



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

La Kabbale

mardi 22 novembre 2005, par [Ubik](#)

Nouvelles Invocations de Kabbale pour les Nephilims qui parcourent l'Arbre de Vie

Sceaux

Ceux qui rôdent dans la forêt aux 10000 terrasses

Sephiroth : Yesod

Elément : Eau

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile

Ceux qui rôdent ont l'aspect de requins écailleux qui flottent dans l'air. Ils sont pourvus de deux pattes squameuses à l'avant et celles ci sont dotées de puissantes griffes. La gueule de requin accueille des mâchoires puissantes et cruelles.

Ces créatures sont spécialisées dans le combat contre les effets-dragons. Ils n'attaquent jamais aucun autre type de créatures que les effets-dragon des cinq champs magiques primordiaux. Pour arriver à leur fin, ils disposent de différents types d'attaques. Pour les situations diverses, considérer que Ceux qui rôdent ont des caractéristiques égale à leur contrat. La créature peut disparaître aux yeux des hommes et sera ainsi insensible aux dégâts non-magiques.

Morsure (A) : Meurtrier dégâts 2

Griffe (A) : Assez Meurtrier dégât 1

Esquive (A)

Protection : 5/5

Le fils du déluge, celui qui chevauche sur les nues déchaînés

Sephiroth : Yesod

Elément : Eau

Monde : Pachad

Contrat : Peu Difficile

Le fils du déluge est un petit homme ruisselant d'eau. On ne voit pas ses pieds car ils sont entourés de nuages noirs d'où sortent de petits éclairs. Visible uniquement en vision-ka, il semble très énervé et pour le moins impatient. Il ne peut s'empêcher de hurler pour parler. Il ne fait principalement que réclamer que son invocateur le lâche en plein ciel.

Au signal du Nephilim, il commence à grimper vers le ciel juché sur ses noirs nuages. Il est d'ailleurs important de signaler que si le ciel n'est pas déjà couvert lors de l'arrivée du fils du déluge, il s'en va sans autre forme de procès. Lorsqu'il atteint les nuages, la pluie devient lourde et persistante. Sur un rayon de 10 km autour du pentacle, les dégâts des eaux risquent fort de se faire ressentir un peu partout.

Les Cerbères Infaillibles du Sommeil Serein

Sephiroth : Hod

Elément : Air

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile (-1)

La créature qui répond à la convocation n'est visible qu'en vision-Ka.

Elle prend l'aspect d'un grand chien flou aux yeux verts. Sur le plan physique, on peut la repérer grâce à sa manifestation exotérique, un petit tourbillon localisé. Ce petit tourbillon est assez fort pour remuer de la poussière ou des feuilles.

Lorsque l'invocateur remplit le contrat, le cerbère patrouille autour du pentacle et sonde l'esprit de tous ceux qui pénètrent sa zone de surveillance. Pour déceler les intentions de la personne, il doit réussir un jet de son Ka-Air contre le Ka du Nephilim, ou contre le Ka-Soleil de l'humain. Si la personne sondée est hostile, il va prévenir son maître. Il est même capable de l'éveiller si celui-ci s'est endormi.

Bien sûr, il ne lui est pas possible d'être partout à la fois en même temps. Mais il est diablement rapide.

Les Sirènes hallucinantes du Lac d'Émeraude

Sephiroth : Hod

Élément : Lune

Monde : Sohar

Contrat : Peu Difficile

Les sirènes ressemblent à l'image qu'on a d'elles dans les légendes. Comme la sirène de Copenhague elle apparaît seule, allongée sur un rocher, sa queue de poisson allongée, le visage plus beau que ce qu'un homme ne pourrait jamais imaginer. Néanmoins ce joli tableau est gâché par les crocs qui dépassent de sa bouche. En effet, les sirènes du lac d'émeraude sont carnivores. Pour attirer leurs pitances à elles, elles utilisent un chant de charme. Il faut noter que les sirènes hallucinantes n'apparaissent que si il y a une étendue d'eau non fermée et accessible (mer, rivière...), ce qui lui donne une possibilité de retraite si le kabbaliste ne remplit pas le contrat.

