

KAX

Une adaptation de NY.X du Grümph pour Nephilim

JOUER SANS DÉ

C'est un jeu de rôle sans dé et sans hasard.

Par principe, les personnages réussissent tout ce qu'ils entreprennent, à moins que quelqu'un ne s'y oppose, que l'action soit plus difficile qu'il n'y paraît ou que le Ka s'en mêle. Et même ainsi, ils peuvent encore réussir en acceptant des compromis ou des conséquences mitigées. Les joueuses ont constamment le contrôle de ce qui se passe – elles peuvent accepter les conséquences des actions de leurs personnages, trouver des solutions pour en améliorer le résultat ou encore reculer à tout moment si cela leur paraît mal engagé (et quand c'est encore possible).

L'ensemble du système de jeu repose sur l'idée d'échanger des niveaux de réussite contre des niveaux de difficulté. La joueuse obtient des niveaux de réussite en activant des capacités ou des pouvoirs, en utilisant du matériel, en préparant son action ou en acceptant des compromis ou des conséquences (du temps, de la fatigue ou des blessures, etc.). La maîtresse de jeu établit des niveaux de difficulté en fonction de la nature de l'action, des circonstances, de la puissance de l'opposition ou encore en activant les dettes de Ka des personnages. Si la joueuse trouve autant de niveaux de réussite que de niveaux de difficulté, alors son personnage atteint ses objectifs.

Exemple : Sirob veut se glisser discrètement à travers le stationnement d'une compagnie de taxi afin d'aller consulter les cahiers d'opération de l'avant-veille. La maîtresse de jeu estime le niveau de difficulté à 3 (le parking est plein de monde qui nettoient ou entretiennent la flotte de taxi ; il y a des caméras de sécurité ; les bureaux sont fermés à clef). Sirob peut activer son pouvoir « Se déplacer sans être détecté » comme une capacité, ainsi que « Mentir de manière convaincante ». Cela lui donne 2 niveaux de réussite. La joueuse de Sirob accepte de prendre un compromis – la maîtresse de jeu décide qu'il ne verra pas venir le danger quand, alors qu'il a trouvé toutes les informations qu'il cherchait, il est surpris par le contremaître et ses deux armoires à glace. Si la joueuse y avait pensé sur le moment, elle aurait pu s'éviter le compromis : Sirob aurait pu « emprunter » le blouson aux couleurs de la compagnie de taxi, laissé sur une chaise par un mécanicien, le rendant ainsi un peu plus invisible.

LES PERSONNAGES EN ACTION

Tous les personnages possèdent une capacité de base : « Agir en échange d'une conséquence ou d'un compromis ». Cela signifie qu'ils peuvent tenter et réussir n'importe quelle action à la portée d'un humain normal, en bonne santé, en pleine possession de ses moyens et dans la force de l'âge, en acceptant les conséquences logiques de cette action – techniquement, le simple fait de pouvoir accepter un compromis leur offre 1 niveau de réussite, ce qui suffit à accomplir la grande majorité des actions.

Les personnages possèdent aussi d'autres capacités, liées à leur Ka-Dominant et à leurs sciences occultes. Chacune de ces capacités compte comme 1 niveau de réussite lorsqu'elle est activée : pas besoin de compromis, ça compte automatiquement pour 1.

Les joueuses ont d'autres manières encore d'accumuler des niveaux de réussite :

- Une bonne idée au bon moment qui convainc la maîtresse de jeu, une manière astucieuse d'aborder un problème qui facilite la réussite.
- L'usage de matériel approprié – outils, armes, véhicules, accessoires, garde-robe, décor urbain, richesses, ressources diverses – que l'on prépare en avance ou que l'on improvise avec ce qu'on trouve sur place.
- L'aide d'un allié, qu'il s'agisse d'un autre personnage ou d'un figurant. Si, par ailleurs, l'allié possède lui-même des capacités, du matériel et ainsi de suite, l'aide peut compter pour plusieurs niveaux de réussite.
- Une bonne préparation initiale, des informations adéquates et précises, un peu d'entraînement.
- Du temps, si on peut en disposer sans risque.

Généralement, une action englobe tout un ensemble complexe de tâches et on n'effectue qu'une seule comparaison entre réussite et difficulté ; d'autres fois, il faut diviser la séquence en plusieurs actions successives. La maîtresse de jeu et les joueuses sont invitées à sentir et à équilibrer les moments où elles pensent qu'il faut appeler une action et ceux où ce n'est pas nécessaire.

LES POUVOIRS

Les personnages possèdent des pouvoirs.

Un pouvoir peut être utilisé comme une capacité pour gagner des niveaux de succès.

