

Chapitre 3 : De la Mort, des Renaissants, des Natifs & des Destinés

I/ La Mort n'est pas une Fin en soit

Dans Deus, la mort ne signifie pas la destruction de l'âme. Mais qu'est-ce que l'âme ? Vaste question à laquelle nous ne répondrons pas ici, car chaque âme est unique. On peut simplement dire d'elle que c'est la somme de la conscience et de la personnalité de chaque individu, ce qui fait de chacun un être unique. Par contre sur la destinée post-mortem de l'âme, la réponse est simple et se décline de cinq manières différentes.

Tout d'abord, si le défunt croyait en une vie post-mortem quelconque (Paradis, Walhalla, Nirvana, etc...), selon son système de croyances, il connaîtra celle-ci. Bien entendu, ce n'est pas parce qu'il veut aller au Paradis qu'il y ira. Cela dépend évidemment de sa conduite de son vivant par rapport aux modalités d'accès à cette vie. Sinon, il sera réorienté vers un lieu plus approprié (Enfer, Purgatoire, réincarnation, etc...). Dès qu'il sera parvenu dans sa nouvelle résidence post-mortem, il deviendra un Résident, recouvrant une forme matérielle à l'image de ses croyances mais ne pouvant plus évoluer, d'une façon ou d'une autre. A noter que dans le cas des croyances du type réincarnation, l'âme s'incarne dans une nouvelle enveloppe charnelle sur le plan matériel, ne devenant pas un Résident, bien que le réincarné puisse développer des facultés surnaturelles – comme un souvenir de sa vie antérieure.

Il se peut aussi que le défunt ait eu une mort particulièrement traumatisante et qu'il ait éprouvé à ce moment-là un attachement profond pour sa vie terrestre (c'est ce que l'on appelle une ancre). Dans ce cas, l'âme du défunt se transforme en un fantôme immatériel qui rode dans des lieux bien précis, sans pouvoir les quitter, et se-

lon une logique compulsive obsessionnelles (telle que toujours se tenir à tel endroit à tel moment et y faire telle chose).

Ensuite, le défunt peut avoir eu un attachement « matériel » à sa vie et a, au moins, des doutes sur son destin post-mortem. Dans ce cas-là, si son désir de vivre et de profiter des plaisirs terrestres (cette dernière notion étant sujette à de multiples interprétations) est plus fort qu'une quelconque foi en une vie après la mort, il se réincarne dans un nouveau corps, en un autre lieu et en une époque future. C'est ce que l'on appelle la métempsycose ou la réincarnation naturelle, du fait que ce type de réincarnation ne dépend pas d'une quelconque croyance en l'au-delà. Lorsque le processus se produit, il n'y a pas de transition entre la mort du défunt et sa nouvelle incarnation. C'est par ce phénomène que l'on explique le plus souvent les cas de vies antérieures qui ont lieu en dehors des aires culturelles où l'on croit à la réincarnation. A noter que dans ce type de vie post-mortem, l'âme ne se réincarne pas dans un corps animal, contrairement à certaines croyances en la réincarnation.

Enfin, lorsque le défunt a eu un fort potentiel d'imgo – comme, par exemple les jeunes enfants, les alcooliques, les consommateurs de drogues psychotropes, certains malades mentaux et les Destinés (voir la partie concernée dans ce chapitre) – et qu'il est mort en rêvant et/ou sans avoir de croyances particulières en l'au-delà, il devient un Renaissant, comme nous allons le voir dans la partie suivante.

Des Renaissants

Lorsque le défunt meurt, son âme est expulsée dans la mare Somnium par le pfo. Elle est alors plongée dans un flot continu

d'imago qui l'use jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle que son noyau fondamental. Ce phénomène élimine, la plupart du temps, sa personnalité antérieure. Le vide créé se complète par la fusion du noyau fondamental de l'âme avec des masses d'imago, redéfinissant l'être défunt dans son entier, selon un ou plusieurs concept(s).

