformé depuis une semaine, il a rencontré une fraternité de cinq nephilims qui l'ont pris sous leur aile. Il se pose des questions existentielles sur le pourquoi et le comment de sa transformation et nage un peu dans l'univers occulte. Il est partagé entre l'acceptation docile des réalités occultes qu'il découvre chaque jour

*Ce scénario est plus un cadre, un contexte, qu'un scénario. Je veux dire par-là qu'il est extrêmement ouvert : le thème central est le « sauvetage » d'un jeune orphelin, Arkaim, qui s'ignore. La première partie est conventionnelle et ne devrait pas être trop complexe. Au terme de celle-ci, les PJs se retrouvent dans un Akasha qui a pour atmosphère l'enfance, les contes, dessins animés... Dans la mesure où chacun à un minimum de souvenirs des séries, contes ou héros qui ont bercé sa jeunesse, je n'ai proposé qu'une trame générale : à vous de la rendre vivante en vous appuyant sur vos souvenirs et ceux de vous joueurs.*

et l'envie de tout foutre en l'air et de se tirer au Népal les mauvais jours. Depuis sa transformation, il reçoit des visons oniriques qui l'attire vers Antoine.

### Aethor

C'est un phénix membre de l'arcane XVI (Maison Dieu). C'est un mage spécialisé dans la traque des arcanes majeurs et en particulier des mystes. Son simulacre, choisi avec soin, est un inspecteur de police en rupture avec sa hiérarchie. Il a peu de respect pour les humains mais considère les Révélés comme une nouveauté qu'il faut savoir gérer (en résumé : apprivoiser ou détruire).

### Thenerham

L'ondin est aussi incarné dans un policier, c'est Aethor qui l'a tiré de stase et trouvé un simulacre. Reconnaisant, il assiste le Phénix dans sa traque des mystes mais n'a jamais accepté de faire partie d'aucun arcane majeur. Il est très indépendant et ne se reconnaît d'attache qu'envers la fraternité.

### Sylcos

C'est un serpent. C'est lui qui a découvert Michael : il a aussi convaincu les autres membres du groupe que connaître les arkaims pouvait constituer un avantage et que posséder un allié immunisé à l'orichalque serait un atout précieux.

### Melean

L'Eolim du groupe ne fait pas confiance à Michael, il ne croit pas que les arkaims puissent apporter quoique ce soit de valable pour les nephilims mais par respect pour les autres membres de la fraternité, il tolère le nouveau venu. En revanche Melean est fasciné par les humains et, pour un nephilim est plutôt d'un naturel compatissant envers les porteurs de Ka-soleil (les arcanes mineurs exceptées).

### Herek

Le satyre du groupe est un alchimiste doué et fidèle à son métamorphe, un bon vivant incorrigible. Il a une certaine sympathie pour les enfants dont la candeur et la capacité à se faire plaisir sans gêne le fascine, au vue des limitations que s'imposent les porteurs de Ka-soleil adultes.

## NOTE SUR LES PJs

Un thème sur lequel il peut être intéressant de mettre l'accent est la découverte de la nature d'arkaim. Michael est devenu arkaim depuis très très peu de temps et les notions de talents, de charges analogiques, spontanées et magiques lui sont assez étrangères. De même, Michael est le premier arkaim que les PJs rencontrent. En fait, cet aspect de l'histoire peut s'avérer crucial : mieux les PJs comprendront la nature de l'arkaim plus ils pourront minimiser les dégâts créés par Antoine dans l'Akasha.

## Introduction

Suite à la transformation de Michael, la fraternité de nephilims se réunit fréquemment chez l'étudiant pour l'aider à accepter son statut d'immortel et pour les plus patients lui inculquer des bribes de sagesse. Le 30 décembre, l'arkaim accompagne les nephs sur le pas de porte et tous voient un garçon de 10 ans courir dans la rue, l'air apeuré. Les PJs ont à peine le temps de le voir qu'il disparaît en plein milieu de la rue (il a utilisé le pouvoir de la maison du Cancer, « course temporelle » pour se projeter cinq minutes dans le passé et changer de chemin). Une voiture passe à leur hauteur, trois hommes en noir à l'intérieur, ils détaillent le physique des nephs, l'un d'entre eux sort un revolver, tire quelques balles mais la voiture continue sa poursuite (les ordres sont clairs : la traque d'Antoine est prioritaire).

