

Le palimpseste des Héritiers de Babel

Numéro 4, Printemps 2004
à l'occasion des 8^{èmes} Rencontres Rôlistes de l'X

Dans ce nouveau numéro du Palimpseste, les Héritiers de Babel se sont penchés sur les Sciences occultes des Nephilim. Les articles qui suivent explorent des règles alternatives pour la Magie et la Kabbale. L'Alchimie, on le sait, est la plus discrète des arts secrets, et les Glorieux Alliages ont souhaité garder leurs prérogatives, aussi est-elle absente de ces pages. Ces balades ont souvent pour point de départ la liste de discussion Babelweb, où l'on voit revenir régulièrement les questions sur les Domaines de la Magie ou encore les Caractéristiques des créatures de Kabbale. Si vous reconnaissez certaines idées suggérées dans les réponses de la liste, c'est tout à fait normal ! À vous de piocher dans ce qui vous plaît pour alimenter vos propres parties.

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre but est que le jeu de rôle Nephilim se dote d'une communauté active, avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre.

Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-Ka. Nous participons aussi à quelques conventions chaque année, à l'occasion desquelles un nouveau Palimpseste est publié.

Pour en savoir plus, consultez notre site web.



Site web : <http://www.heritiersbabel.org/>

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org.

CRÉDITS :

Textes de :

Claude Guéant, Nicolas Signes

Illustrations de :

Benjamin Becquet,
Goulven Quentel

Relecture par :

Florent Cautela, Claude Guéant et
Alexandre Mirzabekiantz

Mise en page de :

Goulven Quentel

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, aux éditions Multisim.

Tout le contenu de ce zine est indépendant de la gamme officielle



La Magie

Chapitre 1

La Magie est la Science occulte la plus complexe à faire jouer. L'impair le plus courant consiste à croire que la Magie est capable d'accoucher de toutes les fantaisies surnaturelles possibles, alors qu'elle est limitée par de nombreux paramètres. Prenons donc le temps de fouiner autour de la Science occulte de l'improvisation.

LE CYCLE DES ANALOGIES

Le cycle des analogies
Genèse

La Magie est l'art de commander aux Champs magiques par le pouvoir des analogies. Or, au départ de leur voyage sidéral, les Éthers solaires sont dépourvus d'analogies. Constitués d'énergie très puissante et très pure, les Éthers sont semblables à la lumière blanche, sans goût ni saveur. En frappant les planètes, ils acquièrent une certaine fréquence, une couleur qui les différencie les uns des autres. Cependant, les Éthers planétaires ne sont toujours pas chargés d'analogies.

Ce n'est qu'en traversant l'Eidos et son océan de concepts que les Éthers s'imbibent de sens. Après son passage, chaque Éther charrie avec lui une empreinte en creux des Mêmes qui croisent sa route. En vertu de sa vibration particulière, qui lui a été conférée par sa planète, les différents courants magiques ont des atomes crochus avec certains Mêmes et ignorent les autres. Ainsi l'Éther de Mars absorbe le sens des Mêmes de la passion, de la joie, de la guerre, et traverse ceux du mensonge, de la mélancolie ou de la sagesse comme s'ils n'existaient pas. Les Éthers deviennent par ce processus les Champs magiques, des concentrés de métaphores et de principes devenus élémentaires.

Charges et décharges

A son tour, le Pentacle des Nephilim se charge naturellement d'analogies au contact des Champs magiques. Ainsi, les Pyrim se font les chantres de la combativité alors que les Onirim se repaissent d'ambiguïté. Toutes ces analogies qui constituent un Immortel sont listées dans sa *table analogique*. Pour lancer un Sort, un Mage fait appel à elles pour faire vibrer les Champs d'une certaine façon. Il renvoie à l'extérieur l'analogie qu'il avait reçue, en prononçant des paroles magiques. Une incantation utilisant les mots de pouvoir est en quelque sorte comme une décharge analogique dirigée depuis le Pentacle vers les Champs.

Depuis la Chute, la prononciation inexacte des mots suscite un bruit entre le Pentacle et le monde. Ceci signifie qu'en cas d'Échec, un Mage doit barrer l'analogie qu'il a utilisée de sa table personnelle. Il ne peut plus lancer de Sort à partir de ce mot, pour quelque temps du moins. Pour retrouver cette

harmonie perdue, il doit se plonger à nouveau dans les Champs magiques, renouveler un lien avec son environnement. Pour cela, il peut attendre les premiers instants d'une Conjonction élémentaire. Une heure après le début de la Conjonction, un Mage récupère tous les mots de la colonne correspondant à l'Élément du jour. S'il ne veut pas attendre la Conjonction adéquate, il peut aller se baigner une heure dans un Plexus de l'Élément voulu, ce qui aura le même effet.

Cette perte régulière d'analogies est la raison pour laquelle la Magie est improvisation, s'opposant en cela à toutes les autres Sciences occultes. Elle est improvisation parce qu'elle le doit. Le Mage ayant perdu un mot doit parfois attendre plusieurs jours avant de le retrouver. Pendant ce temps, le Nephilim doit modifier ses habitudes pour survivre malgré l'absence de ses outils de prédilection. Cette adaptation nécessaire est très difficile à vivre pour beaucoup de Nephilim, ce qui a motivé la création de Sciences occultes plus fiables.

Dans ce contexte, un Focus de Magie prend tout son sens. Un ou plusieurs mots de pouvoirs y sont inscrits, qu'un Mage ne risque pas de perdre lorsqu'il obtient un Échec lors du lancement du Sort gravé. Tant qu'il dispose du Focus, il peut lancer le Sort comme s'il disposait de l'analogie dans son Pentacle. Ce qui ne signifie pas que le Mage puisse l'incorporer en lui. Les analogies oubliées du bâton, de la cape et de la pierre d'Aengaba (cf. *Le Codex des Nephilim p. 65*) en sont des exemples.

Des analogies oubliées

La table analogique d'un Nephilim n'a pas à être figée. Alors que les siècles passent, les Mêmes peuplant l'Eidos prennent plus ou moins d'importance pour les humains, et chargent plus ou moins les Champs magiques, irriguant à leur tour les Pentacles. Les armes à feu n'existaient pas avant l'invention de la poudre, pourtant elles font partie de la table analogique des Nephilim modernes.

Un Mage peut remplacer des mots perdus lors d'un Échec par de nouveaux mots, si les conditions sont propices. Un Plexus ayant été témoin d'un Sort utilisant une très ancienne analogie, perdue aujourd'hui, la conserve peut-être précieusement en son cœur. Celui qui s'y baigne peut entendre dans les harmonies du Plexus ce mot de pouvoir délaissé et l'utiliser ensuite pour composer de nouveaux Sorts. De même, certaines Grandes Conjonctions se font l'écho d'anciennes pratiques magiques qui reviennent faire vibrer très légèrement les Champs, comme une lointaine réverbération que peut percevoir un Immortel attentif. Les Stases des Nephilim qui sortent d'un long sommeil savent aussi conserver les traces d'analogies antiques.