Un pouvoir peut aussi être activé pour gagner la scène. Comme ça, oui. Boum. La maîtresse de jeu n'a rien à dire et le personnage réussit absolument ce qu'il entreprend, d'une manière ou d'une autre, sans compromis et sans autres conséquences que celles que la joueuse entend.

Certains pouvoirs sont des questions auxquelles il est obligatoire de fournir une réponse sincère.

Exemple : Sirob est face au sas de sécurité d'un ancien bunker allemand. La porte est couverte de symboles ésotériques peints à la bombe. Sirob décide d'utiliser le pouvoir « Passer une porte ou un obstacle ». La joueuse décrit comment il déplace les glyphes pour leur donner une autre forme, une autre signification, jusqu'à ce que les lourdes clenches se libèrent et que la porte s'ouvre devant lui.

Par contre, le personnage gagne un ou deux points de dette de Ka (en fonction de la puissance du pouvoir). Il peut accumuler jusqu'à cinq points de dette – ensuite, il ne lui est plus possible d'activer de pouvoir tant qu'il n'a pas pu se débarrasser de cette dette de Ka.

Exemple : Sirob vient de gagner un point de dette de Ka.

LES FAIBLESSES

Le Ka-Dominant propose une liste de faiblesses. Une joueuse peut activer une faiblesse à n'importe quel moment. Généralement, cela signifie que son personnage sort de la scène en cours ou se rate complètement, donnant la main à la maîtresse de jeu sur ce qui se passe (mal). Certaines faiblesses ont des conséquences à plus long terme – ce qui a tendance à produire du jeu et à créer des situations inédites et très intéressantes.

Quand une joueuse active une faiblesse, son personnage se débarrasse immédiatement d'un point de dette de Ka.

Exemple : Sirob a accumulé trois points de dette de Ka. Sa joueuse décide de prendre les devants et, alors que les Nephilim progressent vers le repaire d'un membre d'un Arcane mineur pour l'interroger, Sirob « est fasciné par la Vision-Ka ». La maîtresse de jeu va sans doute en profiter pour lui donner des informations élémentaires sur les lieux. En attendant, Sirob est pris par cette vision et il ne participera pas à la rencontre avec le membre de l'Arcane mineur, quelle que soit la manière dont celle-ci se déroule. Cependant, il se débarrasse d'un point de dette de Ka.

LES ASCENDANTS

Chaque Ka-Dominant offre un ascendant – à chaque fois qu'un figurant effectue une action particulière avec le personnage, celui-ci se débarrasse d'un point de dette de Ka. Aux joueuses de provoquer des situations qui mènent à ces comportements.

LA SANTÉ

Chaque personnage possède un moniteur de santé, représenté par une horloge numérotée de midi à minuit et divisée en secteurs. Quand un personnage est en bonne santé, son moniteur est vierge. Tandis qu'il subit de la fatigue ou des blessures, la joueuse coche les différents secteurs.

- Entre midi et 9h (trois secteurs), le personnage est seulement fatigué. Il lui suffit d'une bonne nuit de sommeil pour effacer l'ensemble des coches.
- Entre 9h et minuit (trois secteurs), le personnage est blessé. Il ne peut récupérer ces blessures que par des soins (pouvoir magique, intervention hospitalière, etc. – chaque action permet de récupérer un secteur) ou au rythme d'un secteur par nuit de repos. Par ailleurs, chaque secteur de blessure impose un niveau de difficulté supplémentaire à toutes ses actions.
- Au-delà de minuit, le personnage doit changer de simulacre ou doit réintégrer sa stase.

En combat, la joueuse peut toujours cocher un secteur du moniteur de santé pour gagner un niveau de réussite.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Il appartient à la maîtresse de jeu d'évaluer le niveau de difficulté de chaque action, généralement en listant tout ce qui peut compliquer ou simplifier la tâche du personnage, en tenant compte de la valeur d'une opposition et ainsi de suite. Il lui suffit alors d'additionner ces chiffres pour obtenir le niveau de difficulté global.

- Toute tâche dont le résultat n'est pas automatiquement une réussite, qui demande du savoir-faire, du matériel ou de la préparation. C'est, le plus souvent, le niveau de difficulté de la plupart des actions.
- L'opposition active ou passive d'une personne ou d'une créature compétente – y compris les précautions prises par des figurants pour installer des sécurités, des systèmes de surveillance, des pièges et ainsi de suite, en fait à chaque fois que l'action d'un figurant a pu transformer ou adapter l'environnement à ses desseins. Un figurant plus puissant, ou une organisation, peut compter pour plusieurs niveaux de difficulté.
- Des circonstances ou des complications particulières liées à l'environnement, à la lumière, au stress, etc.