Les sirènes travaillent sur commande. Ainsi, le kabbaliste doit donner à la sirène un objet qui est resté en possession de la victime. Elle s'en empare et commence à chanter. Pour les Nephilim présent

cela reste un chant certes très beau, mais sans effet. Par contre pour la victime, si elle est dans la portée du sort, elle sera subjuguée par cette musique. Elle sera la seule à l'entendre et ne pensera qu'à une chose : rejoindre coûte que coûte celle qui chante. La victime prendra tout les risques possibles et imaginables. Il est possible à la personne visée de résister avec son Ka-Soleil ou son Ka-Lune face au contrat de la sirène.

Les nymphes de la petite forêt enchantée

Sephiroth : Hod

Élément : Terre

Monde : Sohar

Contrat : Peu Difficile (-2)

Les nymphes sont l'incarnation même de la beauté de Vénus et de tout son pouvoir de séduction. Ces charmantes créatures apparaissent en dansant autour du pentacle, et les voir s'agiter au rythme de la musique céleste de Sohar simplement vêtue de déshabillé vaporeux est un spectacle des plus enchanteur.

Elles sont au nombre de 14 et on peut pour possibilité d'utiliser de leurs couronnes de fleurs de la façon suivante : lorsque le Nephilim leur désigne une "victime", elles dansent autour de lui, puis l'une d'entre elles l'invite.

Cette personne doit réussir à résister au contrat de l'invocation pour ne pas se retrouver entraîné dans une folle sarabande pendant toute la nuit.

Au petit matin, les nymphes s'en vont, laissant la "victime" s'endormir, à jamais troublé par la vue, le parfum et le chant de ces douces créatures.

Signalons toutefois que ces charmantes nymphes sont visibles en vision normale, mais qu'elles sont insensibles aux armes non magiques. De plus, au moindre signe d'agressivité, elles tenteront de fuir, à cet effet, elles devront vaincre le Ka de leur invocateur avec leur contrat. Le fait d'amener ces doux et innocents êtres trop souvent à la bataille peut éventuellement provoquer la fureur du prince



de leur monde, de leur sphère et de leur élément.

Les Gremlins, les esprits facétieux de la discorde

Sephiroth : Hod

Elément : Air

Monde : Sohar

Contrat : Peu Difficile

Les gremlins ont l'apparence de ... (tout le monde a vu le film de Joe Dante !! non ?). Ils ont la capacité d'investir tout objet façonne par l'homme et d'en pervertir le fonctionnement ! Les Gremlins ne prennent en aucune façon un contrôle total sur l'objet !

Ex/

un magnétoscope avalera les bandes et fera voler les cassettes,

une voiture passera son temps a caler ... ou a démarrer toute seule,

une camera retransmettra le match de foot en cours ou le film de Canal du premier samedi du mois,

....

Les petits esprits inquisiteurs

Sephiroth : Hod

Elément : Air

Monde : Sohar

Contrat : Pas Difficile

D'aspect semblable à celui de petits vieillards penchés sur leurs canes, les petits esprits connaissent les relations qui lient chaque être. Amour, haine, confiance, jalousie... Ils savent tout cela et sont prêts à répondre à toutes questions concernant cela.

Ils répondent à une seule question.

Les nuages aux gouttes bleues, Bénédiction de Danaë

Sephiroth : Netzah

Elément : Eau

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile (-2)

Danaë est une superbe jeune femme. Elle apparaît seule dans le pentacle, sa peau bleue claire est légèrement lumineuse. Elle n'apparaît que par temps de pluie légère. Quelques secondes après son apparition, sans que le kabbaliste puisse dire un mot, Danaë se dresse, lève les yeux au ciel, laisse la pluie ruisseler sur elle, puis elle devient fantomatique et commence à s'élever vers les nuages. Elle devient vite transparente. En vision-ka le spectacle est sublime, dans le ciel une Danaë géante est vautrée dans les nuages et commence à tomber petit à petit avec la pluie.