L'ésotérisme du verbe

De toutes les Sciences occultes, la Magie est la seule à ne pas comporter de rituel. Le Kabbaliste a ses pentacles, l'Alchimiste son laboratoire. Même le Selenim a ses instruments de musique ou le portrait de son Imago à dessiner. En plus de lui donner un aspect « super pouvoir » qui sied peu à un jeu sur l'occulte, ce manque de rituel appauvrit la pratique d'un personnage Mage, qui n'a pas de support sur lequel appuyer son jeu.

Pourtant, il dispose d'une Phrase à composer pour lancer ses Sorts. Il suffit donc de la lui faire dire pour ancrer la Magie dans le matériel. Cette phrase doit être prononcée en Bas

Énochéen — ou en Énochéen — pour produire un effet magique.

Cette simple énonciation entraîne des limites à la pratique magique. La première est qu'une incantation interrompue n'a pas d'effet. Un Mage essoufflé, ou à la voix cassée, voit la Difficulté de ses Sorts augmenter d'un niveau. De même s'il chuchote. En cas de Maladresse, on considère qu'il a réalisé trois modifications supplémentaires sur la table générique, ce qui entraîne souvent de graves catastrophes.

À noter qu'un Mage n'a pas besoin d'être entendu pour que son Sort fonctionne. Les éventuelles « zones de silence » n'ont donc aucun effet. Ce sont les Champs magiques qui écoutent et qui réagissent aux mots de pouvoirs, pas les oreilles des témoins. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'un Mage est capable de lancer un Sort en étant désincarné, à condition de réussir au préalable le test nécessaire pour parler en Énochéen (test d'Initié Assez Difficile).

LES SPÉCIFICITÉS D'UN SORT DE MAGIE

Conditions générales de lancement d'un Sort

Afin de lancer un Sort de Magie, le Mage doit respecter les contraintes décrites dans le Livre des Joueurs (cf. *Le Livre des joueurs p. 164*), modulo les modifications suivantes :

Le verbe : l'Immortel doit être en mesure de pouvoir réciter la phrase incantatoire qui lui permet de manipuler les Champs magiques. Dans le cadre d'une incantation en Bas Énochéen, ceci signifie qu'il doit pouvoir parler de façon intelligible. Si la phrase est prononcée en Haut Énochéen, le Nephilim doit être en Vision-Ka pendant toute la durée d'incantation du Sort et avoir réussi le test de Ka dominant Assez Difficile nécessaire à l'emploi de cette langue.

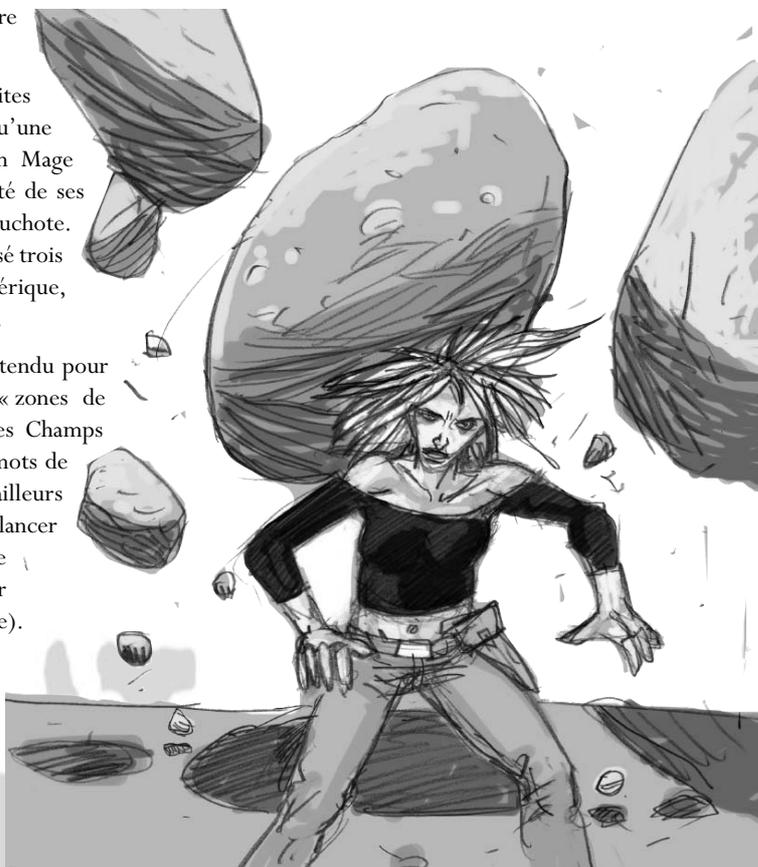
L'aire d'effet : si l'Immortel lance un Sort sur une zone, cette dernière doit être clairement définie. Elle peut être délimitée par des moyens profanes (une pièce, un cercle tracé sur le sol, etc.), magique (via une Science occulte), ou par une sphère centrée sur une cible valide. Afin de déterminer la taille de la zone, on utilise la table générique, où l'on rajoute une colonne *Aire d'effet* identique à celle de *Portée*.

Aire d'effet et limites génériques des Sorts de Magie

La Magie, en tant que Science occulte, obéit à certaines contraintes. En voici un récapitulatif.

Les Domaines sont mutuellement exclusifs : chaque Domaine de Magie a un effet unique, que lui seul peut produire à l'exclusion de tout autre. Même si cela semble possible dans certains cas, aucune phrase analogique ne peut détourner un Domaine afin qu'il fonctionne de façon similaire à un autre.

Les Sorts sont éphémères : l'effet d'un Sort finit toujours par s'achever. Cependant, ses conséquences éventuelles sont permanentes. Par exemple, le bois carbonisé par une flamme



magique demeure brûlé une fois que la flamme a disparu.

Les effets induits se répercutent : si on profite des effets d'un Sort pour effectuer des actions autrement impossibles, ces effets sont répercutés de façon analogique une fois le Sort terminé. Ainsi, un livre Transmuté en feu puis éteint redeviendra, par exemple, un livre déchiré une fois le Sort fini.

Le chaînage analogique

Lors de la construction d'une phrase analogique, le Mage dispose de la possibilité de décliner un terme de la table en une série de mots proches les uns des autres afin d'obtenir le terme qu'il souhaite : il s'agit du Chaînage analogique. Ce paragraphe s'efforce de clarifier les différents moyens d'identifier un mot « proche » d'un autre.

