



Le Palimpseste des Héritiers de Babel

LE LIVRE DE LA CONJURATION

- DES APPELS **VARIÉS**
- LES VOIES **MUSICALES**
- QUELQUES **ÉVOCATIONS**



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 :

<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 à écrire à : contact@heritiersbabel.org.

Crédits

Textes de : Isabelle Périer

Relecture de : Florent Cautela

Mise en page de : Goulven Quentel

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce zine est indépendant de la gamme officielle.

Numéro VII, Automne 2006
à l'occasion du Salon du Jeu 2006

DES APPELS VARIÉS



Une diversification des Appels s'est opérée à partir du XVI^e siècle, lorsque l'Arcane XIII s'est installé à Londres, et des sociétés de Conjurateurs sont nées en Europe à partir de ce moment. Elles perdurent et se renouvellent aujourd'hui encore.

UNE DIVERSITÉ INSTRUMENTALE

Tous les Appels sont praticables par tous les Conjurateurs. Ces derniers peuvent toutefois changer d'instruments et faire varier l'interprétation musicale des Appels.

Tous les Conjurateurs commencent par apprendre à se servir des instruments classiques : la flûte de roseau, la harpe et l'orgue. Mais beaucoup n'apprécient que modérément ces instruments de sorte qu'ils adaptent fréquemment les Appels dits classiques à d'autres instruments.

Cette pratique rassemble de nombreux Conjurateurs dans des cercles que l'on appelle congrégations. Les congrégations réunissent des pratiquants d'instruments appartenant à une certaine période musicale. On parle alors de congrégations baroques, romantiques et contemporaines.

Il n'existe pas de congrégation classique dans la mesure où tout Conjurateur pratique les instruments classiques.

Les congrégations ont créé de nouveaux Appels que l'on nomme, par commodité, Appels baroques, Appels romantiques et Appels contemporains. Les Appels que connaît tout Conjurateur se nomment Appels classiques. Quel que soit l'instrument dont il use, tout Conjurateur peut pratiquer n'importe quel Appel. Cependant, pour apprendre un Appel baroque, romantique ou contemporain, il faut intégrer la congrégation ; or les membres des congrégations ont tendance à mépriser les Conjurateurs qui n'utilisent pas le même type d'instruments qu'eux et ne partagent donc pas leur savoir avec eux. Tout est donc une question de relations interpersonnelles et de services rendus.

LES CONGRÉGATIONS BAROQUES

Les congrégations baroques usent d'instruments anciens.

Les congrégations baroques aiment à se réunir dans des bâtiments anciens de type renaissance et à se vêtir selon la mode de l'époque. Ils organisent aussi des auditions d'instruments anciens afin de préserver l'héritage musical qu'ils représentent.

L'ambiance des congrégations baroques est assez fantasque et fantaisiste. Les Conjurateurs s'y lancent de bons mots et font montre de leur imagination... baroque. Leurs salons abritent de célèbres trompe-l'œil et recèlent de multiples passages secrets où les plus facétieux aiment perdre les nouveaux venus.

Les membres des congrégations baroques se considèrent comme les héritiers d'une longue tradition musicale en passe de se perdre. Pour cette raison, ils entretiennent une envie mêlée d'un vague mépris pour les Conjurateurs romantiques et considèrent les Conjurateurs contemporains comme inintéressants et grossiers.

Exemples D'INSTRUMENTS BAROQUES

Premier cercle : clarine (petite trompette), chalumeau (ancêtre de la clarinette), bombarde (instrument à anche double).

Deuxième cercle : viole, luth, trompette marine (instrument à une seule corde), mandoline, archiluth.

Troisième cercle : clavecin, épinette, clavicorde (ancêtre du piano).



LES CONGRÉGATIONS ROMANTIQUES

Les congrégations romantiques utilisent les instruments de la période romantique.

Les congrégations romantiques se réunissent soit dans d'anciens châteaux type médiévaux mais rénovés façon XIXe siècle, soit directement dans des endroits naturels propices, des clairières un peu à l'écart, des falaises, une plage, un pré... Les romantiques n'aiment pas se grimer comme les baroques, mais ils apprécient pourtant un certain faste dans les vêtements : longs manteaux cintrés, chemises à jabots, veste queue de pie, chemisiers en soie, robes longues...

