



La Narcose

vendredi 15 septembre 2006, par [Oraclus](#)

Développement des règles concernant la Narcose

L'article ci dessous est paru dans le Hermes Trismegiste n°3, l'auteur n'est autre que Stephane Adamiak. Dans l'article original, il n'y avait que les pouvoirs d'eau et de feu. Les autres sont des créations de Lews Therin et d'Oraclus membres actifs du forum Nephilim. Les conversions de règles sont le fruit de lo l'aveugle

Extrait d'une communication de Kaïl, Nephilim Adopté de l'Arcane XIV décatit les stagiaires de l'Hospice Narcosis.

"Nous autres Nephilim, êtres magiques réputés immortels, enchaînés dans un corps imparfait, n'en sommes pas moins exposés aux dangers d'une existence dangereuse. De plus, par notre nature, nous sommes exposés à des dangers liés à notre substance même. Ainsi outre les périodes d'Ombre, le carcan de la stase, la perte du simulacre peut-être un obstacle considérable à la poursuite de l'Agartha... Les risques de narcose sont ainsi évoqués avec crainte et nos Frères n'aiment pas aborder ce funeste phénomène. Lorsque les langues se délient, on commence à parler d'un tel qui passa de nombreuses heures angoissées à retrouver un simulacre au milieu d'une forêt profonde. Ceci dit, on évoquera un autre qui n'eut pas cette chance et qui, depuis, hante les ruines d'une chapelle au milieu d'un marais dans le Poitevin. Les témoignages ne manquent pas mais la narcose reste un phénomène bien nébuleux qu'il convient d'éclairer sous un jour nouveau pour que chacun prenne conscience des risques et de la manière d'appréhender le problème..."

Rappel et Interrogations

D'un point de vue technique, les règles actuelles concernant la Narcose sont minces par rapport aux possibilités de jeu de rôle qu'offrent ce phénomène. Cet article a donc pour objectif d'exposer des propositions tout à fait optionnelles pouvant être utilisées ponctuellement, par exemple dans un scénario mettant en scène un Nephilim en narcose.

Avant de développer cet aspect du destin Nephilim, il convient de rappeler ce bref point de règles. Ainsi lorsqu'un personnage perd son simulacre et qu'il passe par la suite du temps sans pouvoir réintégrer un corps humain, il doit réussir un jet de Ka Dominant dont la difficulté correspond au niveau de Narcosé. En cas d'échec, il gagne autant de puces de Narcose que d'heures passées étant désincarné. En cas de maladresse, il devient une Narcose.

Cependant il reste des questions en suspend, que se passe-t-il, existe-t-il des procédés magiques pour tirer un Nephilim de la narcose, et bien d'autres encore...

La Notion d'ancrage

Le phénomène à l'origine de la narcose est appelé ancrage par les spécialistes. Ainsi lorsqu'un Nephilim reste trop longtemps désincarné, les champs magiques qui le composent commencent à perdre leur cohésion et se fondent dans les champs environnants. Selon le Ka dominant du Nephilim, on parle ainsi de dissolution, de cristallisation, de

dispersion, etc... En vision-Ka, il est alors possible de distinguer la silhouette du malheureux Nephilim se fondre petit à petit dans les champs environnants. Dès lors, il devient de plus en plus difficile pour lui de sortir volontairement de la narcose. D'un point de vue technique, la règle pour éviter l'ancrage est modifiée comme suit pour rendre compte de cet enkystement du pentacle du Nephilim :

Test de Ka Dominant Difficile avec un modificateur de -1 sur le jet par échec.

En cas d'échec, la périodicité des tentatives augmente selon l'échelle suivante : Jour, semaine, mois, saison, année, lustre, décennie, génération, siècle. Il est nécessaire de comptabiliser ces tentatives infructueuses car elles rendent compte de l'enkystement du Nephilim, ce quia une grande importance en cas d'extraction du Nephilim par un rituel magique.