Proximité par sémantique : le mot suivant a un sens proche du mot précédent. Par exemple : *feu* > *flamme*, *couteau* > *lame*, *chaos* > *désordre*, etc.

Proximité par apparence : le mot suivant représente une chose ou un concept dont l'apparence rappelle ce que représente le mot précédent. Par exemple : *couteau* > *dague*, *brique* > *pavé*, *eau* > *bleu*.

Proximité par fonction : le mot suivant représente une chose qui a une fonction semblable à ce que représente le mot précédent. Par exemple : *brique* > *parpaing*.

Proximité par causalité : le mot suivant est une cause ou une conséquence directe du mot précédent. Par exemple : *feu* > *brûlure*, *couteau* > *coupure*, *eau* > *tremper*.

Proximité par complétion : le mot suivant représente une chose qui complète ce que représente le mot précédent — en lui permettant de fonctionner, etc. Par exemple : *arc* > *flèche*, *fou* > *entonnoir*.



Proximité par généralisation : le mot suivant décrit la nature du mot précédent. Par exemple : *automate* > *mécanique*, *humain* > *mammifère*.

Proximité par spécification : le mot suivant est un cas particulier du mot précédent. Par exemple : *mammifère* > *baleine*, *mécanique* > *horlogerie*.

Proximité par composition : le mot suivant est un élément constitutif du mot précédent. Par exemple : *horloge* > *rouage*, *épée* > *garde*, *vêtement* > *tissu*.

Il existe une contrainte optionnelle sur le chaînage analogique. Il s'agit d'autoriser ou non la combinaison en une phrase des proximités par généralisation et par spécification. Les utiliser ensemble, c'est s'exposer à des chaînes étranges comme homme > animal > insecte > mante religieuse.

LES DOMAINES : LA RÉVISION

Cette partie, orientée système de jeu, a pour objectif de clarifier les Domaines de Magie des deux premiers Cercles. Chaque Domaine se voit attribuer un territoire, qui englobe les types de phrases — et donc les gammes d'effets — qu'il maîtrise. Mais il a aussi des frontières qui limitent son pouvoir.

Percevoir

TERRITOIRE

PHRASE : le Mage Perçoit <la cible> comme <un animal, avec un outil>.

SORTS CONNUS : l'œil du faucon guerrier.

Le Mage améliore l'un des sens du simulacre grâce à un outil ou en calquant ses perceptions sur celle d'un animal. Il voit comme avec une longue vue. Il suit la piste d'un gibier avec l'odorat d'un chien.

PHRASE : le Mage Perçoit les <mensonges, décision, amitiés, sensations> de <la cible>.

SORTS CONNUS : anticipation souveraine, langue qui fourche.

Le Mage perçoit les pensées de surface, ainsi que les émotions et sensations spontanées, c'est-à-dire éprouvées à l'instant où le Mage regarde.

PHRASE : le Mage Perçoit <zone/cible> pour <objet cherché>.

Le Mage détecte un type d'objet particulier dans une zone. Il cherche par exemple la présence d'armes à feu dans son entourage. Il ne perçoit que l'éventuelle présence de l'objet recherché dans l'aire d'effet, ainsi qu'une sensation de direction et de distance. Il n'en a pas la position exacte.

FRONTIÈRES

Le Mage ne peut pas accéder aux souvenirs de la cible, par opposition à ses pensées courantes. Il perçoit ce que pense le Templier en face de lui, mais pas ce qu'il a fait hier à minuit.

Le Mage ne peut pas percevoir tout ce qui est analogique

ou n'a aucune définition physique : cela relève de la réalité magique, et donc du Domaine Sentir. Il ne devine donc pas l'utilité d'un objet, ne peut pas lire le texte d'un livre sans l'ouvrir, ni percevoir quelque chose d'intangible comme le danger.

Le Mage ne peut pas percevoir le futur ou le passé.

Sentir

TERRITOIRE

PHRASE : le Mage Sent <une manifestation> autour de <la cible>.

SORTS CONNUS : localisation du Plexus de...

Le Mage ressent toutes les manifestations des Champs magiques, telles que les Plexus, les Nexus ou encore les Lignes Ley. Il ne sent que l'éventuelle présence de la manifestation, ainsi qu'une sensation de direction, de distance et de puissance.

PHRASE : le Mage Sent <l'initiation, les connaissances, les propriétés> de <la cible>.

SORTS CONNUS : lecture du savoir.

Le Mage peut recueillir des informations sur une créature possédant du Ka ou sur une manifestation magique, telle que l'initiation d'un Pentacle, l'effet d'un Sort ou encore la puissance d'un effet-Dragon.

PHRASE : le Mage Sent la présence d'une <analogie> sur <la cible>.

Le Mage lit les analogies liées à la cible. Il devine le sujet d'un texte, l'utilité d'un objet, si une situation est dangereuse, etc.

FRONTIÈRES

Il est impossible de Sentir directement les phénomènes liés au Ka-Soleil, Orichalque ou Lune Noire. Sentir la puissance du Ka-Soleil d'un humain est hors de portée des pouvoirs d'un Mage. Il est cependant possible de détecter leur simple présence, sans en tirer plus d'informations.

Modeler

Modeler est le nouveau nom du Domaine Modifier présenté dans *Le Livre des joueurs* de Nephilim : Révélation. Il semble être plus représentatif de ses effets, à savoir le changement de l'apparence de cibles profanes.

PROGRESSION

La progression d'un Mage en Modeler indique le type de cible qu'il est capable d'affecter.

- **APPRENTI :** il est possible d'affecter toutes les cibles matérielles non conscientes, mais pas de changer leurs caractéristiques. Exemple : *donner une forme à une pierre*.

- **COMPAGNON :** il est possible d'affecter toutes les cibles matérielles, conscientes ou non, mais pas de changer leurs caractéristiques. Exemple : *changer les traits de son visage*.

- **MAÎTRE :** il est possible de changer les caractéristiques des cibles. Exemple : *rendre une pierre plus solide, se rendre plus fort*.

La cible reprend son apparence initiale au terme du Sort. À noter qu'un objet fragmenté par un Sort de Modeler se



reconstitue à la fin du Sort. Si par exemple un objet est modelé en billes, l'une de ces billes redeviendra l'objet original, et les autres disparaîtront.

TERRITOIRE

PHRASE : le Mage Modèle <cible> en <forme, couleur, etc.>.

SORTS CONNUS : rampe arthurienne, mange-plaies.
Le Mage peut opérer tous les changements d'apparence qui ne modifient pas la nature de l'objet.

PHRASE : le Mage Modèle <la résistance, la puissance, la fragilité, etc.> de la <cible>.