L'humeur de ces congrégations est principalement mélancolique et pensive. Leurs membres vivent repliés sur un passé qui leur semble mourant et scelle leur solitude. Ils fréquentent régulièrement des membres de l'Ancien de l'Amoureux férus du XIXe siècle et participent à leurs rencontres.

Les membres des congrégations romantiques considèrent les Conjurateurs baroques comme des excentriques trop légers et inconséquents et refusent radicalement tout contact avec les Conjurateurs contemporains qu'ils méprisent au-delà de toute limite.

Exemples D'INSTRUMENTS ROMANTIQUES

Premier cercle : flûte traversière, clarinette, hautbois, cor.

Deuxième cercle : violons, violoncelle, alto, quinton (instrument à cinq cordes, entre le violon et l'alto).

Troisième cercle : piano à queue.

LES CONGRÉGATIONS CONTEMPORAINES

Les congrégations contemporaines pratiquent soit des instruments nés avec le XXe siècle, soit des instruments venus d'autres horizons.

Les congrégations contemporaines se réunissent dans des endroits où elles peuvent faire tout le bruit qu'elles veulent : cela va du garage dans une maison de campagne à l'ancien entrepôt aménagé en studio de répétition.

La simplicité est le maître mot des congrégations contemporaines : elles refusent même, la plupart du temps, le nom de congrégation et se présentent comme une réunion de « potes » détendue. Les congrégations contemporaines accueillent bien souvent une majorité de jeunes Selenim, nés pendant la Révélation, et décidés à vivre avec leur temps et à assumer leur jeunesse. Ainsi, les réunions des congrégations contemporaines sont aussi une occasion de se revoir, de manger des pizzas et des sandwiches en buvant quelques bières ou quelques sodas.

Les Conjurateurs contemporains savent qu'ils sont méprisés par leurs semblables, baroques ou romantiques, et le leur rendent bien. Ils organisent parfois des soirées parodiques, où ils s'habillent comme des baroques ou des romantiques et organisent des concerts singeant leurs confrères avec un humour féroce.

Exemples D'INSTRUMENTS CONTEMPORAINS

Premier cercle : saxophone, didgeridoo, accordéon.

Deuxième cercle : guitare électrique, basse, mandoline électrique.

Troisième cercle : synthétiseur (au moins quatre octaves).

LES VOIES MUSICALES

La Conjuraison mérite bien sa réputation : une Science occulte difficile, longue et dangereuse. Oui, pour la plupart de ses pratiquants. Pourtant, certains, arrivés au 2e cercle, ont fait des recherches afin d'influer sur certains paramètres des Évocations et de rendre la Conjuraison soit moins dangereuse, soit moins longue.

La via media, présentée dans le Livre du joueur, est suivie par tous les Conjurateurs. Même s'il choisit l'une des deux voies musicales suivantes, le Conjurateur peut toujours évoquer des Entités en procédant selon cette via media.

En revanche, il est très difficile de passer d'une voie à l'autre. Changer de voie implique un changement radical de philosophie et de savoir-faire musical : tout Conjurateur changeant de voie se trouve nettement affaibli. Les Appels de 2e et de 3e cercles lui sont plus difficiles : il redevient Apprenti dans toutes ces Compétences occultes.

LA VOIE DE LA SÉDUCTION

« As-tu déjà senti sous tes doigts ton instrument trembler ? As-tu déjà senti la Pavane vibrer longuement sous tes harmoniques ? As-tu déjà senti l'Entité naître de tes modulations ? Lorsque j'entonne une mélodie, les Champs de Lune noire frémissent, se condensent, tourbillonnent : une Entité est en train de naître. Je la vois, je l'entends, elle s'ébroue, nouvelle et déjà parfaite, elle veut me toucher, elle veut me dévorer. Je suis pour elle tout ce qu'elle n'est pas, la vie, la permanence, la plénitude. Elle esquisse un mouvement mais d'une note, je la remets à sa place. Elle reste là, ébahie, sous le thème qui se déroule. Mes modulations l'étourdissent, elle s'engourdit, fascinée. Elle s'ébroue, s'avance et se couche à mes pieds, dans un mouvement de soumission. Alors, je la repais d'arpèges et de variations, je la tiens suspendue entre la tension de l'attente et le choc de la surprise. Et lorsqu'enfin je perçois dans la Pavane l'admiration et l'amour qu'elle me voue, je sais que je peux m'arrêter. L'Entité est mienne, pour tout le temps de sa courte vie. »

Thèmes et variations

Certains Conjurateurs ont remarqué qu'en jouant beaucoup plus longtemps de leur instrument, ils peuvent rendre les Entités plus dociles et moins agressives. Certains se sont donc lancés dans une véritable entreprise de séduction, allongeant le temps d'évocation, usant de leur musique comme les charmeurs de serpents, jusqu'à s'attirer les bonnes grâces des Entités les plus violentes et les plus sauvages.

