



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Nephilim > Aides de jeu > Sciences Occultes > **Sciences Figées**

Sciences Figées

mercredi 1er février 2006, par [Ubik](#)

De l'utilisation libre des Sciences Occultes. Attention, cet article ne devrait pas être mis entre toutes les mains... Les joueurs ne devraient le lire que sur autorisation de leur MJ.

Les Sciences Occultes, Nephilim, Selenim, et éventuellement même les Talents des Ar-Kaïm ou les Dons des Bohémiens, ne sont pas un carcan dans lequel l'être magique est emprisonné. Elles sont au contraire un moyen d'expression, presque un art, à un certain niveau tout au moins.

Commençons par les trois Sciences Occultes Nephilim, qui sont :

- la Magie. Modulable par essence, les joueurs -et donc leurs personnages- sont rapidement enclins à en exploiter les aspects pratiques. Après un court temps d'adaptation à la Table Analogique, le joueur est imprégné de sa symbolique et commence à maîtriser la modularité de cette Science Occulte.

- la Kabbale. Ici, la liberté donnée au personnage est un peu plus subtile. Au lieu de jouer directement sur l'effet magique pour le modifier, le changement intervient lors de la discussion avec la créature. En effet, le kabbaliste à tout loisir de demander à sa créature invoquée n'importe quel service, du moment que ça ne s'éloigne pas trop de ses attributions, et dépendant de son autonomie. Naturellement, une créature exploitée aura vite fait de se rebeller et d'instaurer une relation maître-féal avec le kabbaliste.

- l'Alchimie. Cette Science Occulte est certainement la plus difficile à rendre modulable. En effet, le Nephilim applique à la lettre des Formules, mélange en de subtils dosages de Catalyseurs particuliers sous peine de voir son laboratoire lui exploser en pleine figure. Cependant, même si le premier cercle se restreint à cette utilisation, au second cercle, l'Alchimiste peut commencer à tester ses Formules, en ajoutant un Catalyseur par là, en retirant un

par ici.

Les Selenim possèdent eux aussi trois Sciences Occultes :

- la Nécromancie. Même si l'exécution des Rites est assez codifiée et peu sujette à subir des modifications, la modularité de cette Science Occulte intervient au niveau de l'utilisation des différents Rites. En effet, une fois un Sans-Repos créé, le Selenim est libre d'agir avec lui comme avec n'importe quel PNJ. De véritables relations peuvent donc se créer, loin de la simple vision utilitariste qu'ont certains Nécromants de leurs créatures.

- la Conjuración. La liberté de cette Science Occulte intervient, pour les deux premiers Cercles au même endroit que pour la Kabbale. Ce n'est pas pour rien que la Conjuración est familièrement appelée "Kabbale Noire". En revanche au troisième Cercle, la liberté du Conjurateur est sans commune mesure avec celle d'un Kabbaliste. Il peut créer n'importe quelle Entité, quelque soit son Appel, et même mieux, peut en inventer une de toute pièce. La seule limitation est ici l'imagination du joueur.

- l'Anamorphose. Cette Science Occulte est sans doute celle qui, parmi les trois accessibles aux Selenim, permet le plus de liberté. La première, et plus évidente, liberté que peut prendre un Anamorphe est de sculpter lui-même de nouveaux aspects, totalement inédits. La deuxième liberté de l'Anamorphe est la direction que celui-ci veut donner à son Imago. Si on se réfère seulement au livre de base, la plupart des Aspects ont des fonctions gurrières. Mais il serait tout à fait possible à un Selenim de pousser son Imago vers une beauté



mortelle, ou une intelligence sans pareille. Là encore, seule l'imagination du joueur limite son personnage.

En ce qui concerne les Ar-Kaïms et les Bohémiens, la modularité de leurs Talents ou Dons est plus délicate. Elle consiste plus en un judicieux enchainement de différents Talents, ou de différents

Dons, pour produire un effet à la base inattendu. Cependant, rien n'empêche un Bohémien de se pencher quelques temps sur l'élaboration d'un nouveau Dons, car leur nombre n'est pas figé. De même, un Ar-Kaïm est capable de créer un Talent d'un Elément, même s'il en existe déjà un. Il pourront ensuite diffuser ce Talent ou ce Dons parmi leurs communautés respectives.