SORTS CONNUS : adresse du juste.
Le Mage augmente une caractéristique déjà existante de la cible. Pour diminuer quelque chose, il suffit d'en augmenter l'opposé.

FRONTIÈRES

Le Mage ne peut pas ajouter de nouvelles propriétés à la cible, ou en supprimer une totalement. Il n'est donc pas possible de rendre le granit élastique, ou retirer toute force d'une victime (il sera au pire Pas Fort).

Le Mage ne peut pas affecter les pensées, sensations et émotions : cela relève de Communiquer. Il n'est donc pas possible d'augmenter la peur ou de diminuer la douleur.

Le Mage ne peut pas changer la matière d'état, comme par exemple faire geler de l'eau. Même si on modifie la température de la cible, le changement d'état n'aura lieu. On peut donc avoir de l'eau liquide à 600°C.

Communiquer

TERRITOIRE

PHRASE : le Mage Communique à <la cible> un <état mental>.

Le Mage transmet à la cible des émotions, des sensations, des envies. Il rend quelqu'un amoureux, l'incite à la trahison, à la loyauté, etc.

PHRASE : le Mage Communique avec <la cible> par <un vecteur de communication>.

Le Mage choisit un canal magique pour parler avec sa cible, quelle que soit sa nature. Qu'il s'exprime au travers d'un miroir, d'un parfum ou d'ondes magnétiques, le message passe dans tous les cas.

PHRASE : le Mage Communique à <la cible> l'illusion d'une <perception>

SORTS CONNUS : pureté du spectacle.

Le Mage contrôle les illusions, faux-semblants et autres hallucinations. Il peut faire entendre un bruit illusoire à une cible, ou perturber un autre de ses sens.

FRONTIÈRES

Il est impossible d'influencer le monde physique avec ce domaine. Communiquer la vitesse ne donne qu'une impression de vitesse.

Transmuter

Transmuter est le Domaine de la modification majeure du monde physique et de sa réunion temporaire avec les Champs magiques. Tout comme Modeler, ce Domaine a été rebaptisé.

PROGRESSION

L'évolution du Domaine Transmuter est :

- **APPRENTI :** il est possible d'affecter toutes les matières inertes, telles que le bois, l'eau, la pierre, etc.
- **COMPAGNON :** il est possible d'affecter les êtres vivants et les énergies profanes.
- **MAÎTRE :** il est possible d'affecter les énergies magiques.

TERRITOIRE

Phrase : le Mage Transmute <la cible> en <nouvel état >.

Sorts connus : métamorphose brumeuse.

Le Mage peut effectuer les opérations impliquant un changement d'état de la matière : liquéfaction, vaporisation, solidification, etc.

Phrase : le Mage Transmute <la cible> en <matière >.

Le Mage transforme la nature même de la cible. Il change par exemple du bois en pierre, de la chair en métal souple.3

Phrase : le Mage Transmute <Cible> en <Élément >.

Le Mage sublime un objet, autrement dit il transmet son utilité profane dans la dimension magique. Les armes deviennent capables d'infliger des dégâts magiques de l'Élément cité dans la phrase, alors que les armures protègent des mêmes attaques.

FRONTIÈRES

Il est impossible de modifier la forme de la cible, ou de changer quoi que ce soit relatif à son esprit.

Il est impossible d'affecter un déplacement ou un mouvement. En particulier, le Mage n'est pas capable de transmuter le mouvement en chaleur, ce qui aurait pour effet d'arrêter une cible en mouvement.



Déplacer

TERRITOIRE

Phrase : le Mage Déplace <la cible> en <mode de déplacement>.

Sorts connus : élévation aérienne, déplacement chthonien, projection brutale.

Le Mage se déplace, lui ou ses cibles, par sa simple volonté, en précisant un mode de déplacement dans l'analogie de la phrase. Il contrôle la direction du déplacement sans avoir à la préciser.

Phrase : le Mage Déplace <projectile/émotion/Sort> vers <nouvelle cible>.

Le Mage change la destination d'un mobile, d'une émotion ou d'un Sort. Il redirige par exemple l'hostilité des forces de l'ordre envers lui vers les Templiers qui le poursuivent.

FRONTIÈRES

Il est impossible de déplacer la cible vers un lieu précis. La téléportation est donc hors de portée d'un Mage.

LES VOIES DE LA MAGIE

Les Kabbalistes ont des affinités envers les créatures de leur Monde, les Alchimistes se spécialisent sur un état de la Matière... Mais tous les Mages, quelle que soit leur voie, se ressemblent. Voici donc une proposition de spécialisation pour les Mages. Pour en savoir plus sur ces Voies, référez-vous au *Livre des joueurs*, p. 166.

Chacune des Voies a ses propres avantages, ouvrant certaines possibilités à leur utilisateur. Ce dernier peut la choisir, non pas selon son Ka dominant, mais en fonction de ses affinités propres.

Chaque Voie amène aussi sa propre faiblesse. Lorsqu'elle survient, le Mage tombe dans le piège de sa Magie. Il ne peut plus augmenter ses Compétences occultes de Haute Magie avant d'avoir rempli les conditions évoquées dans le paragraphe *faiblesse* de la description. Une fois le Grand Secret atteint, ces désagréments disparaissent : le Mage a maîtrisé sa Voie, et en connaît suffisamment les pièges pour ne plus y succomber.

Il est impossible pour un Nephilim d'utiliser un Sort de Magie exploitant la capacité spéciale d'une voie autre que la sienne, et ce même si le Sort a été formalisé en *Habitus* ou dans un *Focus*.

La Voie du Dédale de l'Âme

Le Mage suivant la Voie du Dédale de l'Âme étudie essentiellement la psyché humaine et les moyens de la tromper ou de la contrôler. Son Verbe est mielleux et plein de double sens. Il acquiert une grande compétence en matière d'illusions et devient capable d'exploiter les cinq Ka-éléments à ces fins.

Bénéfice : le Mage est capable de créer des illusions, hallucinations, fantômes et autres mirages avec le *Domaine Communiquer*. Les illusions d'un adepte de la Voie du Dédale de l'Âme sont saisissantes de réalisme. La balle illusoire d'un fusil illusoire, sans infliger le moindre dommage physique, provoquera une souffrance bien réelle. De même, un mur

illusoire semblera bien réel à la victime du Sort. Outre ces effets, le Mage peut utiliser le terme *illusion* comme appartenant à tous les Ka-éléments.

Faiblesse : fasciné par la psyché humaine, le Mage risque de se perdre dans l'esprit de ses vis-à-vis. Lorsqu'il utilise son pouvoir sur les illusions et qu'il obtient une *Maladresse*, il sera extrêmement troublé par l'esprit de sa cible. Il se sentira obligé de l'étudier, d'apprendre à le connaître, et ce par tous les moyens.

