Les Voix Invocantes du Dèsert Lumineux

Sephira : Malkuth (10) **Contrat :** 5
Focus : Pentacle
Rupture : Disparition
Durèe : Une invocation **Portèe :** Sur le pentacle
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Non

Ces voix immatérielles aident le Nephilim à augmenter ses chances de réussite dans la prochaine invocation en entonnant avec lui le rituel et en le secondant au cours de la lutte contre la créature invoquée. Elles ajoutent un bonus de 15 % au cercle de Kabbale utilisé lors du rituel. De plus, elles additionnent leur Ka à celui du Nephilim, ceci quelque soit le Ka-élément utilisé dans l'invocation. Il est impossible d'invoquer plusieurs fois les voix invoquantes du désert lumineux et de cumuler leur bonus au cours d'une même invocation. En effet, en présence de membres d'une même espèce, elles ont une fâcheuse tendance à se quereller donnant alors un malus de -30 % au magicien qui a des difficultés à se concentrer.

L'Esprit du grand Vent, Celui qui Erre à la Recherche des Égarès

Sephira : Netzah (30) **Contrat :** 22
Focus : Pentacle
Rupture : Disparition
Durèe : Jusqu'à accomplissement **Portèe :** Terre
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

Le kabbaliste fait appel à l'Esprit du Grand Vent pour retrouver un Nephilim. Pour cela, il doit être en mesure de décrireà l'Esprit le pentacle du Nephilim en question (ie il doit l'avoir vu au moins une fois en Vision-Ka). Le temps que met l'Esprit à retrouver un Nephilim est très variable. Il dépend de la précision de la description du pentacle, de la proximité du Nephilim et des changements survenus dans le pentacle. Il lui est impopssible de retrouver un Nephilim en Khaïba, an Narcose ou en Stase, ou si ce dernier a changé de Ka-Élément.
En fonction des divers paramètres, le meneur détermine un temps de recherche: de une demi-heure (pour un Nephilim connu de longue date se trouvant à proximité) à 10 ou 20 ans (pour un Nephilim en stase à l'autre bout du monde dont on n'a vu qu'une seule fois le pentacle).

Les Flammes Bleues du Dernier Instant

Sephira : Malkuth (20) **Contrat :** 10
Focus : Pentacle
Rupture : Immobilité
Durée : Jusqu'au prochain jeudi **Portée :** 5 mètres autour du Kabbaliste
Autonomie : Guidée **Visibilité :** Oui

Des petites flammes bleues de la taille de lucioles s'élèvent autour du Nephilim. Elles semblent pourvues de conscience et grâce à leurs déplacement elles peuvent dialoguer avec le kabbaliste. Un Nephilim qui assiste à ce spectacle est toujours saisid'une certaine mélancolie. Selon Galatini, ces lumières sont les derniers vestiges des Nephilim perdus à jamais. Néanmoins, les flammes bleues savent où trouver l'emplacement des stases de tous les Nephilim. Si le kabbaliste connaît le nom d'un Nephilim et si celui-ci est emprisonné dans une stase, les flammes le guideront jusqu'à lui. En fait, elles tourbillonnent toujours autour du Nephilim en pointant la direction à suivre. Si le Nephilim recherché par le kabbaliste est sorti de sa stase, elles partiront immédiatement. S'il n'existe plus, les flammes bleues refuseront de partir et entameront un ballet agité. Elles chercheront à rester jusqu'au prochain jeudi. Pour les chasser, il faut réussir un nouveau contrat. S'il est raté, le kabbaliste deviendra maussade au bout de quelques heures, pour sombrer dans un état dépressif au bout de quelques jours.

Les Boucliers Célestes, les Ailes Revêtues de Mailles

Sephira : Yesod (40) **Contrat :** 18
Focus : Pentacle
Rupture : Disparition
Durée : Jusqu'au prochain mardi **Portée :** Sur le Kabbaliste
Autonomie : Limitée **Visibilité :** Oui

L'invocation ressemble à une étincelante cotte de mailles qui est renforcée de métal aux articulations et à la poitrine. Observées de très près, elle semble être constituée de petites plumes de métal rivetées par de petits saphirs. Quand le kabbaliste l'invoque, elle s'ajuste a sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection quelle que soit l'arme, torse, abdomen et bras). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 8 points de protection contre les dommages magiques et de rajouter 8 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés à l'air.