Les Conjurateurs se lançant dans la Voie de la séduction usent du thème principal de l'Évocation et le développent de manière lancinante en déroulant le motif musical sans jamais l'épuiser. Leurs prestations musicales sont toujours fascinantes.

Les effets techniques

De ce fait, ils doivent multiplier par deux le temps d'évocation de l'Entité concernée. En revanche, cette dernière est incapable de leur faire le moindre mal, et ils ne peuvent commettre de Maladresse, même sur un 20.

Les Conjurateurs suivant de la Voie de la séduction doivent toujours user d'instruments de musiques. Il leur est possible de siffler ou de chanter pour évoquer une Entité, comme il est exposé dans la via media, mais le malus n'est plus de un mais de deux niveaux et la Maladresse est possible.

LA VOIE DE L'INTRANSIGEANCE

« La Conjuraison n'est pas le lieu de la vaticination. Nous renions ces Conjurateurs pusillanimes, esclaves de leurs Entités, se prenant pour des charmeurs de serpents et qui ne sont que des exécutants prolixes mais médiocres. Nous prôtons un art de l'excellence. D'une seule note, nous sculptons nos Entités, comme le calligraphe trace son symbole, d'un geste, d'un trait, dans la perfection d'un instant. Notre art est sublime. Nous n'avons pas droit au repentir, la première note doit être parfaite. Nous formons nos Entités dans une explosion de notes fulgurante reproduisant l'essence du thème musical. L'Entité est là, hagarde d'une naissance si soudaine, et d'une dernière note, qui claque comme un fouet, nous la domptons et la soumettons, comme on le fait d'un fauve. L'Entité n'a pas le choix. Esclave elle est née. Esclave elle restera. On ne supplie pas les esclaves, quand bien même ils se rebellent... »

Un art de la brièveté

D'autres Conjurateurs, agacés par les déroulements musicaux infinis que réclame l'évocation d'une Entité, ont fait des recherches pour subsumer l'essence du thème musical mis en œuvre et le condenser de manière à obtenir des résultats rapides, voire foudroyants. Certains Conjurateurs suivant cette voie l'ont comparée aux Haiku japonais ou au duel au katana : brève comme l'éclair, précise, leur exécution instrumentale doit être d'une pureté sans défaut. Mais si défaut il y a, il peut se révéler fatal pour l'exécutant.

Les effets techniques

Le Conjurateur suivant la Voie de l'intransigeance peut, en usant de son instrument, évoquer une Entité en un ou deux tours (selon qu'elle est du 1er ou du 2e cercle). Toutefois, il effectue une Maladresse non plus sur un 20, mais sur un 17, 18, 19 ou 20.

Il peut toujours siffler ou chanter pour évoquer une Entité, selon la via media, mais son malus n'est plus d'un mais de deux niveaux et il commet une Maladresse sur un 20.

ÉVOICATIONS DU 1^{ER} CERCLE

Ces nouveaux Sorts viennent s'ajouter à ceux des Livres du joueur et du meneur de jeu pour le plus grand plaisir de vos joueurs et de vos personnages non joueurs.

APPEL DU FAMILIER (baroque)

Les Entités de l'Appel du Familier ont toutes deux capacités : le Conjurateur peut les nourrir de sa réserve afin qu'ils subsistent et il peut communiquer avec eux via la Pavane s'il connaît leur localisation approximative.

Le chat perché

Ka-Lune Noire : Peu Difficile
Entropie : un niveau tous les douze jours
Visibilité : oui

Cette Entité ressemble à s'y méprendre à un chat noir, si ce n'est qu'un observateur attentif peut remarquer qu'il a six pattes, lui procurant un bonus d'un niveau pour toutes les actions physiques en rapport avec l'agilité.

Le chien hurlant

Ka-Lune Noire : Assez Difficile
Entropie : un niveau tous les sept jours
Visibilité : oui

Cette Entité a l'apparence d'un berger allemand mais il possède une gueule énorme et ruisselante de bave qui lui donne un air très impressionnant et peut causer de graves dommages (Assez Meurtrier ; 2).