Dès lors, toutes récoltes dans un rayon de 1000 mètres sera exceptionnelle, quelque soit la qualité du terrain, ou le type de culture. Cette invocation pose néanmoins un problème au théoricien de la kabbale. Est-ce une créature unique du monde d'Assiah, alors que c'est un fait avéré que les habitants de ce monde n'ont aucune identité propre. Ou bien est-ce une représentante de Meborack qu'on appelle Danaë alors que ce n'est jamais la même qu'on invoque.

Les impératrices de tristesse qui dispensent la mélancolie

Sephiroth : Netzah

Elément : Lune

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile

L'Impératrice mérite bien son nom. En sa présence toute personne capable de la voir (en vision-ka) sera vaguement intimidé par l'aura que dégage l'Impératrice. Néanmoins, son beau visage est assombri par une immense tristesse. Elle tient



contre sa poitrine une rose qu'elle serre de ses deux mains.

Lorsque le kabbaliste lui désigne sa victime, elle se dirige vers cette personne et lui donne sa rose. L'invocateur doit pouvoir lui montrer la personne physique ou une photo récente. L'Impératrice se déplace sur les champs magiques assez rapidement. Elle atteint une vitesse physique de 100 km/heure. Lorsqu'elle arrive face à la personne désignée, elle apparaît. Dès lors tout le monde se fige, subjugué par la présence de l'Impératrice. Elle donne sa rose d'argent à la personne désignée. La victime de l'enchantement est obligé de l'accepter si elle ne résiste pas au contrat de l'Impératrice.

Dès lors, l'Impératrice sourit et disparaît, et la victime se retrouve plongé dans un état de tristesse qui dure jusqu'à ce que la rose se fane. Cela prend deux ou trois jours. La rose disparaît, mais existe toujours au creux des champs magiques de lune, elle reste face au visage de sa victime. Durant cette période celui qui a subi l'attaque de l'Impératrice reste prostré et raconte des épisodes lamentables de sa vie. Il pleure. Si la victime résiste au contrat de l'Impératrice, celle-ci redouble de tristesse et disparaît.

Il arrive parfois que les victimes de l'Impératrice développent une phobie des roses. Cela se produit si l'Impératrice fait une réussite critique sur son jet d'attaque.

La petite mort faucheuse d'esprit

Sephiroth : Netzah

Elément : Terre

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile

L'invocation une fois prononcée fait apparaître une créature encapuchonnée de noir et complètement vêtue d'une épaisse robe de bure noire. On voit juste dépasser une paire de main. Ce sont des mains de squelette. On voit parfois briller au fond de la capuche la lumière des yeux. Certains racontent que sous ce même capuchon se cache un visage de

femme à la beauté sublime. Mais personne ne prétend avoir réussi à baisser leurs capuchons. La Petite Mort n'apparaît que si elle est invoqué la nuit.

La petite mort a le pouvoir de plonger un humain ou un Nephilim en catalepsie pour 15 heures. Une petite mort est une expérience traumatisante pour un humain. Il a réellement l'impression d'être mort, et pendant 15 heures il fabule sur ce sujet. Il pense être arrivé dans le lieu où il doit arriver à la fin de sa vie. Le retour à la vie peut provoquer un traumatisme, particulièrement dans le cas des personnes qui croit qu'il n'y a rien après la mort. Les possibilités que cela donne en manipulation sur la victime sont assez intéressantes. Parmi les personnes les plus manipulables ou propice à y croire, il est arrivé que ceux qui sont revenus à la vie se soit pris pour des mort-vivant.

La créature en question est uniquement sensible aux dégâts magiques. Les Nephilim ne croit jamais qu'ils sont mort, simplement ils sont inconscients.

compétence d'attaque a Apprenti (choisir les trois autres compétences ...)

Test de Ka contre celui de la petite mort pour provoquer la catalepsie.

Pentacles

L'oculaire flottant de l'acuité étendue

Sephiroth : Geburah

Elément : Air

Monde : Meborack

Contrat : Pas Difficile

La créature invoquée arbore l'aspect d'un gros oeil pédonculé supporté par un petit corps difforme et ridicule.

Elle se maintien en l'air grâce à de petites ailes qui ne sont pas sans rappeler celles d'une



chauve-souris.

D'ordinaire, l'œil de cette créature reflète une lueur de stupidité et de vide.