Bien sûr la règle prévoyant la perte de 5 puces de Ka à chaque période est toujours valable. (cf. Ldj p151).

De la nature des Narcoses

Malheureusement si le Nephilim ne réussit pas à vaincre l'inertie qui gagne son pentacle, il tombe en narcose, son esprit se dilue dans l'environnement et il n'est plus capable d'agir de manière volontaire. Toutefois, le Nephilim continue d'influencer le site de sa "chute" et des occurrences pour le moins étranges aux yeux des humains peuvent survenir. Ainsi, les cas de hantise sont bien souvent des indices de narcose...

Ceci dit, un tel phénomène est toujours unique et correspond, de fait, aux humeurs des Nephilim. Ainsi, même si un Nephilim est prisonnier des champs magiques qui l'environnent, il se manifeste en accord avec son humeur. Les témoins initiés parlent alors de phénomènes colériques, mélancoliques, etc...

De manière plus précise, une narcose colérique sera agressive et aura tendance à utiliser ses pouvoirs

pour nuire à ceux qui s'introduisent dans son Domaine. Les narcoses mélancoliques au contraire sont plus subtiles dans leurs manifestations et s'intègrent bien dans leur environnement qu'elles modifient de manière substantielle. Les "intrus" qui pénètrent dans un tel territoire peuvent être frappés par l'étrangeté des lieux et une sorte de lien empathique peut s'effectuer. Les Nephilim de l'Air et de l'Eau quant à eux sont plus portés sur la communication et l'adaptation. Enfin les narcoses lunatiques, comme leur nom l'indique, sont les plus imprévisibles et se manifestent de manière chaotique, oscillant entre la mélancolie la plus profonde et la colère la plus destructrice... Grâce à cette simple catégorisation, les narcoses prennent une autre dimension, plus intéressante à rendre en jeu.

A partir de cette base "caractérologique", chaque narcose peut se différencier par ses différents modes de manifestation, eux même en rapport avec le Ka élément dominant du Nephilim à l'origine de la narcose.

Mystique du Site

Si par un heureux hasard, un Nephilim "tombe" sur le lieu d'un nexus, son destin peut être considérablement affecté. Tout d'abord, il peut utiliser indifféremment les cinq éléments mais surtout, il peut espérer profiter d'une sorte de bain de jouvence au sein même des champs magiques et en sortir plus fort... En fonction de l'organisation et de la pureté des champs magiques, la puissance de la narcose peut varier.

Il faut donc déterminer le niveau de mystique du site sur lequel le Nephilim est en Narcose. A titre indicatif voici quelques repères :

Champs magiques dispersés = Pas mystique
Champs magiques organisés = Peu mystique
Champs magiques puissants = Assez mystique
Plexus = ... mystique
Plexus puissant / Nexus = Très mystique



Manifestations

Etant immergés dans les champs magiques, les Nephilim en narcose peuvent continuer de manière plus ou moins intuitive à utiliser des "pouvoirs" de nature magique. Un exemple de ce qu'une narcose peut effectuer se trouve dans le scénario "Le Voile Levé" de la campagne "Le Souffle du Dragon".

Une fois prisonnier des champs magiques, le Nephilim n'a évidemment plus la même liberté qu'en étant incarné. L'utilisation de ses compétences magiques n'est par exemple plus possible... Par contre, la victime de la narcose peut, selon son degré de conscience, utiliser de manière plus ou moins volontaire, le potentiel magique du lieu de sa chute. Ces effets magiques sont relativement bruts et peu élaborés et se rapprochent par certains côtés des sorts de sorcellerie. Toutefois, à la différence des sciences occultes, aucune compétence n'est nécessaire pour que l'effet soit mis en oeuvre. A la place, la narcose puise dans un réservoir de puces de Ka, proportionnel au niveau de mystique du site où elle est fixée et à son propre score en Ka.

Ci contre un petit tableau permettant de connaître le niveau de puissant d'un Nephilim narcosé.