Le pigeon omnivoyant

Ka-Lune Noire : Peu Difficile
Entropie : un niveau tous les douze jours
Visibilité : oui

Cette Entité prend la forme d'un pigeon doté de deux paires d'yeux, ce qui lui procure un bonus d'un niveau pour toutes les actions ayant trait à la perception et la vigilance.

Le rat fouinard

Ka-Lune Noire : Pas Difficile
Entropie : un niveau tous les douze jours
Visibilité : oui

Cette Entité à forme de rat peut se faufiler partout grâce à sa petite taille (30 cm, queues non comprises). Un observateur attentif pourra remarquer avec horreur qu'il est pourvu de trois queues.

La tortue indolente

Ka-Lune Noire : Pas Difficile
Entropie : un niveau tous les douze jours
Visibilité : oui

Cette Entité apparaît sous la forme d'une grosse tortue (1m de long) et en a toute l'indolence. Sa couleur peut étonner : elle est d'un noir de jais. Mais surtout, il est possible de faire pivoter sa carapace, libérant ainsi une sorte de coffre d'une contenance de 10 litres.

Le poisson insaisissable

Ka-Lune Noire : Pas Difficile
Entropie : un niveau tous les douze jours
Visibilité : oui

Ce poisson, d'un rouge très foncé, est doté de dix nageoires qui lui permettent d'atteindre la vitesse normale de 20 km/h. Il peut survivre à l'air libre, mais ne peut plus se déplacer, ce qui a tendance à le rendre agressif.

Le perroquet babillard

Ka-Lune Noire : Peu Difficile
Entropie : un niveau tous les sept jours
Visibilité : oui

Cette Entité a l'apparence d'un perroquet aux couleurs vives. L'animal est capable de retenir un message d'une centaine de mots et d'aller le transmettre à quelqu'un, pour peu que le Conjurateur lui ait précisément décrite la personne et lui ait indiqué l'emplacement approximatif où elle se trouve. Le perroquet babillard est capable de reconnaître une personne que le Conjurateur lui a présentée comme son ami. Sa vitesse normale de vol est de 15 km/h.

APPEL DU VOYAGEUR (romantique)

La monture de celui qui n'est plus
qu'un spectre gémissant

Ka-Lune Noire : Pas Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq heures

Visibilité : oui

L'Entité qui apparaît est un grand cheval couleur de jais, à l'allure noble et aux yeux intégralement blancs. Lorsqu'il galope, des étincelles jaillissent de ses sabots d'ébène. Son hennissement n'est qu'un long gémissement qui se répercute aux alentours, répandant la mélancolie. Sa vitesse normale est de 30 km/h et il est infatigable.

L'alcyon aux **ailes veinées de larmes**

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq heures

Visibilité : oui

Cette Entité est un gigantesque oiseau mythique, l'alcyon dont les ailes laissent perler goutte à goutte des larmes amères. Docile, il laisse le Conjurateur le monter, mais ne peut transporter d'autres personnes. Sa vitesse normale est de 40 km/h.

L'enfant de **Tiamath**

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq heures

Visibilité : oui

L'enfant de Tiamath est un gigantesque dragon aux écailles noires veinées de rouge. Il accepte que le Conjurateur, et cinq de ses compagnons, montent sur son dos et les emmène où ils le désirent. Malgré des griffes et des dents d'une taille impressionnante, l'enfant de Tiamath est pacifiste et refuse de se battre. En cas d'attaque, il prend la fuite. Sa vitesse de vol normale est de 50 km/h.

Le char enchanté **des antiques noyées**

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq heures

Visibilité : oui

Lorsque le Conjurateur évoque cette Entité, il voit se matérialiser devant lui, sur l'eau, un char pouvant accueillir trois personnes, d'un acier aux reflets noirs, couvert de fresques mouvantes. Ces fresques narrent la vie des noyées qui conduisent le char. Car ce dernier est tiré par quatre jeunes filles, aux longs cheveux et à la peau bleutée, des noyées. Sa vitesse normale est de 30 km/h.



Les invisibles **laquais**

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : non

Le Conjurateur évoque six laquais invisibles, en livrée, avec une perruque poudrée. Ils sont muets et ne s'expriment qu'en hochant la tête. Ils traînent avec eux une grosse malle tout aussi invisible d'une contenance de cent litres. Les laquais ne peuvent quitter la malle.