Ensuite, quand vient l'heure du Vortex, l'âme reformée passe à travers celui-ci et se retrouve dans la Terra Mythiqua où elle prend une forme correspondant à sa nouvelle identité. Ces êtres nouvellement formés sont de deux types : si l'âme défunte était animale, l'être est une Bête, ayant une forme animale ou monstrueuse qui découle de son espèce d'appartenance de son vivant et une intelligence purement animale (ce type de créatures ne peut être joué en tant que pj) ; par contre, s'il s'agit d'une âme humaine, la forme conceptuelle qu'elle peut prendre n'a pas de limites et son intelligence reste humaine. Ces dernières âmes deviennent des Renaissants.

Malgré les formes multiples qu'ils peuvent présenter les uns par rapport aux autres, plusieurs détails les caractérisent. Tout d'abord, ils sont immortels (en termes de jeu, ils ne vieillissent pas et lorsqu'ils arrivent à cent points d'imago, ils ont un bonus de plus dix à tous leurs jets pour éviter la mort. Ce bonus s'augmente de dix pour cent à chaque tranche de cent points d'imago supplémentaires), mais, en contrepartie du fait qu'ils « ne craignent plus la mort », ils ont une évolution ralentie (ils payent les différentes augmentations de caractéristiques, compétences, etc... deux fois plus cher). Leur forme est définie par un concept de base (qui peut en mêler plusieurs, exemple : un ange-dragon, un dragon-arbre, etc...), véhiculé par l'imago qui s'est mélangé à son âme. Néanmoins, à cause de cela, ils sont victimes d'un blocage conceptuel (ils ne peuvent avoir de compétences qui vont à l'encontre de leur concept). Ces concepts peuvent être aussi divers que l'automne, le chevalier, le dragon, le chêne, etc... Ils compensent cette spécificité par une puissance de base plus

grande, car ayant été formé de pur imago (le nombre de points à répartir à la création d'un renaissant est plus nombreux que pour les autres styles de personnages). La plupart d'entre eux ne se souviennent pas (et ne se souviendront jamais) de leur vie terrestre, à moins qu'ils ne prennent le don "vie antérieure". Dans ce cas-là, cette vie antérieure se mêle au concept de base pour les définir plus précisément encore. Enfin, les Renaissants sont des oubliés, pour ceux qui ont une forme « normale » (humaine, animale ou végétale) ; ils éprouvent simplement des difficultés à avoir des interactions normales avec les êtres humains n'ayant pas d'imago, tandis que ceux ayant les formes les plus monstrueuses (dragons, géants, etc...) ont des difficultés à passer sur le plan terrestre et sont renvoyés dans la Terra Mythiqua au moindre contact trop poussé avec des êtres humains normaux.

Pour ce qui est de l'apparition des Renaissants dans la Terra Mythiqua, elle se fait selon le principe de la Génération Spontanée, évoqué dans le chapitre précédent. Ils apparaissent dans des lieux où ils ont le plus d'affinités, comme une forêt pour un Renaissant au concept d'arbre ou un océan pour un autre ayant un concept de poisson. Ces zones sont aussi celles avec lesquelles ils avaient le plus d'affinités culturelles de leur vivant : un Renaissant dont l'âme est de sensibilité celtique s'incarnera dans la Bretagne mythique, par exemple. Les langages parlés par le Renaissant tiennent à la fois de son concept et de la zone culturelle où il s'incarne.

Les Renaissants peuvent être aussi le résultat obligatoire de la mort d'un Destiné (ou d'un Adopté) dans la Terra Mythiqua. Dans ce cas, l'âme reste à l'intérieur du corps qui subit un long processus de maturation, influencé par son environnement et les conséquences de sa mort. Après un temps de maturation variable, le nouveau Renaissant se réveille de sa mort comme d'un long sommeil, en gardant les souvenirs de sa vie antérieure – qui n'ont pas été détruits dans la Mare Somnium.

