

# D'entre les morts

Julien DORVENNES



IL 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 Sangue, refusent encore d'être rappelé à la vie.

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 d'évaluer la Déchirure en fonction des circonstances de la mort. Cette qualité est une qualité comme les autres qu'on peut estimer selon l'Échelle des Qualités.

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 la Réalité Animale.

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 Vigueur 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 Vigueur 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.

Quelles sont les conséquences de la Déchirure? Un mort qui se relève avec une Déchirure en lui se relève définitivement marqué. Toute les 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. Il aura désormais des difficultés à se trouver en présence d'un mage et toutes les 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 toutes notions 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.

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 des Âmes pour com-

battre la Déchirure avant de rappeler le mort à la vie.

Le guérisseur ou les compagnons du mort doivent se rendre dans le Monde des Âmes. Là, ils retrouveront l'âme du mort et devront avec lui combattre sa Déchirure. Ils devront 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 des Âmes n'est pas difficile. Aucun talent n'est nécessaire. Il suffit de fermer son Sens à la Réalité Matérielle pour se retrouver dans cet autre monde.

Hélas, il n'y a pas qu'une seule Réalité Animale. Le Monde des Âmes diffère d'un lieu à l'autre et il y a presque autant de Mondes des Âmes qu'il y a de Terres Suspendues.

La seule chose dont on soit sûr c'est qu'il ne faut pas s'écarter des chemins languides. Si vous écarterez de ces chemins, vous serez perdu à jamais dans le Monde des Âmes sans pouvoir jamais en repartir. De nombreuses

individus et 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.

Vous vous retrouverez aussi toujours à un carrefour, le Carrefour des Âmes, mais le décor autour ne sera jamais le même. 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 attendra probablement l'âme du mort, à moins qu'elle n'ait déjà choisi son propre chemin pour ne plus revenir.

Retrouver la Déchirure ne sera 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 faire de cette quête une aventure à part entière...