Les Puissantes Cuirasses De Feu

Sephira : Yesod (45) **Contrat :** 18
Focus : K7 audio
Rupture : Disparition
Durèe : Jusqu'au prochain mardi **Portèe :** Sur le Kabbaliste
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Oui

L'invocation ressemble à une armure formée de plaques ajustées aux articulations. La matière qui la compose paraît organique ou même chitineuse et teintée d'un rouge terne. Quant le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ceux deux opération prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exeptionnelement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vètements d'hiver (3 niveaux de protection quelle que soit l'arme, torse, abdomen et bras). Cependant sa caracteristique la plus précieuse est d'avoir aussi 8 points de protection contre les dommages magiques et de rajouter 8 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les 2 Ka-éléments opposés au Feu.

Le Seigneur Des Courants Aèriens

Sephira : Netzah (20) **Contrat :** 21
Focus : Pentacle
Rupture : Déposé sur le lieux le plus haut à 1km à la ronde
Durèe : Jusqu'au prochain jeudi **Portèe :** Kabbaliste
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

Le Kabbaliste voit apparaître un aigle de cinq mètres d'envergure, au plumage bleu translucide. Il prendra le Nephilim par les épaules dans ses serres. Le Nephilim sera relativement libre de ses mouvements avec cependant un malus de 10% à toutes ses actions qui demandent un mouvement de bras. Il se trouvera en empathie avec la créature, et pourra lui demander de le transporter dans les airs tout en accomplissant d'autres actions. L'aigle peut traverser tout obstacle, mias ce n'est pas le cas du Kabbaliste qui reste matériel. Le Seigneur Des Courants Aériens se déplace à une vitesse maximum de 100km/h.

Le Chevalier Vert, Le Gardien Du Lac De La Forêt Des Ombres

Sephira : Netzah (25) **Contrat :** 25
Focus : K7 audio
Rupture : Affrontement sans bénéfice
Durèe : Le duel **Portèe :** Près du Nephilim
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

C'est un chevalier aux traits dissimulés par un heaume de bronze verdâtre et une armure luisante d'écailles argentées qui renvoient des reflets de couleur verte. Il est le geôlier des Nephilim qui se retrouvent en Ombre. Le kabbaliste qui invoque le Chevalier Vert doit réclamer la libération du Néphilim emprisonné (dont il doit connaitre le nom) en lancant un défi au Chevalier Vert. Le Nephilim doit être armé d'une épée. Le Chevalier l'affrontera alors dans un duel. Un autre Nephilim qui essaierait d'intervenir pendant le combat tomberait automatiquement en ombre. Le Chevalier n'inflige pas de dommages physiques. Chaque coup qu'il porte fait baisser definitivement le Ka du Nephilim d'un point. L'ombre infligée par le Chevalier Vert est tirée comme d'habitude sur la table appropriée. Si le kabbaliste bat le chevalier, le Nephilim dont il a demandé la libération reprend possession de son corps. Si le combat tourne au desavantage du Kabbaliste, le Chevalier le poursuivrait en cas de fuite. Armure:3,partout CONST:25 Actions:3 Épée:60

Les Ministres De Paix Vêtus De Bèryl

Sephira : Netzah (30) **Contrat :** 23
Focus : Pentacle
Rupture : Capture; le kabbaliste sera le seul à subir l'effet du sort
Durèe : Le sermon **Portèe :** 100 mètres
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

L'invocation doit être lancée en pleine dispute, bagarre ou fusillade. Elle fait surgir un homme translucide à l'aspect majestueux,à la voix douce et aux modulations riches et profondes. Dés qu'il arrive, il est impossible de se battre ou de se quereller. Si des Chérubins De l'Exaspération Et De La Confusion sont présents, il les chassera d'un mouvement imprérieux de son bâton ailé. Il fera disparaître de même toute créature de la Kabbale, sort de Sorcellerie, ou préparation alchimique qui influence les esprits afin de troubler la paix et la bonne entente entre les êtres. Tous ceux qui sont dans son rayon d'action, incluant le kabbaliste lui-même, se sentiront transportés par un amour irraisonné pour leur prochain, une conscience profonde de leurs places dans l'univers. Aprés un sermont bien senti sur la futilité du cran d'arrêt, du fusil à pompe ou de la mitrailleuse que chacun s'efforce maintenant de dissimuler, l'invocation disparaitra. Pendant 15 minutes environ, personne ne peut tenter le moindre geste aggressif. Les personnes présentes auront tendance soit à discuter et à s'expliquer, soit à partir chacune de leur côté.

