

# DEADSTALKER

## **Au début, une fin... Parmi tant d'autres...**

**Question** : Quand le cœur s'arrête on est mort ?

**Réponse** : Non, ce n'est que quand toute trace de vie disparaît que l'on est mort.

**Question** : Quant tout n'est plus que poussière ?

**Réponse** : Pas seulement, il existe un état de vie après que le corps ait cessé de vivre. Une vie purement « spirituelle », tournée vers elle-même et coupée de tout contact avec le monde des vivants. Certains sensitifs peuvent parfois percevoir ce phénomène, rarement ils établissent un lien. Jamais il ne le conçoivent dans sa plénitude.

**Question** : Mais comment pouvez-vous affirmer tout cela ?

**Réponse** : Je suis un *Deadstalker*, et parfois je meurs.

## **Volontaire pour quoi ? Mourir ???... Souvent !?!**

*Faites nous confiance, votre cœur va s'arrêter et vous aller mourir, mais pas vraiment, on vous réanimera à temps...*

Dans **DeadStalker – le jeu de rôle**, vous incarnez un homme (ou une femme) à qui la vie n'a pas fait de cadeaux, mais qui a la peau dure. Le danger ne vous fait pas peur, et vous avez failli passer l'arme à gauche tellement de fois, que vous êtes habitué à rester en vie, c'est le talent dans lequel vous êtes le meilleur.

Et c'est pour cette qualité appréciable (entre autres) qu'une organisation pseudo-scientifique vous a engagé. On vous demandera d'endosser la personnalité d'une personne décédée pour mieux pénétrer l'Au-Delà et y mener votre enquête.

## **Comment ? Et si je n'aime pas les piqures ?**

Les Deadstalkers ne sont pas des gens suicidaires, et il est hors de question pour eux de mourir vraiment. Il faut plusieurs étapes.

Premièrement : enquêter sur le mort, et découvrir s'il a laissé une Trace. Généralement ce sont des Sensitifs qui s'occupent de cette étape. C'est la partie purement surnaturelle. Puis une fois déterminée la présence d'un fantôme, c'est la deuxième étape : l'arrivée des scientifiques.

Ils se servent du T.S.A. (Track Sense Amplifier) pour suivre la Trace et l'enregistrer de manière analysable par ordinateur.

Les Deadstalkers entrent en jeu à partir de la troisième étape : Le Contact.

Isolés de tout autre influx, leur cerveau est soumis à un flux directeur qui met leurs ondes cérébrales sur la même fréquence que la Trace du « Fantôme ». Dans le même moment ils sont plongés doucement dans le coma.

La quatrième étape : l'arrêt du cœur, la « mort ». A partir de cet instant les Deadstalkers meurent comme s'ils étaient quelqu'un d'autre, et voient ainsi tout ce qu'a vu l'autre, celui dont ils suivent la Trace.

Le reste dépend de chaque DeadStalker et de la personnalité du mort. Ils vont pénétrer dans un univers-fantôme, une illusion construite par le mort au moment de son traumatisme.

## Et c'est comment, après ?

L'univers-Fantôme est l'illusion personnelle du mort et sa vision du monde après son décès. L'Au-Delà n'est pas un lieu, c'est un état d'esprit, et encore faut-il se rendre compte que c'est l'Au-Delà. Ainsi, il y a plusieurs grands types d'univers-Fantômes :

« **Celui qui ne sait pas** », il ne sait pas qu'il est mort et continue la vie comme si de rien n'était. Il est cependant assailli de doutes, de cauchemars et de visions, d'hallucinations qu'il n'arrive pas à chasser. Il est très difficile de lui faire comprendre son état.

« **Celui qui ne veut pas** », même chose que le précédent sauf qu'il ne veut pas mourir, et même s'il se rend compte de son état, il essaiera de profiter de cet état, et préfère l'illusion à la réalité.

« **Celui qui attend** », sais consciemment ou inconsciemment qu'il est mort, mais il pense qu'il doit accomplir quelque chose ou pense qu'il doit attendre quelqu'un.

Et il existe aussi de très nombreux autres cas de figure, comme ceux qui se croient en enfer, au paradis, ou dans d'autres planètes ou dans un cauchemars. Ceux qui sont proches de notre monde, et qui sont pas dans une illusion, mais sont de vrais fantômes. Mais ceux-là vivent dans le même Temps que nous, et c'est pas en 3 minutes qu'un DeadStalker peut faire une action.

## LEXIQUE DES DEADSTALKERS

### L'Au-Delà

Encore appelé Monde des Esprits : tout ce qui se trouve de l'Autre Coté, ce que l'on ne « voit » que si l'on meurt... La localisation de l'Au-Delà, d'un point de vue physique, est impossible, car ce n'est pas véritable un lieu, mais un certain « état de vie ». En d'autres termes, l'Au-Delà « n'existe pas ». Même si l'on s'accorde à penser pour simplifier les choses, que l'Au-Delà et notre monde sont intimement mêlés et qu'il existe une frontière ténue entre eux.