L'inhumaine chaise **à porteurs**

Ka-Lune Noire : Pas Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Le Conjurateur évoque une chaise avec ses porteurs, deux créatures bossues et difformes au visage déformé par la douleur et la fatigue. Malgré leur difformité, ils peuvent courir en transportant le Conjurateur à une vitesse normale de 20 km/h.

Le carrosse des ombres

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau toutes les douze heures

Visibilité : oui

Le Conjurateur évoque un carrosse noir, aux chevaux noirs, pouvant contenir jusqu'à six personnes. Un cocher, dont les caractéristiques et les compétences sont à déduire de la difficulté de l'Évocation, le conduit. Deux laquais s'y accrochent, dont l'unique rôle est d'ouvrir les portes et de dérouler le marchepied. Le carrosse a une vitesse normale de 40 km/h. Il est extrêmement discret la nuit et devient silencieux : un test de vigilance Difficile est requis pour le percevoir.

L'APPEL DU DROGUÉ (contemporain)

L'Indien au narguilé onirique

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les deux heures

Visibilité : oui

Le Conjurateur qui évoque cette Entité voit apparaître devant lui un vieil Indien aux yeux verts et à la peau parcheminée. Il tient dans ses mains un magnifique narguilé qui n'est que volutes et légèreté. L'Indien propose diverses senteurs à fumer. Quelle que soit la senteur, l'effet est le même. Quiconque fume ce narguilé perd contact avec la réalité. Il voit toutes ses actions affectées par un malus d'un niveau. De plus, il devient bavard et procure un bonus de deux niveaux à qui voudrait le faire parler de manière pacifique.

Le marchand de sable débonnaire

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : oui

Cette Entité a l'apparence d'un moine jovial, dans une robe de bure usée par le temps, qui porte avec lui un grand sac de sable. Il jette une poignée de sable à la cible que lui désigne le Conjurateur et qui peut l'esquiver. Pourtant, si elle absorbe le moindre grain, elle s'endort immédiatement. Son sommeil est léger et elle peut être réveillée.

L'irrésistible effluve du pavot

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq heures

Visibilité : non

Le Conjurateur évoque une grande fleur de pavot invisible qui vient se fixer sur le visage de la cible. Cette dernière s'endort et ne peut être éveillée avant que l'Entité ne disparaisse.

L'étreinte hallucinatoire

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : non

Cette Entité est une sphère d'où émergent deux yeux rigolards et une bouche souriante, et quelques tentacules. Elle s'attache à une cible et lui enfonce ses tentacules dans les oreilles et le nez, lui injectant ainsi un puissant hallucinogène. La cible est alors submergée par des hallucinations déterminées par son humeur du moment. Le Conjurateur ne peut choisir les hallucinations dont elle est victime.

Le cloporte héroïnomane

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau toutes les douze heures

Visibilité : oui

Cette Entité a la forme d'un petit cloporte, muni d'un dard provoquant des piqûres ressemblant à s'y méprendre à des piqûres de seringue. Elle se promène sur tout le corps de sa cible, la piquant régulièrement. La cible, outre le fait qu'elle peut passer assez facilement pour un héroïnomane, est secouée par des crises d'extase alternant rapidement (toutes les cinq minutes) avec des crises de vomissements. Toutes ses actions sont affectées d'un malus de deux niveaux. Elle est Satisfaisante pour l'Assouvissement. Enfin, un pareil traitement prolongé sur une semaine brise physiquement et moralement un profane Pas Initié.

Celle dont le baiser enflamme

Ka-Lune Noire : Pas Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : non

Cette Entité a les traits d'une femme superbe – une bombe sexuelle. Lorsqu'elle embrasse une cible, masculine ou féminine, elle lui transmet un aphrodisiaque très puissant. La cible se sent prise par un ardent désir et cherche à l'assouvir par tous les moyens, à moins qu'elle ne soit en train d'accomplir une mission capitale. L'effet de l'aphrodisiaque se dissipe une fois qu'elle y est parvenue. Il provoque des émotions Satisfaisantes.

La sangsue de l'insomnie

Ka-Lune Noire : Peu Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : non

Cette Entité a la forme d'une sangsue. Lorsqu'elle se fixe sur sa cible elle se met à lui injecter un excitant très puissant qui l'empêche de dormir. Elle ne protège pas des sommeils provoqués magiquement.