KA	Pas mystique	Peu mystique	Assez mystique	... mystique	Très mystique
Pas initié	Pas puissant	Pas puissant	Peu puissant	Peu puissant	Assez puissant
Peu initié	Pas puissant	Peu puissant	Peu puissant	Assez puissant	Assez puissant
Assez initié	Peu puissant	Peu puissant	Assez puissant	Assez puissant	... puissant
... initié	Peu puissant	Assez puissant	Assez puissant	... puissant	... puissant
Très initié	Assez puissant	Assez puissant	... puissant	... puissant	Très puissant

A chaque niveau de puissant correspond un nombre de puces de KA utilisables pour les pouvoirs de narcose :

- Pas puissant = 10 puces
- Peu puissant = 20 puces
- Assez puissant = 30 puces
- ... puissant = 40 puces

- Très puissant = 50 puces

Extension du territoire : une narcose peut affecter une zone plus ou moins importante suivant son potentiel. Ainsi, les narcoses les plus puissantes peuvent étendre leur territoire sur toute une région (Cf. Hermès n 2. La Bieria) D'un point de vue technique, la table ci-contre peut être adoptée pour rendu compte de ce phénomène d'extension.

niv puissant	Distance
Pas puissant	50m
Peu puissant	300m
Assez puissant	500m
... puissant	800m
Très puissant	+1km

Pouvoirs de Narcose

• Pouvoirs Colériques

- Chaleur : en dépensant 1 puce de sa réserve, la narcose peut augmenter la température ambiante de son domaine d'un degré pendant une heure. Ce pouvoir presque insignifiant à bas niveau peut devenir terrifiant entre les mains de puissantes narcoses...
- Feux Follets : proches d'effets Dragon, ces manifestations presque autonomes ressemblent à des globes de lumière dansante qui peuvent aller jusqu'à attaquer les intrus. Chaque Feu Follet demande 3 puces et ne se dématérialise qu'après une heure. Niveau de meurtrier = niveau de puissant, dégât 4
- Foudre : cet effet dévastateur est long à se manifester. Pendant 5 tours, la narcose dépense une puce de sa réserve/ tour. Ceci fait, la foudre tombe dans la zone choisie et contenant un objet vertical assez élevé tel qu'un arbre, un poteau, une antenne, une tour ou... un agité brandissant une épée. Niveau de meurtrier = niveau de puissant, dégât 20 (-3 par mètre d'éloignement du centre)



• Pouvoirs Sanguins

- Retour aux sources : ce pouvoir affecte une personne par 3 puces de Ka dépensés. La cible est alors touchée par une grande quiétude proche du sentiment de l'enfant au sein du ventre de la Mère et se couche en position foetale. Toute activité cesse, surtout si elle est agressive. Il est nécessaire de réussir un jet d'initié peu difficile pour sortir de cet état sous peine de rester béat pendant une autre heure.
- Contrôle des Eaux : grâce à ce pouvoir, la narcose peut agiter ou calmer les surfaces d'eau ou bien provoquer ou dissiper les chutes de pluie. Une puce dépensée peut agiter l'eau de quelques rides très esthétiques, deux puces de faire des vaguelettes, 3 et on passe à une vague de dimension honnête, 5 et c'est le déchaînement ! Ceci dit le pouvoir ne dure qu'une minute.
- Gel : en dépensant 1 puce de sa réserve, la narcose peut diminuer la température ambiante de son domaine d'un degré pendant une heure. Ce pouvoir presque insignifiant à bas niveau peut devenir terrifiant entre les mains de puissantes narcoses...

• Pouvoirs Mélancoliques

- Croissance végétale : Cette manifestation permet de contrôler l'évolution des végétaux sur son territoire. La narcose peut les faire vieillir (grandir) ou mourir de façon proportionnelle à la puissance de la Narcose.

