



Mort et résurrection

samedi 3 octobre 1998, par [Sigfrid](#)

Oups ! Le jet de dés fatal, celui qui tue. Quel qu'en soit la raison, il peut arriver qu'un joueur perde son personnage en cours de partie. Cela fait parti des risques que prennent les joueurs en partant à l'aventure, s'il n'y avait pas ce risque, il n'y aurait pas d'intérêt. Et puis comme on dit, à vaincre sans risques on triomphe sans gloire !

A moins d'être un maître de jeu vraiment très (trop) magnanime, cela vous est déjà certainement arrivé de faire perdre son dernier souffle à l'un de vos joueurs. Si c'était voulu et délibéré, je n'ai rien dit et vous pouvez laisser cet article de côté. Par contre, cela peut se révéler très gênant, voire bloquant dans certains cas. Que faire ?

Plusieurs possibilités sont évoquées dans cet article, libre à vous de prendre ce qui vous intéresse et d'adapter ce qui ne vous convient pas. Comme toute aide de jeu, elle est là pour essayer de vous donner des idées, par pour servir de dogme que l'on suit à la lettre.

Dans cet article, il sera peut être un peu plus question d'adaptation directe pour Rolemaster, mais les idées peuvent servir d'inspiration pour d'autres jeux de rôles à tendance médiévale fantastique.

Ma bonne étoile me protège

La mort est la compagne de tout aventurier, cela étant, il peut arriver que cela tombe vraiment mal. Que le joueur périsse sous le coup du hasard alors qu'il ne l'avait certainement pas mérité peut tout à fait se résoudre par quelques tours de passe-passe. Il y a dans beaucoup de jeux des équivalants de « points de Destin » qui permettent de contrecarrer certains effets indésirables des jets de dés. Dans Rolemaster, on en parle dans le « Channeling Companion ». L'utilisation de ces points peuvent s'expliquer par une intervention divine, la bonne

étoile, ou tout simplement un fantastique coup de chance !

Après tout c'est sûrement déjà arrivé à tout le monde un gros coup de chance non ? Pourquoi pas aux joueurs.

Dans tous les cas, c'est une pirouette dont il faut se servir avec parcimonie afin de ne pas montrer aux joueurs qu'il ne peut rien leur arriver. Il serait même préférable que les joueurs ne sachent pas combien ils possèdent de points de Destin, ceci afin d'entretenir le doute dans leur tête. Le doute et l'incertitude sont de bon moyen pour faire réfléchir un peu vos joueurs et éviter qu'ils ne foncent tête baissée au devant d'une mort qui devrait (aurait du) être certaine.

Evitez d'attribuer un trop grand nombre de points de destin à vos joueurs, cela doit rester exceptionnel. Mais bon, tout ceci dépend fortement de votre façon de jouer. Vu le caractère fortement mortel des tables de critiques à Rolemaster, il vaut mieux appliquer soigneusement le quota de points conseillés dans le « Channeling Companion » si les combats sont fréquents. Dans un style de jeu plus basé sur un petit nombre de combats, vous pouvez diminuer un peu les quantités. Ce n'est pas la peine d'amener vos joueurs à thésauriser les points de Destin comme ils le font pour les points d'expérience !

Dernier point, pour garder l'incertitude, tirez les points de Destin au hasard pour chacun de vos



joueurs, ce n'est peut-être pas très équitable mais qui a dit qu'il fallait l'être ?

Esprit, es-tu là ?

Cette fois-ci, points de Destin ou pas, le personnage a quand même trépassé. Le choc violent de sa mort, le fait qu'il soit investi d'une grande mission, ou un simple refus de sa mort peut très bien avoir retenu son âme parmi les vivants. Dans ce cas, vous pouvez tout à fait autoriser le joueur à poursuivre dans l'un ou l'autre d'un fantôme. Certes, il n'y a pas d'avenir follement brillant en tant que fantôme, mais cela permet de terminer la quête en cours en gardant un même élan.

La forme de fantôme possède quelques avantages, comme le fait d'être libéré de toutes contraintes matérielles. On ne craint plus les armes normales, on n'est plus bloqué par un simple obstacle physique, on accède à une mine d'information très facilement. Le problème va être de les communiquer...

