



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Promethean : the created > Inspirations > **La quête de la Mortalité**

La quête de la Mortalité

vendredi 10 novembre 2006, par [darkbaron](#)

Promethean diffère en un point très important des autres jeux *White Wolf* : comme la créature de Frankenstein, les Prométhéens sont composés de morceaux de cadavres (un ou plusieurs, en général un sauf pour les Frankenstein ou, éventuellement, les Galatéides), mais n'ont jamais vraiment été humains. Ces êtres à demi-vivants (mais pas des morts-vivants, attention) animés alchimiquement n'ont aucun souvenir de la vie humaine, sauf quelques bribes grâce à la mémoire résiduelle, si vous avez bien évidemment pris cet atout et disposez d'un Conteur sympathique, mais rien de plus. Ce sont d'ailleurs des souvenirs de l'ancien hôte, l'ancien propriétaire du corps ou d'une des parties, pas les vôtres.

Ces créatures n'aspirent qu'à une chose : devenir humains. Fini donc le prélude où on joue un mortel qui devient un être surnaturel. Ici, on joue un être qui aspire à l'humanité non parce qu'il l'a perdue, mais parce qu'il veut goûter à sa joie et à la normalité.

Imaginez-vous être une créature solitaire souffrant du rejet des autres qui ne verraient en vous qu'un monstre, une aberration, une abomination !

Imaginez qu'à cause des effets maudits de l'Azoth, vous soyez rejeté par la nature elle-même, qui indiquerait votre présence en réagissant, rendant votre environnement plus sinistre avec le temps ! Il se peut qu'en plus, tel Frankenstein, votre créateur vous voit comme une erreur (même s'il peut en être autrement, je vous rassure) ! Vous avez maintenant une bonne idée de la condition des Créés. Inutile de vous dire que la lecture de *Frankenstein* peut vous aider à comprendre leur sort.

L'échelle de moralité est ici nommée Humanité, comme dans *Vampire*. Les Prométhéens ignorent ce que c'est réellement, ce que cela représente, mais suivent cette voie. L'Humanité a d'ailleurs une certaine importance dans le parcours qui permettra l'accès à la Mortalité. Les Créés qui suivent cette voie savent qu'ils doivent avancer à travers des Bornes (*milestones*), des objectifs à atteindre, des étapes. Cette quête se nomme le Pèlerinage.

Cette quête, bien que difficile, n'est absolument pas impossible. Des Prométhéens y sont parvenus. Ceux qui ont réussi cette quête et sont redevenus humains sont appelés les Repentis (*Redeemed*).