Une fois apparu, le Renaissant vit une existence solitaire durant laquelle il essaie de comprendre ce qu'il est et ce qui l'entoure, jusqu'au moment où il rencontre un autre Mythique qui lui en explique plus sur la Terra Mythiqua et qui l'introduit dans la société des Mythiques. Du fait de leur unicité (par le concept de base), les Renaissants vivent une existence plus ou moins solitaire, selon qu'ils demeurent dans une Cité Mythique ou non (c'est là que l'on retrouve le plus de Renaissants) et qu'ils ressemblent ou pas à une race de Natifs, auquel cas, ils pourront s'intégrer à la communauté auquel ils ressemblent. A noter que la société de la Terra Mythiqua ne rejette pas les nouveaux venus et que le racisme y est généralement inconnu, ce qui facilite l'intégration des Renaissants. Bien entendu, il y a toujours des exceptions, mais elles sont le plus souvent l'expression du caractère solitaire ou asocial du Renaissant qui n'arrive pas à s'intégrer du fait de son unicité.

Il existe aussi des Renaissants parmi les plus solitaires, dont la genèse et les particularités sont légèrement différentes, ce sont les revenants.

Des Revenants

Les Revenants sont les mort-vivants non-fantomatiques des mythes et légendes du monde entier. Ils sont semblables aux Renaissants sauf sur certains aspects.

Tout d'abord, leur mode d'apparition est différent de celui des Renaissants. Les Revenants sont des défunts dont les circonstances de la mort et les croyances populaires de leur culture ont transformé en mort-vivant. L'exemple le plus parlant est celui des différentes espèces de vampires qui pullulent en Europe de l'Est : les prostituées, les impies, les jeteurs de sorts, les suicidés, etc... peuvent devenir des vampires selon les régions. Une fois la personne décédée, son âme fait un bref passage dans la Mare Somnium, histoire de s'accorder avec le concept de base lié au type de

créature qu'elle va devenir. Une fois ce passage effectué, l'âme revient animer son corps mortel, dont l'apparence est modifiée par les croyances (dents pointues, par exemple), ou renaît sous une forme conforme à son concept dans la Terra Mythiqua.

Les Revenants contrairement aux Renaissants n'ont pas eu leur âme en partie détruite par la Mare Somnium, ils ont donc gratuitement le don vie antérieure. En contrepartie, ils ont aussi le défaut de "corps défunt" pour ceux qui se réincarnent dans leur ancienne dépouille (de nombreux quiproquos en perspective avec les mortels) ou celui de "relique" (corps) pour ceux qui renaissent dans la Terra Mythiqua (leur ancien corps peut être utilisé pour les tuer, avec, par exemple, un pieu dans le cœur...) ou bien un autre défaut en rapport avec leur concept post-mortem. De plus, chaque type de Revenant a des caractéristiques bien définies sur son apparence, son mode de vie et ses pouvoirs (à la manière des Natifs, comme nous le verrons plus loin), mais chaque revenant peut développer des capacités diverses pour peu qu'il n'enfreigne pas son concept. A noter que des Renaissants peuvent avoir certains caractères des Revenants (corps mortel, relique (corps), régime alimentaire particulier, concepts vampiriques, etc...) tout en ne l'étant pas. Les Revenants se définissant comme tel par leur mode de création et l'ensemble de leurs particularités raciales dues aux croyances des mortels dont ils sont issus.

Du fait de leur mode de vie (le plus souvent nocturne) et de leurs habitudes alimentaires (du sang humain ou animal pour la plupart), ils sont considérés, au mieux, avec méfiance par les autres Mythiques ; ce qui les force à rester solitaire ou à se regrouper par petit groupe du même type.

Ce dernier point explique l'apparition de Natifs issus de Revenants dans la Terra Mythiqua. Natifs que nous allons décrire dans la quatrième partie.

Des Natifs

Les Natifs sont les différentes races mythiques qui apparaissent dans les mythes et légendes, comme les fées, les ogres, les lutins, etc... Il en existe un grand nombre de races et d'espèces qui se différencient selon leur répartition géo-culturelle. Ils ont pour origine les multiples unions qu'il y a eu entre les Primi, les Renaissants (et Revenants), des Natifs de races différentes et des mortels, dans la Terra Mythiqua.

Les premières races qui virent le jour étaient issues des Primi. Ces races sont soit bien différenciées, comme les satyres/faunes (descendants de Pan) ou les multiples familles de nymphes ; soit on les range sous le vocable générique d'Enfants des Dieux lorsqu'ils ressemblent à une version mineure des dieux peuplant généralement leurs panthéons respectifs et qu'ils ne se démarquent pas clairement en tant que race dans les mythes (comme les satyres/faunes et les nymphes) ; ce sont par exemple, les Daoine Sidhes, descendant des Tuatha de Danaan, et ce que Hésiode appelle la Race des Héros, chez les Gréco-Romains.