Lorsque le Kabbaliste se concentre sur elle, la créature acquiert une sorte d'intelligence (l'œil a l'air plus alerte, très facile a repérer pour un Nephilim averti). Il peut alors la guider et la faire se déplacer sur les champs magiques. Et, grâce à sa concentration, il peut voir au travers de cet oeil. Malheureusement, l'oculaire flottant ne voit que les champs magiques. Bien sur, il n'a aucun sens de l'ouïe.

Les tisserands de peur du Petit Palais, ceux qui veillent à l'angle des couloirs

Sephiroth : Tipheret

Elément : Lune

Monde : Zakaï

Contrat : Peu Difficile (-2)

L'être invoqué a l'aspect d'une araignée d'une cinquantaine de centimètres de diamètre. Elle a un visage humain de vieil homme barbu. Ses yeux sont vides et stupides. Elle est également pourvue d'une paire de petits bras jaunes. Le tisserand passe son temps à bougonner dans une langue qui ressemble fort à de l'énochéen, sans en être. Nul n'a réussi à les comprendre à ce jour.

Dès que l'invocateur a rempli le contrat, le tisserand commence son travail. Sur la zone prescrite il tisse des filets à toutes les ouvertures, secrètes ou non, qui permettent d'accéder au lieu.

On ne le voit pas faire, mais la toile apparaît en vision-Ka. Il n'est toutefois pas possible de discerner une ouverture cachée par ce biais. L'ensemble des toiles est prêt en 1d10 heures. Le tisserand reste ensuite dans les environs afin d'entretenir les toiles.

Une fois que tout est prêt, toute personne pénétrant dans la zone sentira sur sa peau un toile d'araignée. A partir de ce moment, si elle n'arrive pas à se raisonner, la victime refusera de tourner au

prochain angle.

Pour surmonter sa peur, elle doit réaliser un jet d'Int/Contrat. Si elle rate, il faudra lui faire passer l'angle par la force, elle subira alors un malus d'un niveau sur toutes ses actions. Cela représente le malaise de la victime, ainsi que son stress. Les Nephilim peuvent résister avec leur Ka-Lune s'ils le désire.

Le tisserand se cache dans les champs magiques en attendant le moment ou il devra sortir pour réparer ses toiles, en 1d4 heures.

Le Sénéchal courageux prodigue en conseil

Sephiroth : Geburah

Elément : Air

Monde : Meborack

Contrat : Pas Difficile

Visible uniquement en Vision-Ka, le sénéchal courageux est un homme d'aspect sévère vêtu d'une toge à la mode antique. Il tient dans sa main gauche un orbe surmonté d'une croix à quatre branches.

Le Sénéchal se place à coté de la personne qu'on lui spécifie. Il commence alors à lui murmurer des encouragements secrets, des paroles rassurantes sur lui.

Techniquement cela permet au bénéficiaire de rajouter un niveau à la caractéristique sollicitée pour résister à une peur magique ou non.

Les armuriers d'Avallon

Sephiroth : Tipheret

Elément : Air

Monde : Zakaï

Contrat : Peu Difficile

Ils apparaissent dans une bouffée de fumée et amène avec eux une odeur de métal chauffé. Un



seul armurier apparaît en général. L'Armurier est avant tout un forgeron : large d'épaule, une barbe roussie par la chaleur, de longs cheveux bouclés et blancs, ils sont vêtus de tablier en cuir les protégeant des étincelles. Bien évidemment ils sont pourvus d'un gros maillet de forge.

Il faut alors leur fournir une armure à traiter et une bonne source de chaleur, un feu de cheminée au minimum. Le forgeron commence alors à manipuler l'armure. Au bout de 15 minutes ; il rend l'armure à son propriétaire et il retourne chez lui. D'ailleurs si l'armurier arrive et constate qu'il n'y a pas d'armure à forger, il disparaît aussitôt. L'armure ainsi traitée aura pendant vingt-quatre heures une protection améliorée de deux niveaux et ne donnera aucun malus de manipulation dû à son port. Par contre elle garde ses qualités sonores.

Cela ne fonctionne pas sur les armures magique.