La Voie Naturelle du Sentier Sinueux

Quiconque suit cette Voie apprend à ne faire qu'un avec son environnement, à s'ouvrir aux Champs magiques ambiants afin d'en retirer les analogies cachées. Son Verbe est entrecoupé de silences comblés par la voix de son environnement. Il tire son pouvoir de la nature même du monde, auquel il se mêle de plus en plus.

Bénéfice : le Mage est capable d'utiliser les éléments qui l'environnent comme termes de la Table analogique. Leur élément est fixé par le Maître de Jeu. Ainsi, un Mage proche d'une chute d'eau peut utiliser le terme *cascade* comme s'il le possédait dans l'élément Eau de sa Table analogique. Cependant, l'emploi de ces termes est dangereux pour le Mage.

Faiblesse : le Mage cherche à ne faire qu'un avec le Cosmos. Lorsqu'il obtient une *Maladresse* alors qu'il utilise l'environnement comme analogie, il tombe sur un lieu qui le ravit au plus haut point. Il souhaitera venir s'harmoniser avec le lieu et l'étudier, et fera tout pour pouvoir y passer au moins une journée, et ce quel que soit le lieu.

La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique

Quiconque suit cette Voie souhaite tout apprendre, tout savoir et tout comprendre, étudiant la théorie jusqu'à parfaitement comprendre le fonctionnement d'un processus avant de le mettre en œuvre. Son Verbe est soigné, les mots choisis pour véhiculer le maximum de sens par rapport à ses besoins. Il devine les conséquences de chacun de ses actes, les ayant déjà calculées à l'avance.

Bénéfice : le Mage maîtrise parfaitement toutes les formes que prennent les connaissances et le savoir — ceci inclut les Compétences et les Traditions. Il est capable de les cibler comme si elles étaient des énergies magiques. Ainsi, un Mage suivant cette voie est capable de lire dans les mémoires, de voler les compétences et de les partager avec ses alliés, ou encore de les adapter.

Faiblesse : le Mage souhaite tout apprendre. Lorsqu'il obtient une *Maladresse* alors qu'il travaillait sur un savoir, il tombe sur un détail qu'il ignorait ou sur un cas particulier d'une de ses théories. Il ne connaîtra pas le repos avant de l'avoir comprise, et ne reculera devant rien pour l'apprendre : étude de la cible du Sort, lecture de livres, etc.

La Voie Axiale des Principes Égarants

Le Mage suivant cette voie n'est pas nécessairement un combattant, mais il est souvent confronté à des situations où il doit réagir plus vite que la pensée. Son Verbe est inintelligible, combinaison étrange de syllabes mêlées prononcées en un battement de cœur. La Magie est pour lui

une seconde nature, une partie de lui-même aussi naturelle que les branches de son Pentacle.

Bénéfice : le Mage dispose d'une durée *réflexe*, au-dessus de la durée une action sur la Table générique. Elle correspond à une réaction instantanée à une menace, que le Mage peut susciter en cas de besoin.

Faiblesse : le Mage vit perpétuellement sur la brèche. En cas de Maladresse alors qu'il utilisait un sort en réaction réflexe, il perd son calme et prend tous les risques imaginables pour neutraliser la source de l'action qui avait déclenché le sort réflexe, sans considération pour sa propre sécurité.

La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation

Quiconque suit cette Voie multiplie les expériences et enchaîne les essais. Il a connu tant de choses qu'il a fini par découvrir des points communs entre les éléments. Son Verbe est composé de nombreux néologismes et de tournures de phrase étranges. Sa Magie a des effets surprenants et imprévisibles, passant d'un élément à l'autre avec aise.

Bénéfice : le Mage peut contourner la barrière des Éléments lorsqu'il effectue des déclinaisons analogiques. Il est capable d'utiliser des concepts pivots pour faire passer un terme d'un Élément à l'autre, ce qui lui permet de créer des chaînes analogiques imprévisibles. Par exemple, pour un Sort de Lune, il pourrait utiliser *illusion* pour remonter à *mirage*, puis à *chaleur*, puis à *flamme*, créant un sort combinant, par exemple, piège et flammes.

Faiblesse : le Mage recherche sans cesse des nouveautés. Lorsqu'il obtient une Maladresse sur un test impliquant un changement d'Élément, il découvre une nouvelle expérience à tenter en relation avec le sort échoué. Il n'aura pas de repos avant d'avoir essayé cette nouvelle activité.

LES DURÉES DE LA TABLE GÉNÉRIQUE REVISITÉES

La Magie est éphémère. Hors, selon la Table générique, il est possible de faire durer des effets un siècle entier ! Cette proposition ramène la Magie à une échelle plus raisonnable.

Les trois premières lignes de la Table restent inchangées, mais :

- 1 journée devient : *jusqu'au prochain changement d'éphéméride.*
- 1 année devient : *jusqu'à la prochaine Conjonction défavorable.*
- 1 siècle devient : *jusqu'à la prochaine Grande Conjonction défavorable.*

Les termes favorable et défavorable sont relatifs à l'Élément du Sort en question.



Chapitre 2

La Kabbale

précise auprès de profanes. De plus, les différents paramètres proposés semblent plutôt arbitraires, et sont donc difficiles à retenir.

LES TITRES DES CRÉATURES DE KABBALE

Pour les créatures de Kabbale, il existe cinq Titres : Serviteur, Sentinelle, Ministre, Prince et Suzerain. Le Titre d'une créature traduit son importance dans son Monde d'origine. La Kabbale étant relation, ce Titre positionne d'emblée les interactions entre le Kabbaliste et la créature sur une échelle hiérarchique. Ce n'est ni plus ni moins qu'une graduation de la différence qui existe entre un Suzerain et les autres créatures.

Voilà l'occasion de rappeler que les Kabbalistes ont aussi un titre, générique ou dépendant de leur Monde de prédilection. Le Kabbaliste peut s'offusquer qu'une créature ne l'appelle pas correctement, au même titre qu'elles réclament la prononciation des majuscules de leur nom. Aux PJs de le rappeler — poliment — au Meneur de jeu quand il interprète une créature un peu cavalière. Les créatures assimilent volontiers un Néophyte à un Serviteur, un Séminariste à une Sentinelle, un Cénobite à un Ministre et un Inconnu à un Prince. Elles le traitent en conséquence, avec des variations dépendant de l'Auspice et du Monde de prédilection du Kabbaliste.

Il est assez facile de déterminer le Titre d'une créature, notamment à partir de son nom. Une fois qu'on a son Titre, ses Caractéristiques et ses paramètres d'invocation en découlent.

La table des Caractéristiques

La table des Caractéristiques se lit comme suit :

Titre : le rôle social de la créature dans son Monde.

