

LA MORT

SUR TERRE

Les créatures célestes et démoniaques incarnées dans des corps vivants (anges, démons, mort-vivants, familiers) font plop et leur âme retourne au Paradis ou en Enfer.

Les autres créatures surnaturelles possédant la FOI retournent sur leur marche respective.

Les humains et psioniques vont au purgatoire.

AU PURGATOIRE

d666

Résultat

111	- le personnage rate une marche et arrive directement aux portes du Paradis. Les gardiens, méfiants, ont de bonnes chances de le reconduire d'où il vient, ou même de le jeter entre les marches, mais ils peuvent aussi le laisser entrer ; - au MJ de faire jouer la discussion.
112 – 136	- le personnage perd sa cohésion pendant quelques temps, mais il n'est pas expulsé hors de la marche et se reconstitue graduellement (1d6 heures), jusqu'à ce qu'il puisse se reconstruire un avatar.
141 – 436	- idem mais en 1d6 jours.
441 – 566	- idem mais en 1d66 jours.
611 – 633	- idem mais en 1d666 jours et le personnage perd 1d6 rangs de CH/FOI. S'il arrive à 0 il est mort de chez mort.
634 – 665	- si le personnage réussit un test Très difficile de CH/FOI, il rate une marche ; - sinon, il se reconstitue en 1d6 ans.
666	- le personnage rate une marche et arrive directement aux portes des Enfers. Les gardiens, méfiants, ont de bonnes chances de le reconduire d'où il vient, ou même de le jeter entre les marches, mais ils peuvent aussi le laisser entrer ; - au MJ de faire jouer la discussion.

AU PARADIS OU EN ENFER

d666

Résultat

111	- le personnage se reconstitue un avatar en 1d6 heures et sort renforcé de l'expérience, il gagne 1 rang en CH/FOI.
112 – 116	- le personnage se reconstitue un avatar en 1d6 jours.
121 – 136	- idem mais en 1d66 jours.
141 – 366	- idem mais en 1d666 jours.
441 – 665	- si le personnage réussit un test Difficile de CH/FOI, il rate une marche ; - sinon, il se reconstitue en 1d6 ans.
666	- le personnage chute entre les marches et atterrit en Enfer 1d6 ans plus tard, considérablement amoindri par l'expérience (CH/FOI/3) ; - il perd la plus grande partie de sa mémoire et devient un simple damné au plus bas de la hiérarchie infernale.

SUR LA MRC

Si le personnage subit une attaque ou un accident qui devrait lui être fatal, il peut dépenser un point de SR pour éviter ou encaisser le choc.

De plus il doit réussir un test Difficile de VO pour éviter de se réveiller.

Si le personnage ne dépense pas un point de SR ou s'il n'en possède plus, se reporter à la table suivante.

D666

Résultat

111	- le rêveur se réveille renforcé par son expérience et gagne 2 rangs en Narcolepsie (4 s'il ne possédait pas déjà ce talent) et 1 rang en CH/FOI.
112 – 116	- le rêveur se réveille avec des souvenirs étranges et gagne 1 rang en Narcolepsie (2 s'il ne possédait pas déjà ce talent).
121 – 166	- le rêveur se réveille sans conséquences graves et perd la moitié de ces PF qu'il ne peut récupérer sans une bonne nuit de sommeil.
211 – 366	- le rêveur se réveille sérieusement diminué et perd 1d6 rangs dans son talent de plus haut niveau (il ne peut pas tomber en dessous du niveau de base) et 1 rang dans une caractéristique choisie au hasard.
411 – 566	- le rêveur meurt dans son sommeil (voir la mort sur Terre).
661 – 665	- idem mais l'âme est diminuée (CH/FOI/2).
666	- le personnage devient un autochtone à par entière de la MRC.

LA RÉINCARNATION

Un personnage de retour sur sa propre marche peut se réincarner.

	Condition	Modificateur		
le personnage à gâché son corps précédent		-3		
pour chaque blâme actuel		-1	FOI + grade + 1d6	Nouvelle incarnation dans ...
total des PA du personnage ...			0 – 2	jamais !
... inférieur à 0		-2	3 – 5	1d6 millénaires
... compris entre 0 et 9		---	6 – 7	1d6 siècles
... compris entre 10 et 19		+1	8 – 9	1d6 décades
... supérieur à 20		+2	10 – 11	1d6 années
coup de pouce du supérieur		+1	12 et +	1d6 mois
coup de pouce du MJ		+1		