

# Réincarnations

*« Parfois, il me semble rêver. À ma façon, j'ai aussi traversé la vie avec philosophie, et j'ai une fois encore emprunté des sentiers familiers. Je suis peut-être déjà mort, il y a longtemps, dans une suffisance arrogante, et ce jour-là j'ai prié pour une seconde chance avec une telle ferveur... que l'instinct d'une lumière nouvelle a transcendé la mort. La vie n'a pas été totalement obscurcie, mais a parsemé ma route de débris qui se sont mués en lointains souvenirs. Comme aujourd'hui, où il me semble, une fois de plus, que j'ai à nouveau une chance d'atteindre mon but. »*

*Fox Mulder*

- L'**Hypnotiseur** (MJ) va devoir guider les **Réincarnés** (PJ) à travers les méandres de leurs vies passées pour résoudre l'**Affaire** à laquelle ils sont confrontés.
- Les **Réincarnés** possèdent **jusqu'à trois** vies antérieures (époques choisies par l'**Hypnotiseur**, et décidées en fonction de l'**Affaire**).
- C'est en voyageant d'une **Incarnation** à une autre que les **Réincarnés** démêleront l'écheveau de l'**Affaire** qui les a guidés chez l'**Hypnotiseur**.
- Si l'**Hypnotiseur** l'estime nécessaire, **1d100** sera lancé pour résoudre une action, une fois la difficulté déterminée (% ; les joueurs *sont* les **Réincarnés**).

*Réflexion, compréhension, détermination, déduction, abnégation, prises de risques, décision : voilà ce dont devront faire preuve les **Réincarnés** pour résoudre l'**Affaire**.*

Qu'il s'agisse d'un meurtre, d'un héritage, d'un enlèvement ou d'une conspiration, les vies déjà vécues seront les meilleures armes des **Réincarnés**.

Sauront-ils en tirer parti ?

*Ne jamais sous-estimer ses souvenirs, surtout antérieurs...*