Une fois la scène finie, 3 PJs se souviennent avoir déjà vu Antoine : Michael qui reconnaît le visage des visions qui l'assaillent et qui est persuadé qu'il DOIT retrouver cet enfant et les deux PJs flics. En effet, la veille alors qu'ils traquaient deux voyous, Aethor a voulu utiliser un sort pour se faciliter la tâche. Il a ressenti une opposition inhabituelle qui a fait échouer le sort (talent Antimagie du Capricorne). Les deux nephs ont bien vu Antoine parmi les passants mais rien n'indiquait un lien entre ce garçon de 10 ans et l'effet antimagique. Pas plus qu'ils n'ont fait le lien avec l'avis de disparition punaisé au commissariat et devant lequel ils sont encore passés négligemment ce matin, jusqu'à ce soir.

## Factions

En plus des PJs, trois factions recherchent Antoine plus ou moins activement : les templiers et les R+C. Ils sont typiques du genre : le bâton dans son registre pas fin et les R+C plus ouvert à la discussion mais pas moins retors pour autant. Un autre groupe s'intéresse au garçon :

– Les **alphas**. Il s'agit de 4 arkaims (Balance, Vierge, lion et Taureau) persuadés que les arkaims n'ont rien de bon à tirer des autres immortels : ils sont en possession d'un artefact qui les aide à repérer les endroits propices aux transformations. Ils ont repéré l'orphelinat mais pas encore identifié Antoine. S'il rencontre Michael, le voir fréquenter des nephs n'est pas de leur goût et ils tenteront de convaincre Antoine de gagner leur rang, lui faisant miroiter les talents qu'ils peuvent lui apprendre. L'arkaim de la Vierge est très renseigné sur L'Histoire Invisible et pourra expliquer à Michael les heures les moins glorieuses des kaims (le sentier d'or ou tout autre aspect du background de neph que vous trouvez pas reluisant, inventer au besoin, les arkaims mentiront aussi).

– **Les templiers :** c'est une obédience de Manteaux Noirs relativement importante avec beaucoup de moyens profanes et un peu de moyens occultes. Ils savent que l'orphelinat sert à recruter pour le compte d'un arcane mineur mais ils ignorent lequel. Ils ont mis Mme Finatelli sous surveillance, ont repéré la maison de campagne et ont assisté à l'évasion d'Antoine. Ils l'ont identifié comme un nephilim. Ils sont évidemment très opposés aux neph et voir les PJs se mêler de leurs affaires ne peut que les exciter davantage.

– **Les Roses + Croix :** le collège Anima Potensis dont dépend Mme Finatelli ne s'intéresse que de très loin aux néphilims et encore moins aux autres immortels. Mme Finatelli elle-même, bien que mise au courant par ces frères de l'existence des déchus, n'est que très peu informée à leur sujet. C'est cette ignorance qui a permis à Antoine de s'enfuir de la maison de retraite. Les moyens d'action de la Coupe dans ce scénario sont bien plus subtils que ceux des templiers : tout d'abord, ils ont, à l'aide de leur réseau et de leur technique de contrôle mental disséminé preuves et témoignage qu'un tueur en série sévirait dans le secteur. Servez-vous de cette fausse piste si les PJs se montrent trop directs. Certains témoins jureront avoir vu un SDF en compagnie d'Antoine. Ce souvenir a été implanté et des sorts visant à détecter le mensonge ne le reconnaîtront comme mensonger que si l'interrogateur présuppose qu'une falsification est possible. De plus, les R+C ont infiltré l'orphelinat et y manipulent également les témoignages.

