



Blessure : 666

vendredi 13 janvier 2006, par [Ubik](#)

Ou comment gérer cette blessure qui n'est pas vraiment détaillée dans les livres de Nephilim.

Cette blessure est à mon sens une des plus intéressante à jouer, mais aussi une des plus complexe, aussi bien pour le Joueur que pour le MJ. Les problèmes se posent à plusieurs niveaux : au niveau technique d'abord, mais aussi au niveau de l'interprétation en jeu, du comportement des autres, Joueurs ou PNJ.

Point de vue technique :

- Au niveau Apprenti cette blessure remplace la Lune du Pentacle par un Noyau de Lune Noire. A la Vision-Ka, le Nephilim apparait donc à ses Frères comme un cruxim la plupart du temps. Rare sont ceux qui penseront à faire une Vision-Ka sélective pour détecter une éventuelle présence de Lune Noire.

- Aux niveaux Compagnon et Maître, le personnage, en plus de voir sa branche de Lune remplacée par un Noyau de Lune Noire, voit une de ses Sciences Occultes remplacée par une Science Occulte Selenim.

Au niveau Apprenti, le personnage possède donc un Noyau de Lune Noire. A priori le niveau d'Initié de ce noyau sera égal au niveau d'Initié du Ka Lune avant "l'opération". Il possède donc une réserve en conséquence, déterminée en regardant dans le livre du joueur, dans le chapitre de création de Selenim :

Initié	Réserve
Pas	20
Peu	40
Assez	60
"..."	80

Note : Il est possible de diminuer un peu la Réserve du personnage. En effet, il possède une nature "batârde" et risque donc de ne pas être aussi accompli qu'un Selenim pur.

Maintenant qu'il est doté de ce Noyau de Lune Noire, le personnage va devoir, à l'instar des Selenim, s'assouvir car il subit l'Entropie. Il doit employer la même méthode que les Selenim. Ainsi il peut choisir une émotion de prédilection (voir le codex Selenim). L'Assouvissement se déroule de la même manière que pour les Selenim. C'est la partie la plus désagréable de cette blessure car le personnage va devoir passer facilement deux heures par jour à s'assouvir.

Aux niveaux Compagnon et Maître, la Science Occulte remplace une Science Occulte que le joueur avait choisi. S'il possédait la Magie comme voie principale et l'Alchimie comme voie secondaire, il peut choisir de remplacer l'une ou l'autre. Il aura le même nombre de niveaux de compétence occulte à répartir dans le même nombre de cercle. Par exemple s'il choisit de remplacer sa Voie Occulte secondaire, il n'aura accès qu'au premier Cercle de la Science occulte Selenim.

Comme pour les Selenim, l'utilisation de cette Science Occulte va lui absorber des Puces de sa réserve de Lune Noire, accélérant ainsi l'Entropie. Le coût est identique à celui des Selenim.

Point de vue pratique :

- Le premier aspect à gérer est le point de vue du personnage sur son état. Comment l'accepte-t-il, comment le voit-il ? Cela peut aller du simple désintérêt, jusqu'à considérer qu'il est Maudit, et donc, autant se laisser aller au Basculement. C'est



un point de vue important car cela va conditionner pas mal de réactions du personnage par rapport aux autres.

- Le deuxième aspect est l'interaction avec les autres. Les Selenim vont remarquer immédiatement l'affliction dont souffre le personnage, sauf que pour eux, cela risque plus de ressembler à une progression qu'à une mutilation. Enfin tout dépend de la façon dont le Selenim lui-même vit son état. Pour les Nephilim, la réaction risque d'être plus violente s'ils sont opposés à la Lune, ou plus compatissante s'ils ont des affinités avec la Lune. Cependant, à moins de faire une Vision-Ka sélective sur la Lune Noire, la plupart des Nephilim ne remarqueront même pas le Noyau du personnage. Au pire le prendront-ils pour un Cruxim, volontaire

ou non...

- Enfin le dernier aspect ne concerne que le niveau Maître de la Blessure. Le personnage est alors recherché par les membres du 666. Tout scénario où ceux-ci interviennent devra prendre en compte ce fait, car le comportement des acteurs sera alors modifié. Il est impensable de jouer les Chroniques de l'Apocalypse avec un personnage possédant cette Blessure, sans que le 666 ne tente de piéger ce personnage en particulier plus que les autres. Ou alors ils peuvent lui proposer une association temporaire pour racheter ses fautes, au détriment du reste du groupe. C'est à voir en fonction du degré de complexité voulu pour le scénario en question.