

D'ENTRE LES MORTS

L EST FACILE de ramener quelqu'un à la vie. Pourtant les habitants des Terres Suspendues se le sont interdit durant des éons. D'ailleurs certains peuples, comme les chamanes et les chasseurs de l'amas des Terres Louves ou les exclus de Sanguie, refusent encore d'être rappelés à la vie.

LA DÉCHIRURE

La raison en est simple. Mourir n'est pas toujours sans conséquence. Le traumatisme lié à la mort peut entraîner de graves séquelles. Par le passé, de nombreux morts rappelés à la vie étaient dans un tel état de choc qu'on a quelquefois préféré leur donner au nouveau la mort pour apaiser leur âme. Certains morts n'étaient d'ailleurs plus qu'une coquille vide privées de son âme. Beaucoup de gens ont pris peur de ces *zombies*, assez peur pour préférer laisser les morts tranquilles.

Les travaux de Sarcolpe le Simple ont permis une meilleure compréhension de la mort. Lorsqu'une personne meurt, il arrive que son âme se déchire. Cette déchirure est plus ou moins importante selon les circonstances de la mort. Quand deux chevaliers s'entraînent à mort, leur âme ne se déchire pas. Ce n'est qu'un simple entraînement, une routine. Le mourant n'est pas torturé pas son adversaire qui le ramènera aussitôt après à la vie. En revanche, l'âme d'une personne tuée dans des circonstances atroces, violée, torturée, sera plus profondément marqué.

C'est au meneur de jeu d'évaluer la Déchirure en fonction des circonstances de la mort. Cet aspect est un aspect comme les autres qu'on peut estimer selon l'échelle suivante.

valeur	Déchirure
0	nulle
1-2	faible
3-5	ordinaire
6-11	élevée
12+	exceptionnelle

Dans le cas de nos deux chevaliers, la Déchirure serait nulle. Dans le second cas, elle pourrait être élevée, voire exceptionnelle.

Celui qui souhaite ramener un mort à la vie doit tenir compte de cette Déchirure. Hélas, il n'a aucun moyen de l'estimer précisément, la Mesure est insuffisante puisque l'âme du mort a déjà rejoint le monde astral.

Il peut alors procéder de deux façons, brutalement ou de façon plus subtile. La façon la plus brutale est aussi la plus rapide. Celui qui ramène le mort à la vie mise des gemmes de Santé supplémentaires pour passer la Déchirure. S'il réussit à la passer, le mort se relève sans séquelles. S'il ne réussit pas à la passer, le mort se relève avec la Déchirure en lui, éventuellement diminuée.

Imaginez qu'un guérisseur souhaite rappeler un mort à la vie. Ce dernier est mort brûlé dans d'atroces souffrances au terme d'une longue agonie. Sa Déchirure est de 7. La guérisseur met en jeu 3 gemmes de Santé pour passer la Solidité du mort et 5 gemmes pour passer sa Déchirure. Le mort se relève avec une Déchirure de 2 (7 - 5).

Il faut noter que dans tous les cas, si le mort refuse d'être rappelé à la vie, le corps relevé n'est qu'une coquille vide, un zombie incapable d'agir par lui-même.


DE TERRIBLES CONSÉQUENCES

Quelles sont les conséquences de la Déchirure? Un mort qui se relève avec une Déchirure en lui se relève définitivement marqué. Chaque fois qu'il se trouvera dans des circonstances qui lui rappelleront sa mort, il subira un malus correspondant à sa Déchirure.

Reprenons l'exemple de notre brûlé avec une Déchirure de 2. Désormais, il se sentira mal dès qu'il sera en présence d'un mage et chaque fois qu'il verra des flammes, il subira un malus de 2 dans tous ses talents. S'il n'a que 2 gemmes en Mesure, il perdra donc toute notion de temps et de distance à ce moment-là.

On peut imaginer la même choses pour une jeune fille violée à mort par trois jeunes fayts. Chaque fois





qu'elle se trouvera en présence de mâles fayts, le malus s'appliquera.

QUÊTE ASTRALE

Cela nous amène à l'autre façon de ramener un mort à la vie, une façon plus subtile, mais plus laborieuse aussi. Elle consiste à aller dans le monde astral pour combattre la Déchirure avant de rappeler le mort à la vie.

Le guérisseur doit se rendre dans le monde astral. Là, il retrouvera l'âme du mort et devra avec lui combattre sa Déchirure. Il devra même parfois marchander avec le mort qui peut refuser d'être rappelé à la vie, soit par peur d'affronter sa Déchirure, soit par simple refus de vivre à nouveau.

Aller dans le monde astral n'est pas difficile. Il suffit au guérisseur de mourir pour s'y retrouver. Il faut tout de même prévoir un autre guérisseur pour le rappeler le mort à la vie une fois sa quête accomplie.

Le monde astral n'est pas un lieu de tout repos. La seule chose dont on soit sûr c'est qu'il ne faut pas s'écar-

ter des chemins languides. Si vous écartez de ces chemins, vous serez perdu à jamais sans espoir de retour. Toutes sortes de créatures essaieront de vous faire quitter ce chemin, mais ne vous laissez pas faire. Sachez qu'elles n'ont aucun moyen de vous forcer à quitter le chemin. Ayez seulement pitié d'elles qui ont un jour quitté le chemin.

Au bout d'un moment, vous vous retrouverez à un carrefour, le Carrefour des Âmes. Vous saurez toujours reconnaître ce carrefour, comme vous saurez toujours reconnaître les chemins languides, même s'ils disparaissent sous l'eau, sous les ronces ou sous le sable. À ce carrefour attend l'âme du mort, à moins qu'elle n'ait déjà choisi son propre chemin pour ne plus revenir.

Retrouver la Déchirure n'est pas aussi simple. Elle peut être cachée, détenue par une âme puissante ou perdue quelque part. Son apparence aussi peut varier du tout au tout. Au meneur de jeu de faire de cette quête une aventure à part entière...