## PHASE I - ENQUETE

### À l'orphelinat

on peut apprendre qu'Antoine était un garçon solitaire (froid diront certains) et sujet à la risée et aux taquineries de ses camarades. Le personnel ou certains enfants peuvent révéler que :

– Antoine a disparu en rentrent d'un cours particulier de français que lui donnait Mme Finatelli.

– Mme Finatelli semblait être très préoccupée d'Antoine depuis quelques jours : elle avait déclaré à d'autres membres du personnel (direction, assistantes sociales...) qu'elle pensait pouvoir réinsérer Antoine en lui prodiguant plus d'attention. Son initiative avait reçu un aval très favorable de la direction.

– Mme Finatelli ferait une dépression depuis la disparition d'Antoine : elle se dirait responsable de sa disparition puisque Antoine sortait de chez elle. En fait, si on se rend à son domicile elle est introuvable ; elle a été mise au vert par les R+C dans la fameuse maison de campagne

– En interrogeant très habilement les enfants, certains avoueront qu'Antoine les a littéralement effrayés (certains iront jusqu'à évoquer l'apparence monstrueuse qu'Antoine aurait prise à ce moment mais ils ont peur à la fois d'avouer avoir eu peur et de n'être pas crus : cette info doit être dure à obtenir). L'explication en est le talent Terreur. Dans le même ordre d'idée, lors d'un match de foot, Antoine a instinctivement utilisé Cœur de glace pour paralyser des adversaires

Les templiers font surveiller les abords de l'orphelinat et fileront les PJs s'ils en ressentent le besoin. Les PJs se rendront compte qu'une langue de bois générale pèse sur l'orphelinat. Celle-ci n'est pas due directement aux pensionnaires ou au personnel mais à 2 assistantes sociales et un inspecteur de la DASS « dépêchés » sur place pour éclaircir la disparition d'Antoine. En fait, ce sont 3 R+C, rompus aux Technès de l'esprit, et ils ont employé l'une d'entre elles qui fait qu'inconsciemment chacun se tait plus ou moins sur le sujet « Antoine ». Les moyens magiques des PJs leur permettront sûrement de passer cet obstacle. S'ils identifient les R+C et les interrogent, ils pourront apprendre la localisation de la maison de campagne, la trouver, mettre la main sur Mme Finatelli et trouver des preuves de la captivité d'Antoine. Finatelli sera plus précise sur les témoignages relatifs à Antoine si les PJs la font parler ; mais n'oubliez pas qu'elle ignore que c'est un arkaim.

Antoine a peu d'amis réels à l'orphelinat. En fait, il n'en a qu'un, Rémy, un orphelin de 8 ans encore plus sujet aux mauvaises plaisanteries qu'Antoine, qui avait pris sur lui de le protéger... Rémy connaît la passion d'Antoine pour les fêtes foraines et les labyrinthes. Rémy connaît également la cachette qu'Antoine avait utilisée lors d'une fugue précédente : un hangar dans une zone industrielle désaffectée pas très loin de l'orphelinat. Si les PJs s'y rendent, ils y trouveront les templiers qui n'hésiteront pas à employer la force dans un lieu aussi peu peuplé.

### Les fêtes foraines

Il y en a 2 en ville. La première n'a aucun rapport avec l'histoire mais elle peut constituer un intermède divertissant ; elle est installée sur la zone d'effet d'un onirim en narcose et en ce moment un plexus de terre est apparu non loin de là : le résultat est l'apparition d'effets-dragons hybrides des deux éléments qui ressemblent à des lutins mais en plus vicieux et moqueurs. Ces effets-dragons causent la pagaille en possédant les enfants et en leur faisant commettre des bêtises en série. À n'en pas douter, les PJs devraient être intrigués par ce phénomène. Le plexus de terre se trouve au centre de la ménagerie du cirque qui s'est installée en même temps que la fête foraine et l'influence de l'onirim s'étend sur tout le site.