ÉVOCATIONS DU 2^{ÈME} CERCLE

APPEL DU GUIDE (baroque)

La troupe des découvreurs

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Cette Évocation fait apparaître une troupe de trois Entités humanoïdes, habillés en conquistadors. La première est de taille moyenne, assez mince et tient dans sa main une lanterne qu'il éteint et rallume à volonté. La deuxième fait à peu près deux mètres de haut ; très musclée, elle porte tout un équipement propice à l'exploration (cordes, pelles, pioches, tente) mais pas de vivres. La troisième ferme toujours la marche, quoi qu'il arrive et sert de guetteur. Elle bénéficie d'un bonus d'un niveau pour tous les tests de Vigilance.

Ces Entités sont peureuses et fuiront en cas de combat, emportant avec elles leur Conjurateur, de force s'il le faut.

L'infailible pisteur subtil

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Cette Entité humanoïde est vêtue d'un costume à fraise du XVI^e siècle. Elle est capable de trouver n'importe quelle porte donnant sur une Anti-Terre et la rend visible car lumineuse une fois qu'elle l'a trouvée.

Le Maître des clefs

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Cette Entité est une forme humanoïde vêtue d'une robe de bure grossière. Sous son capuchon, nul n'a jamais aperçu son visage. Elle porte, à sa ceinture, un énorme trousseau de clefs. Cette Entité est capable d'ouvrir n'importe quelle porte menant à une Anti-Terre.

L'inlassable pèlerin

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les deux jours

Visibilité : non

Un pèlerin vêtu de bure, monté sur un âne, apparaît devant le Conjurateur. Celui-ci doit lui confier le nom

d'un Selenim qu'il veut contacter. Le pèlerin le trouvera, quoi qu'il advienne, si le Selenim se trouve sur le Graal primordial. Il est capable de retenir un message long et complexe et de porter au Selenim en question un petit objet. Le pèlerin mettra entre une minute et trois jours à trouver le Selenim, en fonction de la distance qu'il a à parcourir.

L'astrologue cartographe

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les dix jours

Visibilité : oui

Cette Évocation fait apparaître un gnome vêtu comme un bourgeois du XVI^e siècle, muni d'un écritoire, de papier, d'un encrier et d'une plume vaporeuse aussi grande que lui. L'astrologue cartographe est capable, à la demande du Conjurateur, de produire en une heure une carte grossière de la région où il se trouve, dans une limite de 100 km de rayon, et d'en indiquer les conjonctions et les lieux les plus chargés en Lune Noire. Sur chaque carte, il indique l'endroit le plus propice à la pratique des Sciences occultes Selenim. Cette carte est valable pendant un jour astrologique ; les mouvements des champs de Lune Noire la rendent très rapidement obsolète.

L'implacable Commandeur

Ka-Lune Noire : Très Difficile

Entropie : un niveau tous les dix jours

Visibilité : oui

Cette Évocation fait apparaître un vieux cavalier muni d'un fouet, et juché sur sa monture. Le Conjurateur peut communiquer avec lui via la Pavane. L'implacable commandeur fait toujours montre d'une impressionnante autorité, d'un sens aigu de la stratégie et d'une loyauté à toute épreuve envers son Conjurateur. Ce dernier doit l'adouber devant les Entités pour le revêtir de son autorité. Outre qu'il est capable de coordonner des troupes d'humains, de Morts-vivants ou de Sans-repos, il dirige les Entités du Conjurateur vers leurs cibles, les déploie stratégiquement et les aiguillonne vers d'autres objectifs si le Conjurateur lui en donne l'ordre.

Le Chuchoteur aux mille yeux

Ka-Lune Noire : Très Difficile

Entropie : un niveau tous les cinq jours

Visibilité : non

Cette Entité a l'aspect d'un paon dont la queue abrite de véritables yeux. Elle suit le Conjurateur, quoi qu'il arrive et sent, dans les 20 m à la ronde toutes les créatures de Lune Noire visibles ou invisibles (Selenim, Entités, Morts-vivants, Sans-repos... et même les Fantômes). Elle prévient immédiatement télépathiquement son Conjurateur et l'informe de leur localisation et de leurs déplacements.