D'une manière générale, 1 niveau de difficulté correspond à une tâche simple mais non triviale ; 2 ou 3 niveaux de difficulté à des tâches complexes qui nécessitent du savoir-faire, du matériel de la préparation ou l'intervention de plusieurs personnes ; 4 niveaux de difficulté ou plus à des tâches difficiles qui vont certainement coûter aux personnages.

DETTE DE KA

La maîtresse de jeu est invitée à utiliser les dettes de Ka des personnages pour leur compliquer la vie. Elle peut, à tout moment, utiliser un point de dette de Ka d'un personnage pour augmenter de 1 le niveau de difficulté d'une action. C'est à la fois la malchance, le coup de pas de bol, le grain de sable malheureux, la coïncidence bête et ainsi de suite. Le personnage se débarrasse alors immédiatement du point de dette.

D'une manière générale, la maîtresse de jeu n'est pas tenue d'annoncer son intention d'utiliser les dettes de Ka sur une action (bien qu'elle puisse le faire). Si la joueuse n'a pas jugé utile de prévoir cette éventualité et qu'elle tombe court en niveaux de réussite face au niveau de difficulté final, la maîtresse de jeu peut choisir de lui imposer un ou plusieurs compromis supplémentaires, une péripétie inédite et embêtante ou encore d'annoncer l'échec complet de l'action.

Exemple : Sirob tente de surprendre une rencontre entre un Templier et un Rose+Croix, afin de découvrir l'étendue de l'influence de ces derniers. Grâce à ses capacités, il parvient à réunir les niveaux de réussite suffisants pour espionner la rencontre dans des conditions optimales. C'est sans compter sur la malchance : la maîtresse de jeu dépense l'un des points de dette de Ka que

Sirob a accumulé pour augmenter soudainement le niveau de difficulté et faire échouer l'action – un énorme chien jaillit soudain pour se précipiter sur le Nephilim. C'est Feydor, un animal galeux et incontinent, mais très affectueux, qui adore Sirob et vient le percuter de tout son poids avant de le couvrir de léchouilles baveuses. Le bruit et l'agitation suffisent à ce que le Templier et son contact se séparent rapidement et disparaissent chacun de leur côté.

Dans certains cas, un personnage peut se mettre dans une situation où il devrait activer une faiblesse, mais ne le fait pas. La maîtresse de jeu peut éventuellement imposer le gain d'un point de dette Ka ou, le plus souvent, l'activer au cours d'une action – sans abaissement de la dette pour le personnage.

Exemple : Sirob manque de respect à un autre membre de son Arcane majeur et choisit de désobéir à un ordre. La joueuse n'active pas pour autant la faiblesse – en vérité, elle a oublié que c'était mal vu dans son clan et qu'il y aurait des conséquences. La maîtresse de jeu décide d'ajouter un niveau de difficulté secret à la prochaine négociation entre Sirob et des membres de son Arcane.

LES COMPROMIS

La joueuse peut choisir de compléter les niveaux de réussite nécessaires à une action en acceptant un ou plusieurs compromis, qui peuvent être choisis par la maîtresse de jeu ou proposés par la joueuse elle-même. Un compromis est toujours quelque chose d'un peu embêtant à court terme, qui peut affecter la scène toute entière, mais rarement la séance de jeu.

Voici quelques exemples de compromis :

- Le personnage arrive plus tard que prévu sur la scène.
- Le personnage bâcle le travail, qui ne sera ni beau, ni solide, ni très efficace dans le temps.
- Le personnage casse quelque chose.
- Le personnage coche un secteur de santé.
- Le personnage doit effectuer un détour dangereux ou pénétrer dans une zone interdite.
- Le personnage doit recommencer ou refaire une action préalable.
- Le personnage est isolé ou perd le contact avec ses alliés.
- Le personnage est rattrapé par des ennemis ou des concurrents.
- Le personnage laisse des traces de sa présence, des indices de son activité.
- Le personnage livre des informations essentielles sur lui à ses ennemis.
- Le personnage ne voit pas approcher un danger ou une menace.
- Le personnage oublie un détail important ou rate des informations pertinentes.
- Le personnage perd un objet utile, précieux, important, ou des ressources.
- Le personnage perd un temps précieux (qui l'empêche d'agir ailleurs).
- Le personnage provoque un quiproquo incompréhensible.
- Le personnage se ferme une issue possible ou une échappatoire.
- Le personnage se grille auprès de l'une de ses relations.

- Le personnage se retrouve dans une situation sociale délicate, incongrue ou humiliante.
- Le personnage signale sa présence ou alerte ses adversaires.
- Le personnage subira un niveau de difficulté supplémentaire lors de sa prochaine action.