Antoine s'est réfugié aux abords de la seconde fête foraine. Il a utilisé une fois ou deux son talent de « course temporelle » pour gagner quelques sous à un stand de loterie, assez pour se payer à manger et des tours de manèges. Il se promène tranquillement quand les PJs l'aperçoivent dans une des allées de la foire. Antoine entre dans le palais des glaces, et les PJs voient 5 manteaux noirs s'engouffrer à sa suite. En vision Ka Antoine apparaît comme un arkaim et Michael ressent très intensément la présence de son jumeau stellaire. Si les PJs entrent dans le palais des glaces amusez-vous : erreurs de ciblage, effets analogiques des glaces, perturbez les PJs ! En effet, Antoine ne s'est pas rendu par hasard dans ce palais des glaces (même s'il n'en a pas conscience), c'est la porte d'un Akasha. Au bout de quelques longues minutes de poursuite plus ou moins étranges dans le labyrinthe de vitres et de miroirs, Antoine semble introuvable, volatilisé. Les templiers fulminent, visiblement le gamin a réussi à sortir. PJs et templiers finiront soit par sortir soit par se rencontrer dans le palais et s'y affronter. Les templiers ne sont pas de taille à affronter plusieurs néphilims et se contenteront de fuir en tentant de faire des dégâts. Il est important que l'un d'entre eux s'en sorte vivant pour avertir le Manteau blanc dont il dépend. Si on interroge le tenancier de l'attraction ou si on utilise d'autres moyens (sort permettent de voir le passé récent ou analyse des caméras de surveillance de l'attraction), il est évident qu'Antoine n'est pas ressorti. Si aucun PJ n'a envisagé la possibilité d'un Akasha, faites sentir la porte du Plan Subtil à Michael (comme tous les arkaims il a des affinités avec les Akashas), notez bien que c'est sa première expérience.

Michael se sent irrésistiblement attiré par son jumeau stellaire dans l'Akasha ; dès qu'il en a trouvé la porte, il y pénètre.

## PHASE II : L'Akasha du pays de Cocagne

C'est un Akasha alimenté par les rêves des enfants et par leurs passions pour les héros et héroïnes de contes, de BD, de dessins animés. Il présente un aspect hétéroclite et est très vaste. Il est peuplé de « gentils » mais aussi de tous leurs adversaires. Les plus importants habitants de l'Akra ne sont pas de simples reflets mais des « chimères », c'est-à-dire des créatures constituées de Ka élément (généralement un seul) et dont la vie dépend de la « stabilité » de l'Akasha et inversement. À de rares exceptions les chimères de Lune sont les « méchants » des histoires : ils sont fourbes, cruels mais aussi incompetents (en tout cas au moins à un moment donné pour que les bonnes chimères puissent les battre) et ridicules. Les lois physiques et magiques sont altérées de façon à rendre la réalité plus « toonesque » : les effets sont beaucoup plus spectaculaires mais aussi moins meurtriers. Il n'y a pas de sang ni de projectile : les coups de feu font « sauter » les gens en l'air ou assomment. Les arts martiaux sont rois (inspirations possibles : Dragon Ball, Chevalier du zodiaque...). Un autre point important est la morale de l'Akasha : on est au pays des dessins animés donc tout comportement trop amoral entraînera des réactions d'hostilité de certaines chimères ; certaines ont assez de pouvoir magique et d'influence dans l'Akasha pour donner du fil à retordre aux PJs.

**Rappel :** Les sciences occultes fonctionnent différemment dans les Akashas :

– La magie fonctionne quasi normalement dans ses effets mais différemment dans la source de champs magique : les akashas sont des bulles de champs magiques. Donc le sort ne peut puiser son énergie que dans la structure d'Akasha lui-même : chaque sort a un coût précis, un sort de feu de petit niveau soufflera une torche non loin de là tandis qu'un sort de feu de 3<sup>e</sup> cercle très réussi risque de plonger le pays dans un hiver précoce en le privant de sa chaleur.