En effet, n'ayant plus d'attaches matérielles, n'ayant plus de corps solide, le fantôme ne peut pas parler. Il peut éventuellement avoir des interactions avec des objets réels s'il y met de la volonté, mais cela s'arrête là. Les médiums peuvent par contre être de bons interprètes... Vous avez vu le film « Ghost » ? Inspirez-vous en, cela peut donner un très bon intermède de « roleplay » à l'histoire. Certes, il devrait être possible de hanter l'esprit d'un autre joueur pour lui parler, mais c'est au détriment du sommeil de son compagnon. C'est là que vous découvrirez que les humains ont la fâcheuse tendance de craindre de façon malade les fantômes. Ceux qui appliquent les règles de Rolemaster à propos des morts vivants me comprendront d'autant plus. Les fantômes, comme les autres catégories de revenants, ont tendance à vampiriser de façon naturelle l'énergie de leur entourage. Ils ont souvent tendance à effrayer et leur présence (lorsqu'elle se fait ressentir) est des plus désagréable. Le poids glacé d'une main immatérielle sur son épaule à de quoi faire hérissier les poils au meilleur des combattants !

En général, les adeptes de la magie s'en sortent bien mieux que les autres pour ce qui est de traiter avec les esprits. Aussi bien pour le combat que la communication d'ailleurs.

Dans tous les cas, la forme de fantôme ne doit être que provisoire pour qu'elle soit intéressante. A la suite de quoi, vous pourrez laisser le personnage de votre joueur hanter indéfiniment un château en ruines ou alors accorder le repos éternel tant mérité pour son âme.

« Et trois jours après, il ressuscita »

Un grand classique des jeux de rôle fantastique : La résurrection.

Il est très souvent possible de trouver un grand guérisseur capable de rappeler à la vie vos joueurs. Certes, cela à l'avantage de pouvoir conserver un même personnage malgré quelques actes héroïques mais il ne faut pas oublier le caractère miraculeux de la chose. Tout le monde ne revient pas du Royaume des Morts aussi facilement que cela. Il ne suffit pas de poser quelques milliers de pièces d'or sur une table pour voir un de ses compagnons revenir à la vie. Tout comme cela ne se fait pas non plus en deux minutes, le temps de lancer son sort.

A Rolemaster, comme à d'autres jeux, le sort de résurrection est un sort de haut niveau, mais ne vous contentez pas de cela. Rajoutez-en pour lui donner une allure vraiment solennelle !

Le rituel peut-être long (pas trop à cause de la décomposition...) ou complexe. Il peut aussi requérir de violents efforts de la part du guérisseur pouvant mettre en danger sa propre vie. Il faut créer (ou ramener) la Vie et c'est l'une des choses les plus difficiles à faire. Si vous avez lu la Belgariade de David Eddings, relisez le troisième volume (Chapitre 8, Maragor) pour vous remémorer ce dont je veux parler.

De plus, si votre monde possède un panthéon, le dieu des morts ou des enfers a également son mot à dire. Cette âme est à lui désormais et rien ne dit qu'il la laissera s'échapper aussi facilement. Les joueurs pourraient être amenés à faire une quête



pour ramener l'âme du mort dans son corps. Il faudra pour cela penser à jeter quelques sorts de préservation de la chair pour éviter toute décomposition, ensuite Pensez à Orphé parti récupérer Eurydice sa promise au royaume d'Hadès et lancez-vous dans une grande aventure au delà du réel !

Adoptez généralement les rituels pour ce genre de sort, comme il l'a été suggéré dans le Channeling Companion (mais hélas sans plus de précision). Vous pouvez obliger certaines conditions à la réussite du rituel, comme un lieu saint par exemple, certains objets particuliers, ou plusieurs actions devant être réussies au préalable, à vous de voir en fonction de vos goûts.

Dans tous les cas, enrobez tous les jets de dés par beaucoup de dialogue. C'est quand même quelque chose de fabuleux ce qui se produit sous leurs yeux, ne banalisez cet acte, que ce soit par une gestion trop rapide ou par une fréquence trop grande des résurrections. Après tout, les grand guérisseurs ne se trouvent pas à tout les coins de rue. Le fait d'aller chercher LA personne dans tout le royaume qui est seule capable de faire ressusciter quelqu'un peut aussi être une aventure en soi.

Pensez également aux conséquences psychologique que cela peut avoir sur celui qui est revenu d'entre les morts. Cela doit être assez troublant, voire choquant, comme sensation. Pensez à ceux qui ont vécu des « NDE » (Near Death Experience), que l'on y croit ou pas n'est pas le problème... De plus, le personnage peut avoir entr'aperçu ce qui attend les hommes après leur vie sur terre. Que l'expérience soit positive ou négative, sa vision de la vie risque d'en être affecté. Un caractère plus sombre, plus désespéré peut signifier qu'il y a quelque chose de pas très joli après le grand saut. Au contraire, le personnage peut se trouver apaisé, rassuré, il a peut-être touché du doigt l'Eden. « Les Thanatonautes » de Bernard Werber pourrait être une source d'inspiration intéressante pour ce genre de situation.

