



## Progression Occulte

mardi 14 février 2006, par [Ubik](#)

Les Sciences Occultes sont toujours décrites dans Nephilim en fonction de la compréhension que doit en avoir le personnage. Mais qu'en est-il de la compréhension du joueur ? Un article réservé aux MJ.

Il semble assez logique en effet de se poser la question suivante : "est-il cohérent qu'un joueur puisse ne rien comprendre à la symbolique élémentaire, et jouer un personnage maîtrisant le Troisième Cercle de Magie ?" A terme cela risque de poser des problèmes récurrent, dûs au fait que le joueur ne comprenne pas réellement ses possibilités et les implications de ses actes.

Il doit donc être possible, sans demander au joueur des efforts surhumains, ni le pousser à la schizophrénie ("Non tu n'a pas réussi à lancer ton sort. Comment ça, l'Enochéen c'est dur à prononcer ?"), de poser certains palliers qui permettront d'avoir une cohérence entre les personnages et les joueurs.

### **La Magie :**

- Au Premier Cercle, le joueur découvre encore les possibilités de son personnage. Il prend connaissance avec ses Habitus, éventuellement avec la Table Analogique, et avec la Table des paramètres. A priori pour passer au Second Cercle, le joueur doit être en mesure de jouer sans efforts sur les paramètres de la table, et d'utiliser tous ses Habitus sans avoir besoin de relire quinze fois leurs descriptions avant de faire son jet.

- Au Second Cercle, le joueur doit commencer à se familiariser avec la Table Analogique. De même que son personnage noue des liens avec les champs magiques, le joueur doit commencer à repérer la symbolique derrière les mots. Pour passer au Troisième Cercle, il devrait être capable de savoir dire si tel ou tel mot se rattache à un élément ou un autre, au moins pour les mots les plus classiques.

- Naturellement, ces étapes ne sont pas vitales mais permettent d'éviter des incohérences trop marquées. De plus elles ne se substituent pas au Labyrinthe ésotérique que doit franchir le Mage.

### **La Kabbale :**

- Lors de la découverte du Premier Cercle, le joueur va faire connaissance avec ses créatures de Kabbale. Il va petit à petit s'habituer à la structure de l'Arbre de Vie. De même il va commencer à percevoir quel type de créature est originaire de quel Monde de Kabbale. Pour accéder au Second Cercle, un joueur devrait être familiarisé avec ces différentes notions.

- Au Second Cercle, le joueur perçoit mieux les différences entre les Mondes de Kabbale. Arrivée à la Sephirah Tipheret, il doit s'interroger sur la Kabbale car il est arrivé à un carrefour de l'apprentissage de son personnage, comme le montre la position de la Sephirah sur l'Arbre de Vie. L'accès au Troisième Cercle est donc conditionné par la connaissance des différents Monde de Kabbale et de leur principes respectifs, ainsi que la réflexion sur la Kabbale en général.

- Là encore cela ne remplace en rien l'exploration que doit mener le personnage dans le Monde de Kabbale qu'il s'est choisi.

### **L'Alchimie :**

- Au Premier Cercle, le joueur doit se familiariser avec les Outils, les Substances, les Etats de la Matière, et les Eléments. Une fois qu'il possède une vue d'ensemble de ces choses, ou tout au moins de celles liées à sa pratique, il peut alors accéder au Second Cercle.

- Au Second Cercle, le personnage commence à avoir plus de liberté au niveau des Catalyseurs. Il peut tenter de modifier légèrement ses Formules pour produire de nouveaux effets. De plus il doit commencer à avoir une conscience assez précise du lien qui unit son personnage à son laboratoire, et ne plus penser celui-ci seulement comme un lieu sympa ou peut venir se ressourcer le personnage. L'accès au Troisième Cercle est donc conditionné par la connaissance assez précise des Catalyseurs que le Nephilim utilise le plus souvent, et par l'idée que le laboratoire est plus qu'un simple lieu.

### **La Nécromancie :**

- Au Premier Cercle, le joueur doit commencer à comprendre le lien entre l'ancien Ka-Soleil des défunts, et leur Tourmente. De plus il doit percevoir que les esprits des morts ne sont pas à son service, mais qu'il doit leur parler, les apaiser, avant de pouvoir leur demander quelque chose en échange. Pour atteindre le Second Cercle, le joueur doit donc comprendre en partie les interactions possibles entre lui et les morts.

- Au Second Cercle, le joueur commence à percevoir le lien qui lie intimement le Ka-Soleil et la Lune Noire. Il a compris que les morts ont des capacités qu'ils peuvent lui prêter à condition qu'ils aient entre eux une relation que le mort jugera satisfaisante. Il ne doit plus avoir d'hésitation sur les différents Desmos qu'il connaît. Il a définitivement compris que pour son personnage, la mort n'est qu'un pont, qu'on peut franchir dans les deux sens.

### **La Conjuración :**

- Au Premier Cercle, le joueur se familiarise avec les différentes créatures qu'il a à sa disposition. Il doit commencer à comprendre qu'elles sont créées à partir de Lune Noire résiduelle cachée au sein des autres Ka-éléments. Pour accéder au Second Cercle, le joueur devrait avoir une bonne connaissance des Entités et des Appels auxquels elles sont liées.

- Au Second Cercle, le joueur doit faire une distinction nette entre les différents Appels, et doit être capable de classer les créatures selon leurs caractéristiques et pouvoirs dans l'un ou l'autre des Appels. Ceci afin de préparer l'accession au Troisième Cercle qui laissera le joueur totalement libre dans la conjuration des Entités.

### **L'Anamorphose :**

- Au Premier Cercle, le joueur devrait se familiariser avec cette Science Occulte difficile d'accès. Il devrait commencer à percevoir les différentes possibilités qui s'offrent à lui. Pour atteindre le Second Cercle, le joueur devrait avoir une description précise de son Imago, et une conscience claire de ses capacités.

- Au Second Cercle, le joueur devient familier de ses différents Aspects, et n'a donc plus d'hésitation quand il s'agit de faire appel à l'un ou l'autre. De plus, il doit commencer à entrevoir la lourdeur de l'Imago de son personnage et songer à la création d'un royaume, même si cela ne se posera pas en ces termes.

### **Les Talents :**

- Avant de pouvoir apprendre les Talents d'une Maison autre que la sienne, le joueur devrait être familier avec les Talents actuels de son Ar-Kaïm. En effet, si le personnage n'a pas l'impression d'être limité par ses Talents, pourquoi le joueur l'aurait.

### **Les Dons :**

- Comme pour les Talents, les Dons auxquels a accès le personnage sont limités par la maîtrise qu'il a de ceux qu'il possède déjà. De plus, la famille du Bohémien risque de le freiner dans sa progression si elle estime qu'il brule les étapes.

Chacune de ces idées est bien sûr à appliquer avec modération. Comme expliqué plus haut, le but n'est pas de rendre le joueur fou à cause de détails incompréhensibles, mais de permettre un jeu de rôle -au sens propre- plus développé.