LES COMBATS

Les combats et les conflits physiques sont un cas particulier des mécaniques présentées dans ce chapitre. D'une manière générale, les combats sont gérés rapidement et dans leur globalité – que ce soit personnage par personnage ou par une action de groupe où tout le monde s'entraide pour faire monter un pot commun de niveaux de réussite.

Tous les Ka-Dominant possèdent la capacité « Cogner une personne ». Cela signifie que, face à un figurant normal, le personnage l'emporte automatiquement.

Ensuite, tout va dépendre : le niveau de difficulté augmente si les opposants sont plus nombreux, s'ils ont des armes, s'ils bénéficient de la surprise ou de circonstances particulières.

Certaines créatures très puissantes ou possédant des capacités spéciales rapportent plus de niveaux de difficulté.

Inversement, le personnage peut être mieux armé (un flingue est plus efficace qu'un couteau), il peut bénéficier de l'effet de surprise, porter une armure, se battre dans le noir, et ainsi de suite. Il est aussi possible de s'entraider pour affronter de grosses créatures.

Généralement, quand un personnage veut l'emporter et qu'il n'a pas assez de niveaux de réussite, il lui faut dépenser un peu de sa précieuse santé ou mettre en danger sa mission principale ou ses objectifs tactiques.

Exemple : Sirob est pris à partie par trois clochards enivrés dont l'un brandit une bouteille au culot cassé. Cela fait quatre niveaux de difficulté. Parce qu'il n'a pas eu le temps de se préparer au combat, Sirob doit se contenter d'activer trois capacités utiles : Cogner une personne, Voir dans le noir et Sortir une arme. Afin de se débarrasser des encombrants (et ensuite les interroger quand ils auront été soumis), il accepte de compléter ses niveaux de réussite en cochant un secteur de santé. Le combat est bref, très violent – les trois loques sont rapidement mises à terre, mais le simulacre de Sirob a récupéré une belle estafilade à la poitrine.

LES FIGURANTS

Mécaniquement, un figurant est représenté par des niveaux de difficulté définis par ses capacités et sa solidité. La plupart des figurants comptent pour un ou deux niveaux de difficulté – ce sont les groupes qui sont dangereux. Lorsqu'un figurant agit, soit les personnages s'y opposent (et doivent accumuler des niveaux de réussite pour cela), soit il réussit pour peu que les circonstances et la logique le permettent.

Exemple : Sirob pénètre dans un couloir sombre. Il voit dans les ténèbres, ce qui devrait suffire à contrer la dissimulation de l'habitant des lieux, rencogné dans les ombres et armé d'un lourd gourdin. La maîtresse de jeu utilise l'un des points de dette de Ka de Boris pour compliquer les choses : Boris prend un méchant coup derrière l'oreille et plonge dans l'inconscience pour quelques instants (mais ne coche pas de santé).

D'une manière générale, quand les personnages parviennent à surmonter les niveaux de difficulté causés par un adversaire, ils parviennent à éliminer, immobiliser, subvertir, convaincre, effrayer ce dernier – les conséquences dépendent des circonstances ou du choix des joueuses, y compris tuer, blesser et ainsi de suite. Inversement, l'état de santé des personnages dépend uniquement des blessures qu'ils subissent selon les mécaniques habituelles.

Les choses se compliquent pour les figurants et les créatures plus puissantes, celles qui possèdent des pouvoirs. Rappelons-le, un pouvoir permet de remporter une scène directement et les personnages ne sont pas les seuls à en posséder.

- Une créature puissante doit être vaincue plusieurs fois pour être éliminée. Entre deux conflits, les personnages et la créature peuvent s'enfuir et se reposer.
- Le pouvoir d'une créature fonctionne, le plus souvent, comme un danger auquel les personnages doivent échapper. Ce n'est pas la créature qui attaque, ce sont les personnages qui esquivent. Parmi les pouvoirs les plus classiques, on trouve des pouvoirs de combat, de discrétion, des immunités et des invulnérabilités, des pouvoirs mentaux et magiques et ainsi de suite.
- Quand deux pouvoirs s'opposent, c'est celui qui a l'initiative du conflit qui l'emporte. Une créature qui surprend les personnages (y compris en révélant un pouvoir inconnu) l'emporte ; si les personnages trouvent les points faibles de la créature ou une manière de l'affronter, ils l'emportent. De même, une fois qu'un pouvoir est connu, il ne peut plus surprendre l'adversaire.

L'EXPÉRIENCE

À chaque fois que son personnage est allé au bout de l'une de ses missions, la joueuse peut lui offrir une nouvelle capacité : c'est généralement une phrase verbale courte qui indique ce que le personnage peut faire et dans quelles circonstances générales. La maîtresse de jeu a le dernier mot sur la manière de rédiger une nouvelle capacité.

