Les blessures des failles

Comment être blessé ?

Dans un premier temps, il s'agit de se montrer prévenant. Certes, les failles importantes nous enrichissent mais celles-ci recèlent bien des dangers. Leurs effets augmentent avec leurs intensités. Méfiez-vous des failles sournoises dites retorses. Ces failles dissimulent leur vraie nature. La pratique alliée à la prudence resteront vos meilleures alliées. L'euphorie guette chacun d'entre nous. Prenez-y garde. Nous avons tous connus ces sentiments d'exaltation et de dépassement. Beaucoup l'ont payé de leur vie. Mis à part les dégâts physiques et ou psychologiques provoqués par les failles, il faut vous prémunir de quatre risques majeurs:

- Les chevaliers du temps ainsi que tous les individus déjà blessés par les failles;
- Les êtres du Chaos et de la Loi dont font partie les chevaliers du temps;
- Les Démons faillés;
- La Meute.

Quels sont les effets ?

Les blessures des Failles nous affectent toutes et tous. Les effets diffèrent selon les individus et selon les types de blessures occasionnés. Par fréquence et péril croissants:

- L'errance;
- Les augmentations ou diminutions d'énergie;
- Les malédictions.

Si les blessures deviennent trop importantes, nous franchissons alors le rubicond et nous devenons une des figures des chevaliers du temps, ces émanation du chaos ou de la loi à l'état brut. Vous ne serez plus maître de vous-même. Le passage de l'état blessé en chevalier du temps (ou son équivalent) se produit lentement. Il semblerait qu'il y ait un effet de seuil -peu perceptible- à ne pas dépasser. Chaque nouvelle rencontre occasionne de nouvelles blessures. **J'insite: il faut** les soigner au fur et à mesure des rencontres.

Une fois blessé, que faire ?

Voici les moyens que je connais ayant prouvé leur efficacité (peut-être en existent-ils d'autres):

- Découvrir un des rares objets magiques du type « raie de la lune » ou « raie du soleil ». Ces objets aux propriétés uniques nous guérissent à des degrés divers;
- Rejoindre des univers particuliers tels les poches au sein des Mondes faillés (exemple le Domaine constant). Malheureusement, cela ne fonctionne pas pour tout le monde… disons plutôt que la poche ne soigne que les blessures mineures et que la guérison nécessite des retours réguliers dans la poche. Dans le même ordre d'idée, certaines enclaves dans les Mondes faillés -difficiles à localiser- remplissent cette fonction. Ces enclaves ne sont pas pérennes;
- Rester dans une zone contrôlée par l'Ordre, à l'image de CraGrapid. La plupart du temps, les plaies se referment lentement;
- Rencontrer les fées virevoltantes. Ces créatures étranges et imprévisibles ont la capacité de nous soigner par le simple fait d'apposer leurs mains.

Note: *dans les cas des blessures les plus graves, il faut fuir. Quitter les Mondes faillés en franchissant une faille du temps et rejoindre un autre monde. Se reconstruire là-bas. Vous formerez ou rejoindrez alors un autre groupe d'A'nHexa. Le groupe d'A'nHexa authentique de ce monde vous pourchassera.*

Une mise en garde d'Elysa