Ensuite, les autres races de Natifs descendent d'union entre les races sus-dites et les Primi, les Renaissants et les mortels, comme dit précédemment. L'émergence de races aussi définies résulte de deux facteurs. Tout d'abord le fait que leurs géniteurs, Primi ou Renaissants, véhiculent des concepts ayant un fort succès à leur époque, dont celui des races mythiques dont ils font partie : ainsi, un Renaissant au concept de lutin aura une descendance de ce type qui émergera et qui s'intégrera à une espèce de ce type. Enfin, le dernier facteur est la conséquence du phénomène de dérive mythique : lorsque des croyances fortes en des êtres merveilleux surgissent, elles ont tendance à se concrétiser dans la Terra Mythiqua, en influençant le patrimoine héréditaire des êtres qui y naissent, donnant ainsi naissance à ces races d'êtres. Bien sûr, il s'agit de manipulations subtiles, mais qui ont porté leurs fruits à travers

l'histoire des croyances, en créant les différentes races mythiques auxquelles les Hommes ont cru. Cette création s'est terminée au milieu du XX^{ème} siècle, avec la création de la race des gremlins, qui dérive de celle des gobelins. A noter qu'il y a aussi des Bêtes natives.

On appelle Sang-Neuf les enfants résultant de l'union entre deux Renaissants, deux Natifs de races différentes, d'un Natif et d'un Renaissant, d'un Renaissant et d'un mortel dans la Terra Mythiqua ou bien encore d'un Primus et d'un Renaissant ou un Natif conceptuellement ou culturellement éloigné de ce Primus. Ils présentent des caractères hérités de leurs deux géniteurs. Leur descendance a souvent été touchée par la dérive mythique.

Chaque race de Natif a ses propres caractéristiques et capacités distinctes qui font que chacune est unique, néanmoins elles possèdent toutes des traits communs. Tout d'abord, les Natifs ont une fertilité mythique : plus le Natif est éloigné du premier membre de sa race, plus il a de chance d'être stérile avec les membres de sa race. Pour remédier à cet état, il y a deux solutions : soit le Natif s'unit avec un Primi dont le concept et la culture sont proches (exemple, un Sidhe avec un Tuatha De Danaan), soit le Natif s'unit avec un mortel dans la Terra Mythiqua (c'est là l'origine des enlèvements de jeunes gens et d'enfants par les êtres féeriques dans les contes et légendes). Dans ces deux cas, l'enfant qui naît à une fertilité optimale et celle de sa descendance décroîtra comme à partir de l'ancêtre de la race. Ensuite, la plupart des jeunes membres de la quasi-totalité des races natives ont une inaptitude à utiliser la technologie, certains sont même technophobes. Cependant, cette inaptitude technologique peut s'effacer avec le temps. De plus, ce sont des oubliés, comme les Renaissants. Enfin, ils sont tous affectés, du moins au départ, d'un vieillissement mythique : leurs membres vieillissent très lentement dans la Terra Mythiqua et, lorsqu'ils séjournent sur le plan terrestre, ils vieillissent à la vitesse des mortels,

à moins que leur niveau d'imgo soit très bas, auquel cas ils sont soumis à un vieillissement accéléré.

Ce vieillissement accéléré fait partie de la dégénérescence mythique, qui touche aussi les Renaissants.

De la Dégénérescence Mythique & De la Mort

La dégénérescence mythique est un phénomène lié au plan terrestre. Il se traduit par une baisse progressive du niveau d'imgo du Mythique. Cette baisse est due au manque d'affirmation des Mythiques sur le plan terrestre lorsqu'ils échouent à mettre en oeuvre leurs capacités surnaturelles face à l'incrédulité humaine ; ne pouvant prouver leur spécificité par ce moyen, la réalité les nie (en termes de jeu, chaque fois qu'un Renaissant ou un Natif fait un échec critique à un jet d'imgo, il perd un point d'imgo). La dégénérescence survient aussi lorsque des Mythiques ne suivent pas clairement leur concept, ce qui revient à nier leur identité particulière et leur existence pour la réalité (en termes de jeu, lorsqu'un Renaissant ne suit pas son concept, à la discrétion du MJ, il perd un point d'imgo ; pour les Natifs c'est pareil à part qu'ils peuvent faire un jet d'imgo pour prévenir cet effet, mais s'ils font un échec critique, ils perdent deux points d'imgo au lieu d'un). Cette baisse d'imgo a des effets qui se traduisent de deux façons différentes pour les renaissants et les Natifs.