– L'appel de créatures de kabbale dépend du monde d'où elles viennent : les créatures d'Aresh réagiront bien aux appels car le combat est une composante essentielle du conte, celles de Zakai seront plus difficiles à faire venir, celles de Pachad pourront aussi venir mais plus difficilement, en revanche les invocations de Meborack et de Sohar n'ont quasiment aucune chance d'aboutir.

– L'alchimie fonctionne mais comme il est peu probable que l'alchimiste pense à emporter ou puisse emporter son laboratoire, il devra faire avec les doses qu'il a sur lui (les personnages alchimistes seront bien pourvus au départ).

– Les talents fonctionnent normalement mais les arkaims en rechargeant leur cœur peuvent causer des dégâts. Pire les talents d'orichalque et de lune noire souillent l'Akasha. Antoine ignore ce dernier point et cela va lui attirer des ennuis.

### Les bêtises d'Antoine

Dans cet Akasha le temps s'écoule de façon très anarchique : parfois il s'écoule beaucoup plus lentement (souvenez-vous de l'interminable montée des marches du sanctuaire dans les Chevaliers du Zodiaque ou de la durée moyenne d'un match dans Olive et Tom par exemple). En revanche, à l'image des transitions parfois un peu « rudes » entre épisodes, des sauts brusques font que le temps global passe plus vite que dans le monde réel : lors de ce genre de saut, les habitants (et donc les PJs) apprennent comme dans un récit ce qui c'est passé. Le décalage temporel est tel qu'au moment où les PJs pénètrent dans l'Akasha, Antoine y est depuis 3 semaines et qu'il y a déjà fait des dégâts. Au début il était considéré comme un enfant comme les autres, c'est-à-dire traité comme un roi, ravi de pouvoir côtoyer ses idoles ou pour le moins ceux qui leur ressemblent le plus. Mais il se sert, le plus souvent inconsciemment, de ses pouvoirs, et a dû recharger son cœur. Ce faisant, il a causé des dégâts matériels importants dans certaines zones. Pire, attaqué par une chimère de Lune il a utilisé une vague d'antimagie et a détruit localement une partie de l'Akasha, les transformant en terres stériles et marécageuses. L'Akasha réagit à ces agressions de façon instinctive : de plus en plus de groupes de chimères de Lune (des « méchants » donc) s'en prennent à Antoine. Comme il menace l'équilibre de l'Akasha, les chimères des autres éléments (pour qui l'Akasha et le seul monde réel et qui n'ont pas conscience de toutes les subtilités évoquées dans ce paragraphe) parviennent mal à le défendre (ce qu'elles ne comprennent pas). Au final Antoine est prisonnier d'une des plus puissantes chimères de Lune de l'Akasha sans qu'aucune autre chimère ou aucun habitant de l'Akasha puisse y faire quoi que ce soit.

J'ai volontairement choisi de ne pas donner de descriptions précises de l'Akasha : plusieurs thèmes sont possibles, mais tous doivent être très liés à l'imaginaire enfantin. Jouez bien sur le fait qu'aucun des PJs sauf Michael n'a eu d'enfance : insistez bien sur ce point. Les PJs n'ont aucune référence à laquelle se fier. À la rigueur ils devraient prendre cet Akasha au sérieux. Pour donner un exemple (purement indicatif) dans une première version j'avais imaginé une trame « à la biomasse » :

Antoine, quand l'Akasha réagit en autodéfense, se voit enlever par les représentants d'un Empire Galactique « visant à asseoir sa domination sur Terre » dirigé par le terrible docteur Maléfice. Dans un premier temps les PJs sont assistés par des chimères dont une des rares « bonnes » chimères de Lune : « Red Lion », « Blue Dolphin », « Green Tiger », « Yellow

Eagle » et « Silver Moon », cinq chimères mono-élémentaires formant le groupe de « Power Five ». Antoine est retenu dans le complexe scientifique de Docteur Maléfice où celui-ci prépare armes et monstres pour l'invasion finale. Les Power Five sont un soutien impressionnant dans la lutte jusqu'au moment où une force mystérieuse les paralyse et où les chimères de Lune débordent les Power Five.

