



Les Nécrosiens

jeudi 23 février 2006, par [Igor Polouchine](#)

Quand l'âme d'un personnage passe en négatif, il est atteint de nécrose. Progressivement, le personnage perd le ciboulot, ne se contrôle plus, est sujet à des pulsions, des crises d'agressivité. Son corps se meurt et pourrit alors que son âme entame sa chute vers les Limbes. En gros, si cela arrive à un PJ, il peut rendre sa fiche au maître de jeu ...

Il existe plusieurs niveaux de nécrose

- Damné (âme -1) : Le personnage devient blafard, et est très agressif.
- Vampire (âme -2) : Le vampire a des canines très prononcées, et sa peau est pourrie. Il se nourrit d'âme.
- Zombie (âme -3) : C'est un cadavre ambulant, il empest la pourriture. A long terme ce sera un squelette.
- Spectre (âme -4) : Il n'a plus d'apparence corporelle, et il ne peut être attaqué que par la magie.
- Songe (âme-5) : Le songe erre pour se nourrir des rêves et des cauchemars de ceux qui sommeillent.
- Incarnation (âme-5) : C'est un songe qui n'a pas été vaincu, il donne corps aux rêves, et se nourrit de l'âme de ceux qu'il touche.

Les nécrosiens

Ils vivent regroupés autour de leur chef (souvent un spectre, ou un songe). L'anarchie règne dans ces camps de nécrosiens. Les héossiens disputaient une bataille qu'ils auraient dû gagner, mais les humains voyant que les héossiens avaient peur des nécrosiens, décidèrent de s'allier à eux pour conquérir l'Héossie.

Ce que l'on appelle un nécrosien n'est qu'un individu qui laisse libre cours à sa nécrose et qui se complaît dans son développement (comme une sorte d'auto mutilation ou de plaisir masochiste), au point de changer radicalement sa perception des choses. Au début, on parle tout seul, on pense que c'est toujours de la faute des autres, on se demande pourquoi on nous en veut, on se dit qu'on ne mérite pas ça, que de son temps c'était mieux, on se drogue... ça c'est dans la vraie vie. Dans le jeu, j'y ai mis une notion métaphorique pour servir de matériaux à l'imaginaire.

Donc on dit que peu à peu, la nécrose s'installe et se met à transformer le corps de façon de plus en plus visible, jusqu'au spectre décharné. Et là, le seul salut pour que le nécrosien en herbe ne devienne pas fou, c'est de s'enfoncer toujours plus loin dans sa nécrose, au plus profond de son nombril, pour gommer la réalité. Un nécrosien n'est qu'un être qui n'arrive pas à s'assumer et qui s'invente un personnage auquel il donne corps pour justifier sa fuite. On pourrait considérer les autistes comme des individus qui se sont murés pour ne pas se laisser dévorer par la nécrose, mais qui du coup se coupent du reste du monde.

Les incarnations sont des nécrosiens qui se sont tellement rentrés en eux-mêmes, qu'ils se sont "retournés" comme un ballon inversé. Ils offrent donc au regard l'essence même de ce qu'ils sont devenus. Et donc si on suit notre logique de départ, même une incarnation conserve toujours un petit



quelque chose de non-nécrosé qui potentiellement peut réapparaître !