Pour les Natifs, cela se traduit par un vieillissement accéléré au fur et à mesure qu'ils perdent de l'imgo, ce qui s'accompagne d'une perte progressive de leurs pouvoirs. Lorsqu'ils atteignent zéro en imago, deux possibilités s'offrent à eux : soit ils ont une ascendance humaine et alors ils se transforment en humains normaux (pouvant devenir des Destinés avec le temps si c'est possible), soit ils meurent.

Pour les Renaissants, c'est la même chose, à part qu'ils ne vieillissent pas et qu'ils n'ont qu'un seul choix à la fin : mourir ; car la réalité les a oubliés lors de leur première mort, par conséquent elle ne peut pas les reprendre lors de la seconde.

Ce phénomène explique en partie que l'on ne rencontre pas des Mythiques à tous les coins de rue (quand on peut les voir) sur Terre. Mais la dégénérescence mythique affecte aussi à un degré moindre les Destinés et les Adoptés.

Des Destinés & Des Adoptés

Les Destinés sont des êtres humains ayant gardé jusqu'à l'âge adulte un « noyau » d'imgo en eux. Cette particularité leur permet de voir, d'interagir normalement avec les Mythiques et de pouvoir développer des capacités surnaturelles.

Comment devient-on un Destiné ? Eh bien de plusieurs manières. Tout d'abord par l'hérédité : si vous avez dans votre ascendance un Mythique quelconque ou que l'un de vos parents est un Destiné, vous avez de fortes chances de le devenir. Ensuite, vous pouvez le devenir par « acquis », en ayant des goûts prédisposant à cet état, comme un fort sens artistique, une imagination débordante, un grand intérêt pour les sciences occultes, la foi, etc... Enfin, vous pouvez le devenir par accident, lorsque, jeune, votre vie se télescope avec celle d'un Mythique ou un élément de la Terra Mythica. A noter que ces différentes façons de devenir un Destiné peuvent s'ajouter et que cet état est favorisé par un milieu de vie ne niant pas le développement de l'imaginaire et des croyances.

De quels genres sont les capacités surnaturelles que peuvent développer les Destinés ? Essentiellement de deux types : les pouvoirs dit « magiques », tels la magie paradigmatique, les Grand'Arts et la foi ; et les pouvoirs « paranormaux », tels le don de double-vue, la télékinésie, la télépathie, etc... Néanmoins, les Destinés ayant une forte hérédité mythique peuvent

dépasser ces restrictions, ainsi que les Adoptés.

Les Adoptés sont les enfants de couples de Destinés dans la Terra Mythiqua. On pourrait croire qu'ils sont rares, mais, bien au contraire, leur nombre est des plus significatifs. Rappelez-vous que les Natifs entraînent parfois des humains dans la Terra Mythiqua pour les séduire et ainsi perpétuer leur espèce, mais certains les enlèvent aussi pour les réduire en esclavage, purement et simplement. Ces Destinés par « accident » se retrouvent ensemble sur le domaine de leur maître mythique et s'unissent, de la même manière que cela se passait dans les pratiques terrestres de l'esclavage.

Bien entendu, ces Adoptés ne sont pas tous esclaves ; comme dans les civilisations terrestres, il existe des affranchis, mais ils sont la plupart du temps liés d'une façon ou d'une autre à leurs anciens maîtres.

Sur le plan des capacités surnaturelles, ils peuvent développer des capacités mythiques (mais rien de trop puissant), en plus de celles des Destinés et subissent le vieillissement mythique, de la même manière que les Natifs. De plus, ce sont des oubliés (niveau 1, voire 2).

lissement mythique, de la même manière que les Natifs. De plus, ce sont des oubliés (niveau 1, voire 2).