### Les Univers-Fantômes

Ce sont les « univers » personnels que se sont forgés les morts, résultant du traumatisme de leur passage. Certains sont calqués sur notre monde (*l'Au-Delà est sur la Terre !*), tant au niveau spatial que temporel, tandis que d'autres, moins faciles d'accès, sont des extrapolations de la réalité qui n'ont qu'un lien lointain avec celle-ci. Dans ce cas, les lois physiques normales peuvent être bafouées et le DeadStalker peut avoir en conséquence beaucoup de difficultés à les appréhender.

### Le Passage

C'est le nom qui a été donné à la transition entre l'état de vie cérébrale, et l'état de mort clinique (encéphalogramme plat).

### La Trace

Lorsque quelqu'un meurt de façon violente, traumatisante ou qu'il n'accepte tout simplement pas sa mort, ses esprits se séparent, ne laissant sur notre plan que l'égo mental du sujet. Le mort crée alors son propre Univers-Fantôme, accès sur son traumatisme. La Trace proprement dite est la manifestation, parfois visible pour les sensitifs, du drame qui a entraîné le décès du sujet. Elle apparaît une fraction de seconde avant le décès effectif (lors du Passage), et peut se présenter sous la forme d'une apparition fantomatique, ou bien de manifestations du type *Poltergeist*. Elle est dans tous les cas l'unique moyen d'arriver à entrer en contact avec le mort.

## **La Dissociation (ou Séparation)**

C'est la phase de séparation du Deadstalker d'avec le mort, succédant à la phase de symbiose, au terme de l'établissement du contact.

## **Le Contact**

C'est l'opération qui consiste à amplifier la « Résonance » de la Trace, afin que le Deadstalker s'adapte à la fréquence du mort, et le « rencontre » donc pour la première fois.

## **Les Sauts**

C'est le nom que l'on a donné aux missions se déroulant dans l'Au-delà. Ils sont d'une durée moyenne de trois minutes chacun (3' 30" exactement), ce laps de temps étant le seuil ultime avant l'apparition de lésions irréversibles du cerveau, dues au manque d'oxygénation. A noter que la durée des Sauts peut varier sensiblement en fonction du Deadstalker.

© Iso et Seith (1994)

## **Les Thanatonautes**

**DEADSTALKER peut être considéré comme un environnement de campagne qui permet aux joueurs d'incarner des investigateurs en milieu on ne peut plus hostile... En effet, dans un scénario de DS, les pjs ne peuvent résoudre leurs enquêtes sans visiter un ou des univers-fantômes. Ils ne peuvent réussir sans avoir recours aux sciences qui touchent aux NDE.**

**Alors, en attendant DS, le hors série VIRUS, et pour éviter de potasser bouquins de médecine, anesthésie, psychologie, ethnologie (etc...), quelques mots sur LE ROMAN qu'il faut lire pour tout bien commencer : Les Thanatonautes de Bernard Werber.**

Bernard Werber est un écrivain de trente ans, né à Toulouse et ex-journaliste scientifique. Il s'est fait surtout connaître avec son roman « Les Fourmis », écrit en 93. « Les Thanatonautes » est son deuxième livre. Et quel livre...

Sans trop vous en dire, sachez que l'histoire repose sur l'axiome suivant : la mort n'est pas la fin, c'est le passage vers un ailleurs, un continent où se rendent tous les trépassés... Inexploré jusqu'aux années 2000, l'auteur nous conte le périple des Thanatonautes, les explorateurs de la mort, la dernière frontière...

Il ne s'agit pourtant pas que d'une histoire fantastique de plus... « Les Thanatonautes » analyse, décrypte, critique le rapport que nous avons avec la mort et anticipe sur les bouleversements qu'une science de la vie après la mort pourrait occasionner. Il fait aussi la synthèse des connaissances ésotériques de toutes les traditions mystiques. Il rationalise les religions par la médecine et réconcilie ces deux sœurs ennemies en étudiant la mort par la maîtrise des NDE.

Vous l'avez compris, « Les Thanatonautes » est le livre de référence pour quiconque désire utiliser DS et pécher un maximum d'inspis et d'infos dans des domaines aussi variés et différents que la mythologie, l'anesthésie et la réanimation, la physique ou les comportements sociaux et religieux. Il vous permettra de donner plus de réalisme à vos premières « décorporations », rendra plus crédibles les découvertes que vos pjs feront. C'est certain. Si vous ne deviez lire qu'un roman pour vous lancer, c'est celui-là...

© **M@STER X**

## **INSPI DEADSTALKER**

« L'échelle de Jacob » est l'inspi ciné. « L'expérience du Dr Chestel » est l'inspi jdr. L'album « Drawings of Patient O.T » de Einsturzende Neubauten et le groupe Dead Can Dance sont les inspis musique. La médecine est l'alibi scientifique. La religion est l'alibi moral. L'élévation est le but final.