Que l'invocation soit réussie ou non il ne sera plus possible d'appeler un Armurier avant le prochain Jeudi.

bonus d'armure +2/+2

Les Seraphim aux mailloches d'airain qui abattent les murailles

Sephiroth : Tipheret

Élément : Terre

Monde : Pachad

Contrat : Peu Difficile (-2)

Elles ont l'aspect de créatures malingres dont le corps est de la pierre éclatée. Ils sont bossus avec un appendice caudal assez long. Après l'invocation ils arrivent par groupe de dix. Ils dévisagent alors le kabbaliste avec leurs petits yeux rouges vifs, profondément enfoncés dans leurs orbites. Les paupières clignent convulsivement. Ils se balancent d'avant en arrière ou s'appuient sur leurs maillets. Ceux ci sont fait dans un matériau extrêmement dense, plats d'un côté et pointus de l'autre. Ils faut les manier à deux mains et ils pèsent au bat mot une bonne trentaine de kilos.

Le kabbaliste peut leur désigner une maison, un bâtiment. Les Seraphim s'y attaqueront avec vigueur et puissance. Une heure leur suffit pour réduire à l'état de cailloux une baraque à un étages et de 100m² au sol. Aucun matériau ne leur résiste, tout est broyé, détruit, concassé. Même le plus résistant coffre-fort (ainsi que son contenu) n'y résistera pas.

Les puissants seigneurs aux armures damasquinées d'or et d'acier

Sephiroth : Geburah

Élément : Air

Monde : Meborack

Contrat : Assez Difficile

Une fois l'invocation achevée, elle fait apparaître un Puissant Seigneur visible uniquement en vision-Ka.

Il a l'aspect d'un grand homme vêtu d'une armure d'airin rehaussé de filigranes d'or et d'acier.

Son visage n'est que nuage et ses yeux sont deux soleils clairs. Sa peau est d'un bleu profond.

Quand le contrat est rempli, le Puissant Seigneur enveloppe le kabbaliste et le suit dans le moindre de ses mouvements.

Il peut arrêter toute arme, mais il perd à chaque fois un niveau de contrat par trois cases de dommages arrêtées.

Si l'arme est en orichalque, c'est le Puissant Seigneur qui perd de son Ka, mais dans ce cas, la puissance de la douleur qu'il ressentira le fera immédiatement tenter de fuir.

S'il parvient à vaincre le Ka-Air du kabbaliste, il s'enfuira. Le Nephilim peut décider de laisser partir le Puissant Seigneur, en effet, il peut arriver que le Seigneur de Meborack apprenne qu'un kabbaliste a délibérément laissé détruire un habitant de sa sphère.

A chaque fois que des dégât sont arrêtés, le



Puissant Seigneur enveloppe son invocateur d'une lumière bleue qui apparaît comme un flash, mais qui est lente à disparaître.

Il n'est possible de dominer qu'un seul Seigneur à la fois.

Les ombres douloureuses de la septième plaie

Sephiroth : Chesed

Élément : Terre

Monde : Sohar

Contrat : Assez Difficile

Les créatures apparaissent comme des volutes d'une fumée noire extrêmement dense. On ne peut voir de contours précis, leur forme change sans cesse. On peut parfois apercevoir un membre griffu, un visage hurlant de souffrance sans bruit... Les Kabbalistes parlent toujours de ces créatures au pluriel, mais en fait nul ne sait si elles viennent seules ou à plusieurs. Une fois invoqués, ils restent autour du kabbaliste et agacent les gens alentour qui se sentent alors mal à l'aise.

A tout moment le Nephilim peut leur désigner une victime dans son champ de vision. Les ombres se jettent alors sur lui et commencent à le torturer. Mais pour cela, elles doivent réussir Jet d'opposition Ka créature contre Ka soleil de la cible. Les Nephilims peuvent résister avec leur Ka-Terre. Si elles réussissent, elles lui infligent des douleurs si violentes que la victime subit un malus de deux niveaux à toutes ses actions. Si les ombres douloureuses n'arrivent pas à vaincre la résistance de la victime, le Nephilim peut leur en désigner une autre.

De toute manière les ombres ne pourront de toute manière plus attaquer la même personne. En cas de réussite critique, la victime ne peut que se torturer de souffrance par terre, sans espoir de pouvoir agir jusqu'à ce qu'elle soit libérée de ses tourments.