À la discrétion de la maîtresse de jeu et selon les circonstances des aventures, les personnages peuvent gagner de nouveaux pouvoirs qui correspondent à ce qu'ils ont vécu. C'est la maîtresse de jeu qui définit ces pouvoirs et la manière dont ils apparaissent – ces pouvoirs sont le plus souvent liés au Ka-Dominant ou aux sciences occultes du Nephilim, mais ils peuvent aussi correspondre à des dons offerts par des créatures puissantes, à des apprentissages magiques, aux conséquences d'accidents étranges et ainsi de suite.

KA-DOMINANT

PYRIM

Capacités

Agir, avec un compromis ou des conséquences.

Cogner ou flinguer quelqu'un.

Lire l'ambiance d'un groupe de personnes.
Parler avec autorité.
Produire les conditions d'une négociation.
Trouver une personne-ressource.

Faiblesses

Fuir une scène.
Laisser échapper un individu dangereux.
Menacer quelqu'un de bien trop puissant.
Être fasciné par la Vision-Ka.
Refuser de se montrer conciliant, avec un prix à payer.
Se mettre la tête à l'envers au moment le moins adéquat.

Ascendant

À chaque fois qu'une personne recule ou se calme face à l'un de ses avertissements ou l'une de ses menaces, le Pyrim se débarrasse d'un point de dette de Ka.

FAËRIM

Capacités

Agir, avec un compromis ou des conséquences.
Garder son sang-froid.
Cogner ou flinguer quelqu'un.

Faiblesses

Menacer au lieu de raisonner.
Réagir avec dogmatisme ou préjugés.
Se faire un ennemi à cause d'un bon mot.
Vexer ou humilier quelqu'un par accident.
Être fasciné par la Vision-Ka.
Laisser mourir une personne ou laisser son état s'aggraver.
Menacer ou contraindre quelqu'un.
Ne pas réagir au bon moment.

Ascendant

À chaque fois qu'une personne se soumet à son jugement et à ses conséquences, le Faërim se débarrasse d'un point de dette de Ka.

EOLIM

Capacités

Agir, avec un compromis ou des conséquences.

Examiner des lieux.

Écouter avec compassion.

Négocier avec les autorités.

Trouver un endroit au calme ou à l'abri.

Aider.

Dissimuler un objet.

Trouver des paroles utiles.

Trouver un livre papier ou une ressource en ligne.

Faiblesses

Refuser d'aider quelqu'un, même pour une bonne raison.

Admettre n'avoir aucune réponse à des questions.

Demander une explication à quelqu'un.

Fuir une scène.

Être fasciné par la Vision-Ka.

S'immerger dans ses études et ignorer ses responsabilités.

Vouloir nuire à une personne que l'on conseille.

Ascendant

À chaque fois qu'une personne vient le consulter pour obtenir un conseil qu'elle va suivre, l'Eolim se débarrasse d'un point de dette de Ka.

HYDRIM**Capacités**

Agir, avec un compromis ou des conséquences.

Voir les ennuis arriver.

Calmer des gens paniqués, apeurés ou en détresse.

Cogner ou flinguer quelqu'un.

Faire fonctionner une machine.

Réparer un truc cassé.

Se dissimuler dans la foule.

Sentir venir le danger.

Faiblesses

Être fasciné par la Vision-Ka.

Blesser quelqu'un par erreur ou par accident.

Démonter un objet important pour en réutiliser les pièces.

Fuir une scène.

Promettre quelque chose d'impossible à tenir.

Se comporter avec cupidité, avarice, envie ou orgueil.

Ascendant

À chaque fois qu'une personne lui donne du matériel, des ressources ou des accès, l'Hydrim se débarrasse d'un point de dette de Ka.

ONIRIM

Capacités

Agir, avec un compromis ou des conséquences.

Interroger une personne.

Voir dans le noir et les ténèbres.

Cogner ou flinguer quelqu'un.

Mentir de manière convaincante.

Réunir des informations.

Se dissimuler dans les ombres.

Faiblesses

Aller au danger sans préparation ni informations.

Attirer l'attention.

Fuir une scène.

Perdre du temps en hésitant ou en chipotant.

Être fasciné par la Vision-Ka.

Se faire surprendre là où on ne devrait pas se trouver.

Ascendant

À chaque fois qu'une personne lui confie un secret la concernant, l'Onirim se débarrasse d'un point de dette de Ka.

SCIENCES OCCULTES

Pouvoirs

* indique que le pouvoir coûte un point de dette de Ka par utilisation.

** indique que le pouvoir coûte deux points de dette de Ka par utilisation.

Magie

Air

* Devenir une muse qui libère la fibre artistique et créatrice.