On peut imaginer des trames plus axées sur les contes ou sur telle ou telle bande dessinée, peu importe. Sentez-vous libres d'introduire vos meilleurs souvenirs d'enfance.

En revanche ce que les PJs vont devoir prendre en compte c'est l'arrivée au bout d'un certain temps (à votre discrétion) du groupe de **chevaliers rêveurs**. En effet, les manteaux noirs (au moins celui qui a réussi à s'échapper) faute de tout comprendre ont fait un rapport détaillé à ses supérieurs : l'obéissance de Manteaux blancs dont il dépend a dépêché un groupe de chevaliers rêveurs (templiers capables de rêver de façons très particulières et d'emporter avec eux du matériel dans les Akashas). Ces chevaliers rêveurs connaissent un peu le fonctionnement des Akasha, notamment une partie des limitations des sciences occultes et ils se moquent de la survie de l'Akasha : ils n'ont donc aucun scrupule à y porter de l'orichalque.

Ils sont prêts à semer la désolation dans l'Akasha, menace bien plus grande que les maladrances d'Antoine, surtout si les PJs assistent aux erreurs du jeune arkaim et le corrigent. En fait, rencontrer une des chimères majeures du plan subtil (ex. le leader des Power Five ou tout autre Héros avec un grand H selon votre inspiration) et lui proposer une aide active face aux templiers en échange de l'indulgence et du départ d'Antoine peut fonctionner.

D'autant plus, qu'il est également possible (si vous souhaitez rendre la situation plus inextricable) que les Alphas, en arpentant eux aussi les Akashas retrouvent la trace d'Antoine (les paradoxes temporels entre Akashas permettent même qu'ils n'arrivent pas trop tard). Les Alphas ont un objectif principal : mettre la main sur les deux arkaims (Antoine et Michael s'ils l'ont rencontré) et les soustraire à l'influence de toute autre faction (humaine ou néphilim). De plus ils sont jeunes et impétueux et assez ignorants des dangers de l'usage des talents pour l'Akasha : ils feront donc usage de leurs talents avec assez peu de modération, aggravant les dégâts causés par Antoine, les templiers (et éventuellement Michael si les PJs sont imprudents).

Quoiqu'il en soit, aucun PJ (ni même les chevaliers rêveurs d'ailleurs, ce qui à terme leur sera fatal) ne peut repartir de l'Akasha : seul Antoine est assez innocent et en phase avec le « ton » de l'Akasha pour en retrouver la porte, ce qui pour lui est assez facile. Toutefois les

habitants de l'Akasha pourraient placer des chimères près de la porte et exiger la réparation des zones de terres gastes créées par Antoine : c'est un processus long et délicat qui demandera des sacrifices de Ka (en accomplissant des actions à la fois en phase avec Ka élément sacrifié et le thème de l'Akasha).

## Epilogue : les jumeaux stellaires

Deux arkaims qui « naissent » au même instant, quelle que soit la distance qui sépare le lieu de cette naissance, sont des jumeaux stellaires. Même s'ils ne se connaissent pas, il existe un lien très fort entre eux. Outre le fait qu'Antoine et Michael sont liés de façon empathique, leur rapprochement exerce une influence sur leurs talents et compétences : si Antoine ou Michaël utilise un talent à proximité de son jumeau et que celui-ci possède le talent à un niveau supérieur, alors il pourra profiter du niveau de maîtrise de son jumeau. Ceci fonctionne même pour les talents possédés par un seul des deux jumeaux. Si les deux jumeaux parviennent à établir un long contact alors le lien devient permanent et des talents et des compétences commencent à être spontanément partagées du plus compétent vers son jumeau. Michael a trouvé un frère pour arpenter sa nouvelle condition d'immortel et Antoine ne se sentira plus jamais seul non plus. Pour les autres PJs peu de récompense en somme si ce n'est le sentiment d'avoir aidé leurs jeunes cousins...