Puissance\Dépense	1puce	3puces	5puces
Pas puissant	1mois	1an	5ans
Peu puissant	1an	5ans	10ans
Assez puissant	5ans	10ans	50ans
... puissant	10ans	50ans	100ans
Très puissant	50ans	100ans	500ans

- Harmonie : Cette manifestation permet d'inhiber tout désaccord dans la zone d'effet et de la remplacer par un sentiment d'harmonie. Une dépense de puce proportionnelle à la

puissance de la Narcose permet de faire passer un pallier (de Très Hostile à pas Hostile, puis de Pas Amical à Très Amical). Pas puissant = 5puces, Peu puissant = 4puces etc...

- Contrôle Végétal : Cette manifestation permet à la Narcose de contrôler une ou plusieurs plantes sur sa zone d'effet. Il peut modifier leur forme par une dépense de puces de Ka et les diriger comme des membres. Pour 1 puce dépensée le contrôle dure 1 minute, pour 3puces 1heure, pour 5puces une journée. Exemples : saisir avec des branches de lierre, broyer avec des racines, faire tomber des branches, enfouir quelque chose...

• Pouvoirs Lunatiques

- Illusions : Cette manifestation permet de créer des fausses impressions dans l'esprit de personnes présentes sur le territoire de la Narcose. Les impressions peuvent concerner un ou plusieurs sens (dépense de puces de Ka pour chaque sens). Leur crédibilité de base est fonction de la puissance de la Narcose, c'est à dire Très Puissant = Très crédible, Assez puissant = Assez crédible etc... La complexité d'une hallucination (exemple, une odeur composée, un mouvement est plus complexe qu'une odeur simple ou une forme immobile) réduit la crédibilité de l'illusion, mais le niveau de crédibilité peut être amélioré par une dépense de puces supplémentaire. Les victimes résistent sur un jet de Ka Soleil contre le niveau de Crédibilité.
- Songes : Cette manifestation permet de sentir un humain en train de rêver sur le territoire de la Narcose. Si le rêve est normal, la Narcose peut voir le rêve (degré d'exactitude fixe par le niveau de puissance de la Narcose) et le changer par une dépense de puces de Ka. (modification mineure = 1puce, modification majeure = 3puces, autre rêve = 5puces). Si l'humain était dans un Plan Subtil, la Narcose peut attraper son Ka Soleil pour suivre l'humain dans l'Akasha. Il y sera présent au sein du Ka Soleil de son véhicule, comme si il était conscient pendant une Ombre. Il peut



cependant forcer son hôte à entreprendre une action par une Dépense de puce.

- Sommeil : Simplement la possibilité d'endormir quelqu'un de force. La durée du sommeil est fonction de la dépense de puces et du niveau de la Narcose. La dépense peut être renouvelée pour un effet "Belle au Bois Dormant" (Ma version du conte : On met une fille en sommeil, et on attend qu'un Nephilim soit attiré par la rumeur pour qu'il me sorte de ce merdier !)

Puissance\Dépense	1puce	3puces	5puces
Pas puissant	1heure	1jour	1ans
Peu puissant	1jour	1an	5ans
Assez puissant	1ans	5ans	10ans
... puissant	5ans	10ans	50ans
Très puissant	10ans	50ans	100ans

• Pouvoirs Flegmatiques

- Poltergeist : Cet effet permet à la Narcose de faire apparaître une version fantomatique en Vision Ka de son métamorphe Pas Occulte et la diriger sur son territoire. Pour un profane, le Poltergeist n'est perceptible que comme une zone d'air plus froid dont la pression est supérieure. Le poltergeist ne peut pas interagir avec le monde physique ou magique (il bouge les lèvres, mais aucun son ne sort), d'autre part il ne peut pas passer au travers d'objets hermétiques, étant donné qu'il est constitué d'air. Cette manifestation demande une dépense de puce à chaque fois qu'une durée n (variable selon le niveau de la Narcose) est écoulée. Pas puissant = 1s, Peu puissant = 1min, Assez puissant = 10min, ... puissant = 1h, Très puissant = 1 jour
- Communication : Cet effet permet à la Narcose de moduler les champs magiques pour émettre des bribes d'énocéen. La Narcose doit dépenser une puce tout les n mots (n dépend du potentiel de la Narcose). Pas puissant = 1 mot, Peu puissant = 3 mots, Assez puissant = 1 phrase, ... puissant = 3 phrases, Très puissant =