APPEL DU MALFAISANT (romantique)

Le voleur d'yeux

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau tous les cinq jours

Visibilité : non

Cette Entité a l'apparence d'un gentilhomme du XIXe siècle, au long catogan et au visage triste. Ses orbites sont vides. Le Conjurateur lui désigne une cible. L'Entité lui vole ses yeux pendant son sommeil et part courir le monde. La cible se réveille et peut alors constater que ses orbites sont vides. Elle a toutefois l'impression de voir toujours, mais elle ne voit que ce que voit l'Entité. La cible, outre qu'elle se retrouve aveugle pendant vingt jours, est affectée par un malus de deux niveaux pour toute action physique. De plus, elle doit réussir un test d'Initié Assez Difficile modifié par une éventuelle Tradition Arcane mineur pour garder sa santé mentale à peu près intacte.

Celui qui se prenait pour le comte Vlad Dracul

Ka-Lune Noire : Très Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : oui

L'Entité évoquée a l'apparence archétypale d'un vampire : peau blanche, cheveux blancs, longs crocs, longue robe rouge brodée de symbole ésotériques compliqués. Lorsqu'elle mord une cible, elle absorbe de sa substance vitale. La cible se racornit alors comme un vieux parchemin : toutes ses Caractéristiques physiques (Fort, Agile, Endurant, Séduisant) descendent à Pas. Quant à l'Entité, elle tend à reprendre une apparence presque humaine.

Le voleur de souvenirs

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau tous les cinq jours

Visibilité : non

L'Entité se présente sous la forme d'un gros scarabée. En plantant ses mandibules dans le crâne de sa victime, il est capable d'aspirer tout ou partie de sa mémoire. Lorsqu'il revient près du Conjurateur, ce dernier peut, en Vision Ka-Lune Noire, apercevoir des images de la mémoire de la victime se refléter dans la carapace du scarabée. L'Entité ne peut absorber la mémoire que d'une seule cible. Lorsque l'Entité disparaît la victime retrouve la mémoire à moins que le Conjurateur, au vu des images guettées sur sa carapace, ne décide d'en supprimer tout ou partie.

Celui qui emprisonne les âmes

Ka-Lune Noire : Très Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : non

Le Conjurateur évoque un buisson d'épines et lui désigne une cible humaine. Celui qui emprisonne les âmes doit alors battre le Ka-Soleil de la cible. S'il n'y parvient pas, il peut réessayer mais perd chaque fois un niveau de Ka-Lune Noire. S'il y parvient, il se fixe sur le Ka-Soleil de sa victime et l'enserme de ses épines. L'humain ne peut alors plus se servir de son Ka-Soleil, que ce soit pour tenter une résistance solaire, lancer une Résonance, utiliser une Tekhnè... De plus, à chaque fois qu'il fait une tentative, il ressent une vive douleur qui le paralyse pendant deux tours.

Sophia, celle qui vole la Sapience

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : oui

Sophia est une Entité à l'aspect sublime. C'est une femme, revêtue d'une robe noire en soie, assez simple, et d'une capeline. Ses cheveux blancs aux reflets violets ondulent harmonieusement sur ses épaules et mettent en valeur le noir de ses yeux. Elle est muette, mais chacune de ses évolutions est soulignée par une vague mélodie, comme dans un rêve. Lorsqu'elle embrasse un humain, elle est capable de lui voler quatre niveaux de Compétences (quatre Apprentis, ou deux Compagnons, ou un Maître). C'est alors qu'une rose fleurit dans ses cheveux. Elle peut offrir cette rose au Conjurateur ou à l'un de ses compagnons ; s'il en respire le parfum, il gagne temporairement la Compétence en question, au niveau où la possédait l'humain embrassé mais la rose se fane, inutilisable. Les roses se dissipent en même temps que Sophia ; les humains maudits récupèrent alors leurs Compétences.

Le porteur de malchance

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : non

Cette Entité se présente sous la forme d'un petit diable grimaçant au visage déformé par un rictus moqueur et cruel. Le Conjurateur lui désigne une cible. Le porteur de malchance va alors tout faire pour transformer sa vie en cauchemar, par petites touches. S'il cherche ses clés de voiture, elles seront tombées dans le caniveau, s'il boit du lait, il sera nécessairement périmé, s'il tire, quelqu'un aura malicieusement vidé son chargeur... Le porteur de malchance n'accomplit que des actions physiques profanes, mais il a un talent inné pour pourrir la vie de quelqu'un avec peu de moyens.