Noms courants : les noms habituellement utilisés par les créatures d'un Titre donné. Certaines créatures se font appeler par un nom couramment attribué à un Titre supérieur, pour influencer les Kabbalistes. Les Princes du labyrinthe éclairé par une torche ont trompé de nombreux Nephilim. Ce sont en fait des Sentinelles.

Ka dominant : le niveau d'Initié dépend du Titre et non de la difficulté d'invocation.

Caractéristiques, nombre et niveau des Compétences : l'enveloppe physique de la créature de Kabbale est d'autant plus puissante que son Titre est élevé.

A lors comme ça vous estimez que les Ministres implacables ont perdu de leur superbe maintenant qu'ils sont Peu Forts ? Vous trouvez que les paramètres des Invocations classés selon la Sefirah sont peu intuitifs ? Vous ne comprenez pas pourquoi les Miroirs de vif-argent sont invisibles ? Parfait ! Voilà pour vous une alternative aux règles d'Invocation de Kabbale, qui introduit la notion de Titre pour aplanir les difficultés.

INTRODUCTION

Un problème de Caractéristiques

Dans Nephilim : Révélation, les créatures sont d'autant plus difficiles à invoquer qu'elles sont puissantes physiquement et intellectuellement. Or, beaucoup de créatures expertes dans leur domaine — souvent non magique — ont des Caractéristiques très faibles. Concernant les combattants, leur force de frappe viendrait maintenant de leur invisibilité, couplée à leur invulnérabilité aux armes non magiques. Les créatures seraient donc plus utiles pour leurs pouvoirs que pour leurs capacités physiques. Plutôt que de suivre cette explication, nous vous proposons de ne plus associer la puissance d'une créature à sa Difficulté d'Invocation. A la place, nous l'associerons à son Titre.

Un problème de paramètres

Un autre problème concerne les paramètres d'Invocation et ses conséquences (Échec et Maladresse). Ils ne sont plus propres à chaque créature comme dans la seconde édition, mais rassemblés par Sefirah. Ce type de généralisation est sans doute pratique mais il a parfois des effets surprenants. On se retrouve par exemple avec des Miroirs de vif-argent visibles en Vision-Ka uniquement, ce qui est plutôt gênant pour des créatures devant se faire passer pour une personne

Table des Caractéristiques

Titre	Noms courants	Ka dominant	Caractéristiques	Nombre de compétences	Compétences à
Serviteur	Spectre, Ashim	Pas Initié	Peu/Peu/Pas/Pas/Pas	2	Apprenti
Sentinelle	Ange, Celui qui..., Ceux qui..., Démon, Enfants, Esprit, Kérubim, Séraphim, Tarshishim	Peu Initié	Assez/Peu/Peu/Pas/Pas	4	Compagnon
Ministre	Seigneur	Assez Initié	« ... »/Assez/Assez/Peu/Peu	6	Compagnon
Prince	Princesse, Dame	Initié	Très / « ... »/« ... »/Assez/Assez	8	Maître
Suzerain	Zohar	Très Initié	-	-	-

Les Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé

Ka-feu : Assez Initié.

Caractéristiques : « ... » Fort, Assez Agile, Assez Endurant, Peu Intelligent, Peu Séduisant.

Compétences : Arts martiaux, Armes (de mêlée) C, Esquive C, Sport (Athlétisme) C, Sport (Escalade) C, Vigilance C. Ka-feu : Assez Initié.

La table des paramètres

La table se lit comme suit :

Autonomie : idem *Nephilim* : Révélation. Une créature qui obéit à un programme donné par le Kabbaliste, et qui s'arrête si elle rencontre un événement imprévu, a une autonomie nulle et est donc un Serviteur. On peut proposer un ajustement pour les créatures à autonomie nulle, issues des romans de Fabien Clavel : ces créatures peuvent parler, et ont tendance à abuser de cette unique liberté qui leur est laissée. Mais, après tout, la Kabbale est relation, il serait dommage de s'en priver.

Temps d'incantation : plus son Titre est élevé, plus la créature exige la cérémonie longue et complexe qui sied à son rang.

Durée : les créatures les plus importantes ont des responsabilités dans leur Monde d'origine. Si les Serviteurs sont habitués à de longues périodes de travail répétitif, les Princes sont si occupés qu'ils ne peuvent consacrer que quelques minutes à un Kabbaliste.

Échec et Maladresse : une créature réagit aux Échecs et aux Maladresses en fonction de son autonomie et sa puissance, donc de son Titre. La plupart des créatures ont des réponses personnalisées, adaptées à leur personnalité. Plus une créature est autonome, plus elle est libre de la façon dont elle traite le Kabbaliste. Si un Serviteur est tout à fait incapable d'asservir son Invokeur, un Prince dont le domaine est la folie peut infliger de très sévères tourments à ceux qui lui manquent de politesse.

Délégation : le Kabbaliste n'a pas commis d'erreur d'invocation mais le Prince délègue néanmoins quelqu'un d'autre pour se rendre sur les lieux à sa place. La créature fait tout ce qu'elle peut pour aider l'Invokeur, mais ses capacités sont tout à fait inadaptées. De maladresse en maladresse, elle ruine ses plans. Si le Kabbaliste la renvoie, le Prince se considère comme insulté.

La portée : Vous remarquerez que la portée a disparu. Les créatures apparaissent dans le cercle d'invocation (qu'il soit Sceau, Pentacle ou Clé) et peuvent en sortir une fois le Contrat passé. Il n'y a pas de limite de distance au-delà de laquelle le Contrat ne s'appliquerait plus. Par contre, certaines créatures ont des pouvoirs ayant une certaine portée. Elle doit être alors précisée dans leur description. Elle n'est nullement générique à une Sephirah ou à un Titre.

Exemples :

Le sermon du Ministre de paix vêtu de béryl calme les belligérants dans un rayon de 100 mètres.

Les Miroirs de vif-argent peuvent être contrôlés par le Kabbaliste jusqu'à 5 km. Au-delà, ils s'arrêtent et restent immobiles jusqu'à ce que l'Invokeur se rapproche d'eux.

Les Sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence sont des nuages qui couvrent un disque de 500 mètres de rayon (les rendant peu commodes en terrain habité).

Les Suzerains restent le temps qu'ils souhaitent et réagissent selon leur bon vouloir en cas d'Échec ou de Maladresse du Kabbaliste.