* Murmurer des mots à l'oreille de quelqu'un malgré la distance.

- * Chasser les légers énervements et agacements.
- * Voir de loin.
- * Comprendre les langues étrangères parlées.
- * Manipuler le courant l'air.
- * Alléger un objet.
- ** Revêtir une armure magique.
- ** Dégainer une épée magique.
- ** Écouter des sons à distance.
- ** Se déplacer dans les airs.
- ** Se transformer en brouillard.
- ** Trouver une réponse précise à une question de culture générale.
- ** Décrypter un puzzle ou une énigme.
- ** Comprendre un langage écrit.
- ** Identifier les compétences et savoirs.
- ** Mémoriser un livre.

Eau

- * Respirer dans tout environnement liquide.
- * Espionner depuis les hauteurs grâce à un oiseau.
- * Agir en premier.
- * Avoir un sens exceptionnel de l'équilibre.
- * Bloquer ou dévier un cours d'eau.
- * Provoquer la déshydratation.
- * Liquéfier un objet.
- ** Revêtir une armure magique.
- ** Dégainer une épée magique.
- ** Transférer temporairement son esprit dans un animal ou un humain.
- ** Faire jaillir une source d'eau.
- ** Faire geler une étendue d'eau.
- ** Provoquer l'obsession pour un objet.
- ** Se fondre dans la foule.
- ** Ne pas laisser de trace de sa présence.
- ** Imiter quelqu'un.

Feu

- * Voir en vision thermique.
- * Faire apparaître une épaisse fumée noire.
- * Faire pleuvoir des copeaux de fer chauffés à blanc.
- * Embraser un de ses membres.
- * Être étreint par une furie de combat.
- * Manipuler le feu.
- * Enflammer un objet.
- ** Revêtir une armure magique.

- ** Dégainer une épée magique.
- ** Crier à en faire saigner les tympans des gens.
- ** Enflammer une matière non organique inflammable.
- ** Se transformer en torche vivante.
- ** Détecter le mensonge.
- ** Trouver une faille.
- ** Lors d'un jugement, déterminer le coupable.
- ** Anticiper les actions des autres.
- ** Ignorer la douleur.
- ** Galvaniser un être humain.
- ** Devenir invulnérable.

Lune

- * Créer un ensemble de bruits.
- * Absorber la lumière.
- * Provoquer le doute chez son interlocuteur.
- * Faire disparaître des souvenirs récents.
- * Plonger quelqu'un dans un profond état d'introspection.
- * Créer une illusion immobile.
- * Magnifier un objet.
- ** Revêtir une armure magique.
- ** Dégainer une épée magique.
- ** Faire ricocher un sort qui te cible.
- ** Diminuer la gravité localement.
- ** Inciter à l'amitié.
- ** Implanter mentalement un ordre simple.
- ** Tricher sur l'apparence de son pentacle.
- ** Dérober des souvenirs.
- ** Incarner la pire peur de quelqu'un.
- ** Adopter la morphologie d'une personne.

Terre

- * Soigner les blessures.
- * Faire pourrir un organisme végétal.
- * Deviner l'âge et l'origine d'un élément naturel.
- * Détecter des traces de magie.
- * Soigner une maladie ou un poison.
- * Manipuler la terre.
- * Transformer un objet en pierre.
- ** Revêtir une armure magique.
- ** Dégainer une épée magique.
- ** S'enfoncer dans la terre et s'y déplacer.
- ** Faire pleuvoir des pierres.

- ** Fusionner deux éléments au toucher.
- ** Provoquer l'orgasme au toucher.
- ** Soigner les blessures mentales et psychologiques.
- ** Dialoguer avec un animal.
- ** Créer un lien empathique avec un animal.
- ** Voir mentalement une scène du passé.
- ** Purger son corps de toute substance nocive.
- ** Provoquer une passion excessive.

Kabbale

Air

- * Créature qui dirige vers la stase d'un Nephilim nommé.
- * Créature qui provoque un sentiment lancinant.
- * Créature qui apaise les anxiétés.
- * Créature qui agit comme un serviteur.
- * Créature qui répond à une question.
- * Créature qui désarme un conflit.
- ** Créature qui transporte un message écrit.
- ** Créature qui fait voyager l'invocateur en volant.
- ** Créature qui assiste l'invocateur dans ses recherches.
- ** Créature qui assassine un humaine menaçant l'invocateur.