Lorsqu'ils s'unissent avec d'autres Destinés dans la Terra Mythiqua, leurs enfants sont des Adoptés. Sur Terre, ils ont pour progéniture des Destinés. Les unions qu'ils peuvent contracter avec les Mythiques débouchent toujours sur des enfants Sang-Neuf.

Comme dit précédemment, les Destinés et les Adoptés sont aussi sujets à la dégénérescence mythique, mais d'une façon différente de celle des Mythiques. Ils ne perdent de l'imgo que lorsqu'ils n'arrivent pas à montrer leurs capacités surnaturelles à la réalité (en termes de jeu, lorsqu'ils font un échec critique sur un jet d'imgo) et, lorsqu'ils n'ont plus d'imgo, ils redeviennent simplement des humains normaux. A noter qu'ils peuvent toujours redevenir des Destinés, mais cela est très dur.

Pour ce qui est de la mort, les Destinés et les Adoptés ont de fortes chances de devenir des Renaissants après leur décès.

Les résultats des unions dans la Terra Mythiqua

	Natif (race A)	Natif (race B)	Renaissant	Adopté	Destiné & Humain normal	Primus & evhemerien
Natif (race A)	Natif (race A)	Sang-Neuf (race AB)	Sang-Neuf (R/race A)	Sang-Neuf (A/race A)	Natif (race A) ascendance humaine	Sang-Neuf (P/race A)
Natif (race B)	Sang-Neuf (races AB)	Natif (race B)	Sang-Neuf (R/race B)	Sang-Neuf (A/race B)	Natif (race B) ascendance humaine	Sang-Neuf (P/race B)
Renaissant	Sang-Neuf (R/race A)	Sang-Neuf (R/race B)	Sang-Neuf (R1/R2)	Sang-Neuf (H/R)	Sang-Neuf (H/R)	Sang-Neuf (P/R)
Adopté	Sang-Neuf (A/race A)	Sang-Neuf (A/race B)	Sang-Neuf (H/R)	Adopté	Adopté	Enfant des Dieux (Natif) ascendance divine & humaine

Destiné & Humain normal	Natif (race A) ascendance humaine	Natif (race B) ascendance humaine	Sang-Neuf (H/R)	Adopté	Adopté	Enfant des Dieux (Natif) ascendance divine & humaine
Primus & evhemerien	Sang-Neuf (P/race A)	Sang-Neuf (P/race B)	Sang-Neuf (P/R)	Enfant des Dieux (Natif) ascendances divine & humaine	Enfant des Dieux (Natif) ascendances divine & humaine	Enfant des Dieux (Natif) double ascendance divine

Les résultats des unions sur terre

	Destiné	Adopté	Humain normal	Renaissant	Natif	Primus
Destiné	Destiné	Destiné	1/ Destiné 2/ Humain normal	Destiné ascendance renaissante	Destiné ascendance native	Destiné ascendance divine
Adopté	Destiné	Destiné	Destiné	Destiné ascendance renaissante	Destiné ascendance native	Destiné ascendance divine
Humain normal	1/ Destiné 2/ Humain normal	Destiné	Humain normal	Destiné ascendance renaissante	Destiné ascendance native	Destiné ascendance divine

Il est à noter que les unions entre Mythiques ne peuvent avoir lieu sur Terre.

notes :

- les différentes ascendances (humaine, native, renaissante ou divine) sont les dons surnaturels que reçoivent les enfants résultant de telles unions (la double ascendance divine est réservée uniquement aux pnjs)

- les Enfants des Dieux sont des races natives comme les autres entre elles et avec les autres Natifs, ils répondent aux règles régissant les unions entre les races natives

- lorsque les chiffres 1 et 2 avec une possibilité pour chaque sont mis dans une case, il y a 50% de chance que l'union donne l'un ou l'autre de ces résultats

- R1 et R2 se réfèrent à des Renaissants de concepts différents, de même que race A et race B sont des races natives différentes

- Les Sang-Neuf présentent des caractéristiques héritées de leurs deux parents (voir le chapitre concernant leur création).