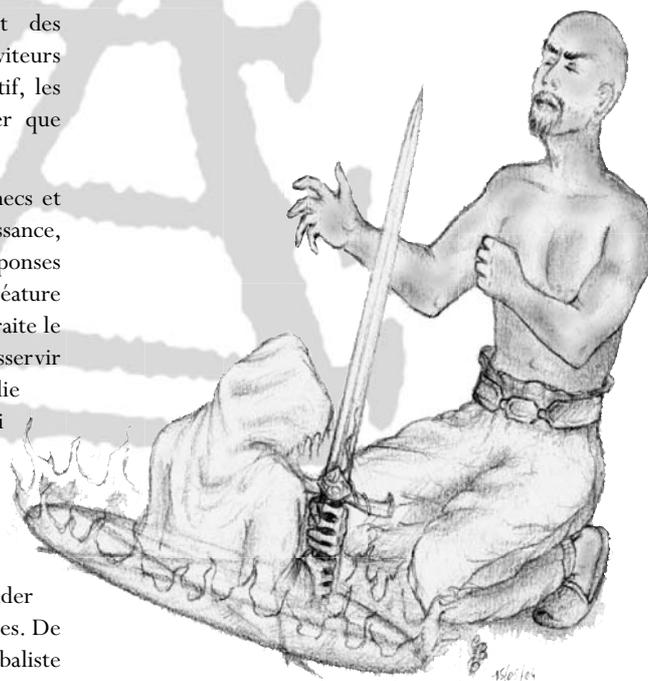


Table des Paramètres

Titre	Autonomie	Temps d'incantation	Durée	Echec (Féal)	Echec (Allié)	Maladresse
Serviteur	Nulle	Un tour	Un jour élémentaire	Fuite	Disparition	Tourments
Sentinel	Modérée	Deux tours	Un jour ou une nuit	Incompréhension	Immobilité	Fusion
Ministre	Totale	1 minute	Trois heures	Attaque, Service	Service	Duel, capture
Prince	Totale	1 heure	15 minutes	Possession	Délégation	Gloutonnerie, asservissement
Suzerain	Totale	jour ou nuit	-	-	-	-

Des ruptures personnalisées

Autant que possible, privilégiez les ruptures personnalisées. En voici quelques exemples.

Les Miroirs de vif-argent : ils prennent l'apparence du Kabbaliste et font exactement la même chose que la dernière fois qu'ils ont été invoqués (jusqu'à être troublés par un événement inconnu, auquel cas ils s'immobilisent jusqu'à la fin du Sort).

Sabathiel : il refuse de revenir tant que le score de Khaïba de l'Invocateur n'a pas baissé.

Ministres implacables : ils engagent un duel avec le Kabbaliste.

Les Dames du lac : si les chevaliers estiment que le Kabbaliste ennue ou insulte leur Dame, ils décident d'eux-mêmes de châtier l'impudent.

La Vierge qui garde la source de vie : le Nephilim devra recueillir et soigner un être blessé avant qu'elle accepte de venir le soigner à nouveau. Dans le cas d'une Maladrèsse, la personne en question devra être un ennemi du Kabbaliste.



Voici la liste des créatures présentes dans le *Livre des joueurs* dont le nom courant ne comporte pas de Titre ou dont le Titre est différent de ce que semble indiquer le nom. A partir de là, il est simple d'extrapoler le Titre d'autres créatures. Les créatures uniques peuvent avoir n'importe quel Titre, bien qu'elles soient fréquemment Princes ou Suzerains.

Créatures

Serviteur : Les armures de Kabbale, les Lumières des forêts de Pharphar, Celui qui luit dans les ténèbres, les Spectres aux 700 bouches, Les Miroirs de vif-argent, les Esprit qui veillent dans les grottes de Pharphar, les Esprits de la vingt-quatrième partie d'un instant, les Sphères du désert, les Fleurs de jade.

Sentinelle : Cyndaryl, les Princes du labyrinthe, Audia, les Gardiens des puits de Pharphar, l'Esprit de la tour gibet, les Porteurs de flamme de vie, les Véloces de flammes, les Esprits industriels, les Génies industriels, les Voix invocantes, les Fées espiègles, les Ailes de la folie, les Cavaliers armés de pied en cap, les petits Esprits du silence, l'Arbre de cristal vivant, les Flammes bleues.

Ministre : Les Sombres gouverneurs, les Princesses blanches, les Démons-Chevaux, le Grand Architecte, les Régisseurs de fureur, l'Améthyste, les Tresses de myrrhe, les Sylvains, le Golem, les Régents de splendeurs empalées, les Sages aux clochettes, les Miroirs aux apparences, les Voix rauques, le Filet de cristal, les Sages aux manteaux d'ombres.

Prince : Les Dames qui veillent sur le lac, la Vierge qui garde la Source de vie, Sabathiel, Daniel, l'Armée des navires d'ambre, la Bête qui habite au fond du Labyrinthe, Dworkin, les Fils puissants, les Puissants Seraphim

Suz.eraïn : Tzebaoth, Kamaël, Shaï Hulud

ET LA VISIBILITÉ ?

La visibilité ne dépend ni de la Sephirah, ni du Titre de la créature. Les créatures de Kabbale sont soit visibles en vision normale, soit visibles en Vision-Ka. Dans tous les cas, si elles ont l'air de venir d'« ailleurs », un profane ne les voit pas pour ce qu'elles sont. Un Nephilim vêtu d'une armure de Kabbale paraîtra curieusement habillé aux yeux d'un profane. *Ceux qui hantent le ciel* auront l'air de drôles de dirigeables. Un initié (Apprenti dans une Tradition d'Arcane mineur ou de Bohémiens) verra par contre la créature pour ce qu'elle est, tout comme un Nephilim. *Les Miroirs au vif-argent* ayant pris une apparence humaine normale seront aussi clairement visibles.

Le type de visibilité de la créature dépend essentiellement de son rôle. Celles qui doivent interagir physiquement, avec leur environnement ou avec des gens, sont visibles. Les créatures qui confèrent uniquement des pouvoirs sont seulement visibles en Vision-Ka.

ET LA DIFFICULTÉ D'INVOCATION ?

Elle reste inchangée. Il est donc possible que des Princes soient Peu Difficiles à invoquer, et des Serviteurs « ... » Difficiles à faire venir. La difficulté inhérente au Titre est déjà comprise dans leur temps d'incantation et surtout dans les conséquences qui attendent l'Invocateur en cas d'Échec. La Difficulté d'appel représente plutôt la réticence avec laquelle une créature accepte de venir sur Terre, ainsi que sa tendance à répondre favorablement aux demandes du Kabbaliste. Certaines créatures puissantes aiment visiter l'Athanor Céleste, tandis que des Serviteurs sont réticents à quitter leur monde (ou leur maître le leur a interdit).

Exemple : le Ministre de Paix désirant répandre la concorde sur Terre, il accepte facilement d'intervenir dans un conflit à la demande d'un Nephilim. Il est donc Peu Difficile à invoquer.