Eau

- * Créature qui alerte en cas d'intrusion.
- * Créature qui mord.
- * Créature qui écrit la vie d'une personne.
- * Créature qui joue un mauvais tour.
- * Créature qui plante un rêve.
- * Créature qui diffuse une puanteur nauséuse.
- * Créature qui vole des souvenirs.
- ** Créature qui transforme l'invocateur en brouillard.
- ** Créature qui téléporte l'invocateur dans un plan d'eau.
- ** Créature qui transforme un humain en centenaire.
- ** Créature qui ressuscite un humain.
- ** Créature qui traque une cible.
- ** Créature qui fait disparaître des connaissances.

Feu

- * Créature qui délivre un message.
- * Créature qui obnubile les gens.
- * Créature qui fait tomber amoureux.

- * Créature qui peint une information.
- * Créature qui tisse des liens qui montrent les relations entre les gens.
- * Créature qui agit comme un garde-du-corps.
- * Créature qui soigne le pentacle.
- * Créature qui permet de parler à un mort.
- ** Créature qui transporte l'invocateur en galopant.
- ** Créature qui se bat à l'épée contre un criminel.
- ** Créature qui a une connaissance innée des liens hiérarchiques.

Lune

- * Créature qui empêche de parler.
- * Créature qui hante un lieu.
- * Créature qui permet de voir sur 360°.
- * Créature qui rend fou.
- * Créature qui soigne les désordres mentaux.
- * Créature qui convoque une personne.
- ** Créature qui tue une cible dans son sommeil.
- ** Créature qui pousse la cible à confesser ses doutes et ses craintes.
- ** Créature qui crée et donne accès à un Akasha accueillant.
- ** Créature qui fait oublier l'existence d'un bâtiment aux humains.
- ** Créature qui provoque une vague de peur et de folie.
- ** Créature qui prend le contrôle d'un humain pour se battre aux côtés de l'invocateur.
- ** Créature qui fait disparaître une cible pendant quelques heures.
- ** Créature qui annule l'effet de l'Orichalque.

Terre

- * Créature qui dévore un kg de matière.
- * Créature qui protège un objet des dégâts physiques.
- * Créature qui bloque l'ouverture d'une porte.
- * Créature qui soigne.
- * Créature qui provoque des secousses.
- * Créature qui traque et empoisonne une cible.
- * Créature qui diffuse un sentiment dans une foule.
- * Créature qui remplace un membre par son équivalent animal.
- * Créature qui fait rajeunir.
- ** Créature qui érode la matière désignée.
- ** Créature qui se bat aux côtés de l'invocateur.
- ** Créature qui fait disparaître les cadavres.
- ** Créature qui enferme une cible dans une prison immatérielle.
- ** Créature qui permet d'espionner.
- ** Créature qui permet d'obtenir des connaissances temporaires.
- ** Créature qui contrôle la végétation.
- ** Créature qui visite les souvenirs.

Alchimie

Air

- * Poudre pour purifier l'air.
- * Poudre pour embellir ou accentuer un parfum.
- * Poudre pour chasser l'air.
- * Poudre pour dissiper les effets d'une autre poudre d'Air.
- * Poudre pour rendre un texte incompréhensible.
- * Poudre pour fragiliser un objet.
- * Poudre pour contrôler un oiseau.
- * Poudre pour créer l'envie d'écouter et d'apprendre.
- * Poudre pour ouvrir un livre à la page qu'on cherche.
- * Poudre pour faciliter l'activité intellectuelle.
- * Poudre pour décrypter un texte.
- * Poudre pour deviner qui est le propriétaire d'un objet.
- * Poudre pour révéler ce qui est normalement magiquement caché.
- * Poudre pour guérir un trouble mental.
- * Poudre pour provoquer l'introspection et la contemplation.
- ** Poudre pour faire voler un objet.
- ** Poudre pour devenir invisible.
- ** Poudre pour rendre une surface immatérielle.
- ** Poudre pour téléporter un objet dans sa main.
- ** Poudre pour faire jaillir un Effet-Dragon d'un Plexus d'Air.
- ** Poudre pour se déplacer ou agir plus rapidement.
- ** Poudre pour implanter des souvenirs dans l'esprit d'une cible.
- ** Poudre pour rendre une cible complètement obnubilée par un livre.
- ** Poudre pour absorber une créature de Kabbale dans un flacon.

Eau

- * Poudre pour purifier un liquide.
- * Poudre pour repousser un liquide.
- * Poudre pour dissiper les effets d'une autre poudre de Eau.
- * Poudre pour solidifier un liquide.
- * Poudre pour briser une arme.
- * Poudre pour transformer l'eau en poussière.
- * Poudre pour contrôler un poisson.
- * Poudre pour créer une source d'eau.
- * Poudre pour réveiller un Nephilim tombé en Ombre.
- * Poudre pour modifier son corps afin de faire des exploits de contorsion.
- * Poudre pour créer le besoin de suivre quelqu'un.
- * Poudre pour marcher sur une surface liquide.
- * Poudre pour escalader un mur lisse.