Les ombres ne sont visibles qu'en vision-Ka et sont sensibles uniquement aux dégâts magiques. Elles ont deux actions normales par tour. Se jeter sur quelqu'un ou s'en détacher leur demande une

action, et il leur faut deux actions pour que la torture commence à être ressentie par la pauvre victime.

La créature du lac acide

Sephiroth : Tipheret

Élément : Lune

Monde : Pachad

Contrat : Peu Difficile

C'est un petit enfant androgyne nu, maladif et pâle. A son apparition il se tient péniblement debout au milieu du pentacle. Il regarde son invocateur avec ses deux grands yeux gris. De longs cheveux couleur d'argent ornent sa tête. Il semble avoir une dizaine d'années. Cette créature est unique et n'a pas de nom. Un humain voulant se débarrasser d'elle sera bien en peine : elle est insensible aux dégâts non-magiques, ainsi qu'aux acides, quelque soit leur virulence.

Cette créature a ceci de particulier que tout ce qu'elle touche est immédiatement attaqué par un puissant acide (Très Meurtrier / Dégâts : cf. tableau dégât du feu dans le Ldj) . Cette particularité n'affecte pas les créatures vivantes, mais elle peut dissoudre tout ce que porte un être humain.

Si l'invocateur ne réussit pas à vaincre le contrat, la créature du Lac Acide reste au centre du pentacle, immobile, et suit des yeux celui qui l'a appelé vainement en ce monde. Pour tout ce qui est réalisation des actions, on considère que la créature a des caractéristiques égales à son contrat (sauf en ce qui concerne la force, cette créature en est dépourvue). Bien sûr il y a des choses qu'elle ne peut pas réaliser. Grimper un mur ne lui sert à rien puisqu'elle peut le dissoudre. D'ailleurs il est important de noter qu'elle ne maîtrise pas cette capacité, elle est tout le temps active.

L'Horreur gloutonne et tentaculaire du désert des Pierres Vivantes

Sephiroth : Chesed

Élément : Terre



Monde : Pachad

Contrat : Peu Difficile

Cette créature apparaît au milieu du pentacle tracé par le Nephilim. La première fois qu'elle est invoquée, l'œil non-averti ne voit qu'un amas relativement sphérique de tentacules en mouvement. Peu à peu, on s'aperçoit que certains tentacules sont pourvus d'yeux et que le corps est couvert de bouches baveuses.

L'horreur tentaculaire n'a qu'une fonction : piéger et mordre pour manger. Afin de savoir si elle a réussi à attraper son adversaire, on considère qu'elle a des caractéristiques égales à son contrat. Pour attraper, elle doit réussir une opposition du niveau d'Agile, pour se dégager, la victime doit réussir une opposition du niveau de Fort. Une fois que l'horreur a attrapé sa proie, elle commence à la dévorer, lui infligeant Assez Meurtrier Dégâts : 3.

Derniers détails, elle est pourvue d'une armure de niveau 3/3 et est sensible uniquement aux armes métallique ou aux armes magiques. Elle est Endurante.

Les gardiens du mont des brumes, ceux qui portent les casques de mort

Sephiroth : Chesed

Élément : Feu

Monde : Zakaï

Contrat : Assez Difficile

Ils ont l'aspect d'armures vivantes. Leur corps n'est que plaques de métal ornée de symboles hautement ésotériques. Ils manient de puissantes épée à deux mains. Leurs casques sont ornés de résilles délicates qui semblent pulser d'énergie malsaine. En combat les Gardiens provoquent la terreur chez leur adversaire. Ils remportent le plus souvent leur combat par un effet psychologique que par la puissance brute.

Cet effet n'a prise que sur les humains. Ils résistent avec Test Ka Soleil a assez difficile pour résister a la

terreur. Bien sur ce dernier n'est touché que par des armes magiques ou par des armes dont le fil est enduit de sang.

Le Gardiens a ses caractéristiques égales à son contrat.