Le voleur d'identité

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les deux jours

Visibilité : non

L'Évocation fait apparaître une masse informe de Lune Noire, vaguement humanoïde. Le Conjurateur doit lui indiquer une cible et la masse vient l'entourer. La victime ne peut s'apercevoir de rien. La créature change l'apparence de la cible que nul ne reconnaît plus. La victime ne peut le remarquer si elle se mire dans une surface réfléchissante, car elle n'y voit que son visage habituel, mais tout moyen technologique vidéo lui renverra l'image de quelqu'un d'autre.

APPEL DU CHASSEUR (contemporain)

L'espion à fourrure

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Cette Entité a toutes les apparences d'une peluche à l'air sympathique et moelleux. C'est une boule de poil, changeant de couleur pour s'adapter à son environnement, avec de grands yeux et de grandes oreilles, ainsi qu'une longue queue touffue. Si on l'éventre, il n'en sort que de la bourre. Grâce à sa capacité de caméléon, elle bénéficie de deux niveaux de bonus pour tout action visant à être discrète ou se cacher. En se concentrant, le Conjurateur peut voir et entendre pas ses yeux et ses oreilles.

Le pisteur à la large truffe

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : oui

Cette Entité ressemble à un gros chien pourvu d'une truffe énorme. Si le Conjurateur lui donne à renifler un objet longuement mis en contact avec quelqu'un, quelle que soit son espèce magique (créature de Kabbale, humain, Nephilim, Ar-Kaïm...), le pisteur à la large truffe va remonter sa trace pour peu qu'elle remonte à moins d'un jour. Il se déplace à la vitesse normale d'un chien : ses capacités de pistage sont donc limitées par son Entropie. Seul quelques pouvoirs effaçant les pistes magiques permettent de lui échapper.

La monture arachnide

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : oui

Cette Entité est une gigantesque araignée sur laquelle peut monter le Conjurateur. Elle est généralement très

docile. Elle lui permet de se déplacer à une vitesse normale de 10 km/h. Elle est aussi capable de saliver un fil Assez Collant supportant donc des poids inférieurs ou égaux à Assez Endurant. Il faut réussir un test Assez Difficile de Fort pour s'en extirper. Enfin, la monture arachnide est d'une couleur noirâtre qui lui confère un bonus de deux niveaux pour tout test concernant la discrétion et la dissimulation.

Celui en qui il faut avoir confiance

Ka-Lune Noire : Difficile

Entropie : un niveau toutes les heures

Visibilité : non

Cette Entité, en Vision Ka-Lune Noire, mesure plus de deux mètres et a une allure insectoïde peu rassurante. Elle possède une poche ventrale pouvant contenir un humain de taille moyenne. Le Conjurateur, ou l'un de ses compagnons, peut entrer dans cette poche ventrale hermétiquement close dont il peut sortir lorsqu'il le désire. Il ne peut percevoir ce qui est à l'extérieur qu'en Vision Ka-Lune Noire. Il devient toutefois invisible et silencieux car cette Entité, se déplaçant sur de petits cils, ne provoque quasiment aucun bruit. Il faut réussir un Coup d'Éclat en Vigilance pour la percevoir. Enfin, le Conjurateur peut communiquer avec l'Entité via la Pavane.

La meute monstrueuse

Ka-Lune Noire : Très Difficile

Entropie : un niveau toutes les cinq minutes

Visibilité : oui

Cette Évocation permet d'évoquer une meute de quinze Aliens, façon Giger. Ces Entités n'attaquent pas leur proie, elles l'encerclent. Lorsqu'elles sont attaquées, elles se défendent et attaquent toute proie cherchant à sortir de leur cercle.

Celui qui n'est pas celui auquel on pense

Ka-Lune Noire : Assez Difficile

Entropie : un niveau tous les jours

Visibilité : oui

Cette Entité se matérialise d'abord sous la forme d'une petite créature gracile à l'air particulièrement peureux. Lorsqu'elle aperçoit son Conjurateur, elle prend sa forme. Le subterfuge est impossible à détecter, que ce soit par Magie (même avec Sentir), par la Vision-Ka Lune Noire ou autres. L'Entité est incapable de soutenir la moindre conversation (son vocabulaire doit être de dix mots), et de se comporter convenablement en société. Elle est pourtant idéale pour servir de leurre, car elle bénéficie d'un bonus de trois niveaux pour courir, se cacher et disparaître. Elle est aussi incapable de se battre. Le Conjurateur peut communiquer avec elle via la Pavane.