- * Poudre pour deviner si une Science occulte a été utilisée près d'un objet.
- * Poudre pour provoquer l'harmonie, le dialogue et la diplomatie.
- ** Poudre pour donner la vie à un objet.
- ** Poudre pour faire jaillir un Effet-Dragon d'un Plexus d'Eau.
- ** Poudre pour respirer dans un liquide.
- ** Poudre pour rendre une surface glissante.
- ** Poudre pour rajeunir un Simulacre de 10 ans.
- ** Poudre pour effacer la mémoire d'une cible.

Feu

- * Poudre pour briser la timidité et donner du courage.
- * Poudre pour éteindre un feu.
- * Poudre pour dissiper les effets d'une autre poudre de Feu.
- * Poudre pour affûter une arme.
- * Poudre pour provoquer une explosion.
- * Poudre pour transformer un feu en poussière.
- * Poudre pour contrôler un prédateur.
- * Poudre pour atténuer les douleurs.
- * Poudre pour lutter contre la peur.
- * Poudre pour créer un sentiment de haine.
- * Poudre pour revivre un acte violent commis près d'un objet.
- * Poudre pour provoquer l'irascibilité, la colère et la violence.
- ** Poudre pour rendre quelqu'un phobique.
- ** Poudre pour percevoir une scène malgré la distance.
- ** Poudre pour rendre des projectiles capables de contourner des obstacles.
- ** Poudre pour amputer un membre sans douleur.
- ** Poudre pour empêcher des créatures de Lune ou de Lune Noire d'approcher.
- ** Poudre pour devenir insensible à l'Orichalque.
- ** Poudre pour faire jaillir un Effet-Dragon d'un Plexus de Feu.

Lune

- * Poudre pour rendre un objet magnifique.
- * Poudre pour créer le besoin de plaire.
- * Poudre pour rendre crédule.
- * Poudre pour chasser les ombres.
- * Poudre pour dissiper les effets d'une autre poudre de Lune.
- * Poudre pour endormir.
- * Poudre pour enlaidir.
- * Poudre pour rendre un objet invisible.
- * Poudre pour contrôler une chouette, un rat ou une chauve-souris.
- * Poudre pour transformer une main en griffe.
- * Poudre pour repousser un animal.
- * Poudre pour recracher un poison.

- * Poudre pour faire raconter compulsivement sa vie.
- * Poudre pour créer le besoin de séduire.
- * Poudre pour rendre quelqu'un confu.
- * Poudre pour sentir une émotion vécue près d'un objet.
- * Poudre pour provoquer la méfiance, la tromperie et les déviances.
- ** Poudre pour empêcher l'ouverture d'une porte ou une fenêtre.
- ** Poudre pour réduire la taille et le poids d'un objet.
- ** Poudre pour engluer une cible dans une toile invisible.
- ** Poudre pour conférer une forme humanoïde à un animal.
- ** Poudre pour faire jaillir un Effet-Dragon d'un Plexus de Lune.
- ** Poudre pour changer de visage, de voix, de morphologie et de genre.
- ** Poudre pour fasciner une cible avec des lumières.
- ** Poudre pour faire parler un crâne qui exprime ses dernières paroles ou volontés.

Terre

- * Poudre pour purifier de la nourriture.
- * Poudre pour modifier un goût ou une saveur.
- * Poudre pour fragiliser un objet.
- * Poudre pour dissiper les effets d'une autre poudre de Terre.
- * Poudre pour transformer des vêtements en armure.
- * Poudre pour faire pousser un arbre fruitier.
- * Poudre pour transformer le bois et la pierre en poussière.
- * Poudre pour contrôler un animal.
- * Poudre pour faire tomber une machine électrique en panne.
- * Poudre pour que la peau devienne celle d'un caméléon.
- * Poudre pour empoisonner un animal.
- * Poudre pour aiguïser ses sens.
- * Poudre pour recracher une balle ou un éclat de lame.
- * Poudre pour créer le besoin de protéger quelqu'un.
- * Poudre pour s'orienter instinctivement.
- * Poudre pour deviner comment un objet a été créé.
- * Poudre pour provoquer la sensualité, la félicité et le libertinage.
- ** Poudre pour rendre sa peau métallique.
- ** Poudre pour rendre le sol en sable mouvant.
- ** Poudre pour guérir une maladie.
- ** Poudre pour faire jaillir un Effet-Dragon d'un Plexus de Terre.
- ** Poudre pour empêcher un Nephilim de quitter le cadavre de son simulacre.
- ** Poudre pour redonner vie à un objet en cuir, en fourrure, en bois...