Exemple : Sabathiel répuge à soigner des Nephilim qui ne font pas attention à leur Pentacle. Il refuse d'être une solution de facilité et rend visite avec réticence à ceux qui ne font pas d'effort pour maintenir la pureté de leur essence. Il est Assez Difficile à convaincre.

Note : les modificateurs supplémentaires (-1 ou -2) indiqués à côté de la Difficulté d'Invocation des créatures peuvent

être ignorés sans problème. En échange de cette perte de précision (qui n'est qu'un reliquat de la très grande dispersion des difficultés de la seconde édition), les joueurs vous remercieront de leur épargner un calcul supplémentaire. Jongler avec les difficultés qui varient selon la compétence et la conjonction astrologique est déjà assez laborieux.



Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

Je souhaite être inscrit à la Mailing-List «Les Héritiers de Babel»

Quelles attentes avez-vous à l'égard de l'association ?

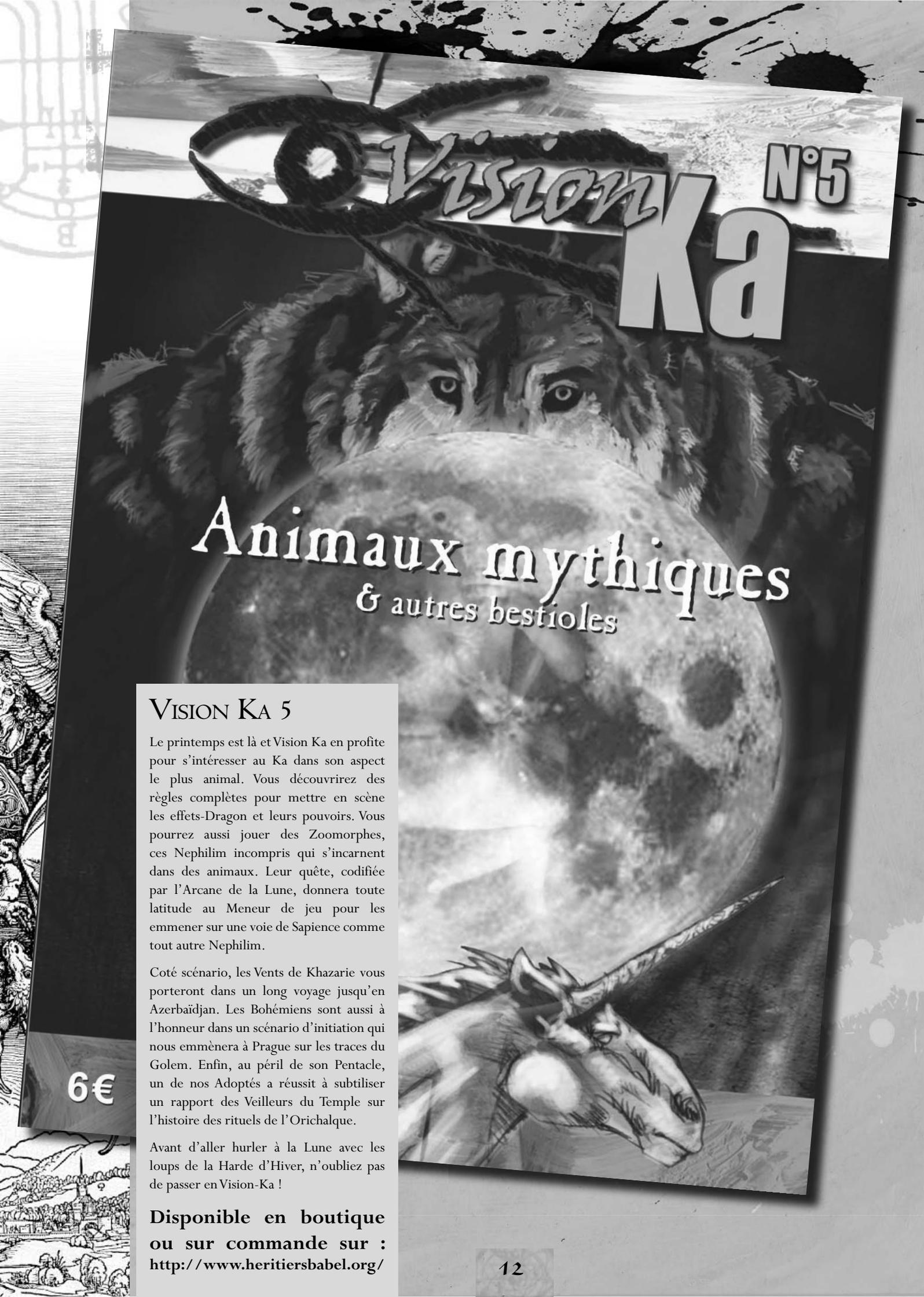
1 -

2 -

3 -

Envoyez votre chèque de 8 Euros libellé à l'ordre «Les Héritiers de Babel» à l'adresse suivante :

Les Héritiers de Babel
Chez Lara DUSSAUSSOIS
165, Résidence La Pacaterie
91400 ORSAY

The cover art for 'Vision Ka' features a large, detailed illustration of an owl's face in the center, looking directly at the viewer. Below the owl is a large, textured sphere resembling the moon. In the bottom right corner, there is a detailed illustration of a dragon's head. The background is a dark, atmospheric landscape with a large, glowing orb in the sky. The title 'Vision Ka' is written in a stylized, gothic font across the top, with 'N°5' to its right.

Vision Ka

N°5

Animaux mythiques & autres bestioles

VISION KA 5

Le printemps est là et Vision Ka en profite pour s'intéresser au Ka dans son aspect le plus animal. Vous découvrirez des règles complètes pour mettre en scène les effets-Dragon et leurs pouvoirs. Vous pourrez aussi jouer des Zoomorphes, ces Nephilim incompris qui s'incarnent dans des animaux. Leur quête, codifiée par l'Arcane de la Lune, donnera toute latitude au Meneur de jeu pour les emmener sur une voie de Sapience comme tout autre Nephilim.

Côté scénario, les Vents de Khazarie vous porteront dans un long voyage jusqu'en Azerbaïdjan. Les Bohémiens sont aussi à l'honneur dans un scénario d'initiation qui nous emmènera à Prague sur les traces du Golem. Enfin, au péril de son Pentacle, un de nos Adoptés a réussi à subtiliser un rapport des Veilleurs du Temple sur l'histoire des rituels de l'Orichalque.

Avant d'aller hurler à la Lune avec les loups de la Harde d'Hiver, n'oubliez pas de passer en Vision-Ka !

**Disponible en boutique
ou sur commande sur :**
<http://www.heritiersbabel.org/>

6€