1 sonnet (12 phrases)

- Maîtrise des courants d'air : Cet effet permet à la Narcose de contrôler les courants aériens sur son territoire. Il peut les accélérer et les ralentir (dépense de puces pour chaque pallier ajoute/retire) et éventuellement les moduler pour émettre des sons inarticulés pour une dépense supplémentaire de puces. Pour 1 puce la narcose modifie de 10km/h, pour 3 puces de 50km/h et pour 5 puces de 100km/h. Cela ne dure qu'une minute.

Sortir de Narcose

Les Nephilim Adoptés de la Tempérance et regroupés au sein de l'hospice Narcosis ont accès à des rituels et des sortilèges puissants mais difficiles à mettre en œuvre permettant de faire réintégrer une narcose à sa stase. Le processus, lent et douloureux pour le Nephilim n'est pas exempt de danger et le Nephilim qui échappe à l'ancrage n'en sort pas toujours intègre dans son essence...

Ceux de la Tempérance sont d'ailleurs réticents à l'idée d'accomplir cette tâche et il faut que le nephilim à sauver soit "valable" ou que ses compagnons acceptent de payer un "prix" non négligeable. Une fois les Adoptés de l'Arcane convaincus, la première tâche à effectuer est de retrouver la stase du malheureux. Ceci fait, l'étape suivante consiste à délimiter la zone d'influence de la narcose puis à la marquer par des bornes magiques. Ces dernières sont au nombre de cinq et sont disposées en pentacle de manière à circonscrire les influences magiques du rituel suivant. Le rituel ne peut bien sûr être réalisé que lors d'une grande conjonction de l'élément du Nephilim narcosé. Le maître du rituel peut alors entonner son invocation principale qui a pour effet de faire vibrer les champs magiques. Ainsi, le Nephilim en narcose qui a déjà subi les effets de l'ancrage devient plus sensible à la phase suivante destinée à tamiser les champs. Cette phase est la plus délicate car une partie des Ka-éléments de la narcose peuvent rester fixés aux champs. Enfin, le résultat de ce rituel est capté et condensé vers la



stase. Dès lors, le Nephilim a été arraché à la narcose avec plus ou moins de casse. De même, plus la narcose est étendue, plus il est difficile de tout récupérer...

Ainsi pour chaque puce de Ka "ancrée" dans les champs, il est nécessaire de réussir un jet Assez difficile de Ka dominant. En cas d'échec, cette même puce reste fixée aux courants de Ka environnant la narcose et le Nephilim atteint dans sa substance se voit attribué deux puces de Khaïba...

Exemple : un nephilim en narcose a échoué 6 fois dans ses tentatives désespérées pour sortir de narcose. Heureusement pour lui, les Adoptés de la Tempérance arrivent à la rescousse dans le but de l'arracher aux courants de Ka dans lequel il se fond inexorablement. L'invocateur du rituel doit donc tester 6 fois de suite un jet de Ka. Malheureusement,

il échoue deux fois et le Nephilim se voit réintégré dans sa stase avec deux puces de Ka en moins et quatre puces de Khaïba supplémentaires.

On ne fait pas d'omelettes sans casser les oeufs disent les humains...

Comme nous venons de le voir, quitter la narcose n'est pas de tout repos et peut traumatiser un Nephilim. D'après certains documents, il existerait d'autres méthodes d'extraction mais plus hasardeuses quant aux résultats et surtout plus longues.

Les obstacles sur le chemin de l'Agartha ne manquent pas et nous serons certainement amenés à décrire plus amplement les péripéties de la réincarnation et du Khaïba entre autres. En attendant, espérons que ces règles donneront plus d'âme et d'ampleur aux narcoses que vos Nephilim seront amenés à rencontrer voire vivre...