Pour finir, que le joueur prennent bien en compte cette expérience nouvelle, en se tournant vers les

domaines plus mystiques ou religieux par exemple. Il faut que les autres joueurs voient qu'il a été marqué par cette expérience, dans la séance de jeu en cours et dans les autres également ! Il ne s'agit pas de tout oublier lors d'une prochaine session de jeu.

Lève-toi et marche !

Pour finir, une petite variante de la résurrection : la nécromancie !

Et oui, la spécialité d'un nécromancien est quand même d'animer les morts. Certes, l'état de zombie a très peu d'intérêt pour un joueur, mais il est possible de faire bien plus intéressant qu'un vague corps réanimé.

Le plus important dans un personnage, c'est son esprit, son âme, c'est ce qui détermine sa personnalité. Le corps n'est rien d'autre qu'une enveloppe charnelle, ce n'est vulgairement qu'un contenant, même si la mécanique qui l'anime est des plus perfectionnée.

Toute l'astuce va donc être de lier l'esprit du mort à un corps, que ce soit le sien ou non. Le corps, de nouveau animé par une âme sera à même de se déplacer et le joueur pourra ainsi continuer avec ses compagnons.

Ceci dit, il y a une petite astuce ! L'utilisation de la nécromancie donne des résultats un peu différents d'une résurrection plus classique... Le personnage du joueur est de retour dans son monde et son esprit est bien vivace, mais le corps qui héberge son âme est toujours mort lui !

L'âme est liée magiquement par les arts nécromants mais cela n'équivaut pas du tout à un sort de résurrection, aucune étincelle de vie ne ranime la chimie du corps physique.

L'inconvénient de cela, c'est que c'est plus ou moins visible. Un corps blême qui ne se nourrit pas, qui n'a pas besoin de dormir (ou alors très peu), ce n'est pas très naturel ! Les populations locales pourraient voir d'un très mauvais œil ce genre d'individu. De plus, le corps peut être plus ou moins



dégradé en fonction du temps qu'il a passé depuis que l'âme l'a quitté. Par contre, dès le retour d'une âme la putréfaction s'arrête. Le corps ne vit plus, mais il ne se dégrade plus non plus. La magie alimente le corps de façon juste nécessaire à sa préservation actuelle. Autre inconvénient, le corps émane fortement la magie, ce qui peut être un sacré handicap dans certaines situations, surtout lorsque l'on poursuit un magicien. C'en est fini alors de la discrétion et des attaques surprises !

On pourrait également doter le personnage réanimé de la sorte d'un don de régénération des chairs en cas de blessure, mais attention à ce que vos joueurs n'en profitent pas pour devenir encore plus « grosbill » qu'auparavant, ce n'est pas le but.

Tout comme dans le cas d'une résurrection, le personnage pourrait être traumatisé par cette expérience. La mort tout d'abord et ensuite un semblant de vie. Se sentir vivant dans un corps mort (quelle horreur ! ! !) ne doit rien avoir de très réjouissant. Son caractère pourrait être plus sombre, peut-être à penser à son passé, à l'époque où il était réellement vivant. Il pourrait également avoir tendance à adopter des attitudes plus désespérées. Après tout que lui importe de vivre sous cette forme ou d'être totalement mort ?

Bon ce genre d'attitude n'est pas très exaltante à

jouer pour tout le monde, les personnages torturés intérieurement demandent pas mal de « roleplay » et ne sont pas simple à jouer. Il faut avant tout que le joueur soit motivé, ce n'est pas la peine d'attribuer ce rôle à quelqu'un qui ne le désire pas.

Ceci dit, il n'est pas nécessaire de préciser que le joueur a été réanimé par un nécromancien. Après tout, ces derniers ne sont pas toujours très populaires et dissimulent souvent leurs activités. Les joueurs seraient alors amenés à le croiser par hasard alors qu'ils sont à la recherche de quelqu'un capable de lancer un sort de résurrection sur l'un de leur compagnon.

Vous n'êtes pas obligé d'informer tout de suite le joueur du nouvel état de son personnage. Il pourrait être amené à découvrir progressivement qu'il n'est plus tout à fait normal. Ceci expliquerait progressivement son manque d'appétit, ses crises d'insomnies subites et pourquoi il n'a pas saigné la dernière fois qu'il c'est si profondément entaillé la main...

Faites cela discrètement, en ne signalant les différentes bizarreries qu'au joueur concerné, à moins que tout le monde puisse le constater. Lui même décidera ce qu'il doit dire aux autres. Lorsqu'il a trop de doutes, dites-lui la vérité et voyez s'il veut continuer ainsi.