Epee : Meurtrier : 3

Armure : 3/3

Compétences Arme de mêlée et Esquive à Maître

Oniros, l'Eternel Veilleur, Maître des clefs des jardins chimériques

Sephiroth : Tipheret

Élément : Lune

Monde : Meborack

Contrat : Assez Difficile

Oniros apparaît sous la forme d'un homme sans age, vêtu d'une tige d'un blanc immaculé, pare d'une paire d'ailes de Cygne.

Il porte toujours une Lyre dans ses bras.

Son apparition s'accompagne d'une vapeur surgie de nulle part qui entoure Oniros et le Kabbaliste. Aux travers de ses vapeurs, apparaissent des scènes fugitives, reflets des rêves des humains de la région ...

Oniros peut permettre l'accès au rêve de tout humain dont il arrive a vaincre le Ka-soleil.

A la demande du kabbaliste, Oniros peut alors ouvrir une porte en jouant de sa harpe sur ce rêve comme pour un Akasha. Le temps dans l'akasha s'écoule comme sur la Terre. Le rêveur reste endormi toute la durée de l'invocation. Ce temps écoulé, les personnes présentes sont éjectées du rêve comme pour un akasha traditionnel.

Les gardiens du Zoo du Labyrinthe de l'île

Sephiroth : Geburah



Elément : Terre

Monde : Meborack

Contrat : Peu Difficile

La description est toute simple : ce sont des caméléons debout avec des filets, des bolas, des attrape-hommes un peu partout sur eux. Ils font environ 2m60 de haut. Un seul Gardien du Zoo apparaît sur notre plan. Ce n'est pas toujours le même, mais il est possible d'arriver à connaître le nom d'une de ces créatures.

Les Gardiens du zoo peuvent être appelés pour maîtriser un animal récalcitrant, ou bien ils peuvent répondre à une question de Zoologie (ils sont maître dans cette sciences). Une de leur possibilité les plus intéressante est leur pouvoir de modifier les animaux. Ils demande alors deux puces de Ka sacrifiées pour chaque niveau de caractéristiques en plus, ou

- 1 puce de Ka sacrifiées pour lui conférer une compétence a Apprenti.
- 2 puces de Ka sacrifiées pour lui conférer une compétence a Compagnon.
- 3 puces de Ka sacrifiées pour lui conférer une compétence a Maître.

Ils sont excessivement haineux et vindicatifs envers les humains qui font du mal inutilement aux animaux. C'est la seule occasion ou ils accepteront d'agresser un humain. Ils utilisent alors leurs terribles lames d'obsidiennes. Ils ne sont blessé que par armes magiques ou enduites de sang. Les caractéristiques sont égales au contrat.

Epée d'obsidienne : Meurtrier : 3

Ecailles : 2/2

Les Malachims de braise issus de la dent du Grand Dragon

Sephiroth : Chesed

Elément : Feu

Monde : Aresh

Contrat : Assez Difficile

Ces Malachim sont des humanoïdes à la peau rougeoyante comme de la braise, les yeux sont d'un rouge lumineux et les cheveux ne sont que des flammes ondoyantes, ils sont pourvus d'ailes rappelant celles des dragons des légendes, de couleur rouge terne. Ils sont vêtus d'armure de rubis et sont équipés d'épées dont la lame est une langue de feu. Ils émettent une aura de chaleur qui indispose tout ceux qui ratent un jet d'endurant ou de ka-feu très difficile. En cas d'échec, toutes les actions deviennent difficile.

Le Kabbaliste peut leur désigner quelqu'un. Le Malachim le jugera alors et le frappera uniquement si son cœur est impur (selon les critères Nephilim). Leur autre nom connu est : "Les anges purificateurs de la justice". Une fois qu'ils ont repéré leur victime, les Malachim le suivent jusqu'à ce qu'ils le retrouvent ou qu'ils périssent.

Armure aux dégâts magiques niveau 4

Epée Meurtrier Dégâts : 4 (5 avec le feu)

Ces êtres de la Kabbale on la fâcheuse manie de refuser leur renvoi prématuré. En général, ils s'accrochent aux basques du Kabbaliste et jugent ses actions.

S'il commet une action un peu trop vile à son goût, il tentera de battre le Ka du Nephilim avec son contrat. S'il réussit, il attaque et châtie...