Les Esprits Aux Milles Bras De La Forêt Des Ombres

Sephira : Tipheret (60) **Contrat :** 32
Focus : K7 audio
Rupture : Surgit sous les pieds du Kabbaliste
Durèe : Bannissement **Portèe :** Vue
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Oui

Le kabbaliste doit indiquer une personne qui est à portée de vue et qu'il peut voir complètement. Autour de celle-ci, un chêne sortira de la terre et engluera la victime. Celle-ci aura juste droit à une tentative pour se dégager. Elle doit pour cela, opposer sa force contre le contrat de la creature sur la table de résistance. Si elle y parvient, le chêne se matérialisera quant même, mais l;a victime sera hors de portée. Si la victime n'arrive pas à echapper à l'emprise du chêne, celui-ci l'envellopera complètement. Elle se trouvera en animation suspendue à l'intérieur de l'arbre jusqu'à ce que le kabbaliste le bannisse. Pour extraire un individu de l'arbre par des moyens physiques, il faudrait proceder exactement comme si il était pris dans un bloc de bois dur. Le chêne fait sept mètres de hauteur et deux de diamètre. S'il surgit à l'intérieur d'un bâtiment, il percera tous les obstacles moins résistants que l'acier.

Les Princes Du Labyrinthe Éclairè Par Une Torche

Sephira : Tipheret (60) **Contrat :** 35
Focus : K7 audio
Rupture : Disparition
Durèe : Bannissement **Portèe :** 50 mètres
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

Des créatures argentées et ailées très difficilement discernables surgissent autour du pentacle. Elles tiennent à la main des torches qui diffusent une lumière blanche. Le kabbaliste peut leur demander de cacher une zone qui peut aller jusqu'à cinquante mètres de large et cinquante de haut. Le kabbaliste doit se mettre d'accord avec les Princes sur une phrase qui sert de clé pour franchir l'illusion. Toute personne qui ne possède pas la clé n'arrivera jamais à pénétrer dans l'endroit désigné. Les Princes utiliseront tous les procédés possibles que peuvent permettre les suggestions et les illusions. Ainsi, quelqu'un qui cherche à se rendre dans un appartement protégé par ces créatures aura l'impression que la porte n'existe pas ou qu'il se trompe d'étage. Quelqu'un qui passera devant une maison protégée par les Princes ne la remarquera pas ou aura l'impression que ce n'est pas la bonne rue, et ainsi de suite. Les Princes recourront aux méthodes qui leurs semblent les plus avisées en fonction des circonstances. Ils pourront par exemple faire croire à quelqu'un qu'il est entré dans la maison en question mais que ce n'était pas la bonne ou qu'elle était vide.

Les Ashim, Portes d'Adamante aux Pieds de Mètal

Sephira : Malkuth (10) **Contrat :** 7
Focus : Pentacle
Rupture : Immobilité
Durèe : Jusqu'au prochain mercredi **Portèe :** 100 mètres
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Oui

Des créatures diaphanes se fondent dans la porte ou l'ouverture. La porte est scellée magiquement et devient résistante à tous les dommages physiques. Si quelqu'un essaie de forcer l'ouverture, les Ashim profèrent des murmures de protestation et des mises en garde. Le lanceur du sort est automatiquement prévenu d'une tentative d'intrusion, ceci où qu'il soit. Pour chasser les Ashim, il faut leur infliger l'équivalent de leurs points de Ka en dommages magiques.

Les Lumières des Forêts de Feu de Pharphar

Sephira : Malkuth (10) **Contrat :** 7
Focus : Pentacle
Rupture : Fuite
Durèe : Jusqu'au prochain mardi **Portèe :** 100 mètres autour du Kabbaliste
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Oui

Sept sphères de feu se déplacent dans l'air très rapidement, décrivant des ellipses autouru du kabbaliste. Le magicien peut choisir d'en contrôler une à la fois en maintenant sa concentration. Sa vision sera remplacée par celle de la sphère. Cependant, sa perception du monde sera différente. Il ne percevra pas les formes et les couleurs des objets, mais les verra comme des sources de chaleur. Des traces de pas sur du bitume seront par exemples perçues comme des tâches jaunes virant au vert au fur et à mesure que la personne s'éloigne. Si la sphère est projetée contre quelqu'un, elle causera 2 niveaux de blessures avant de s'éteindre. Les sphères éclairent brillamment les environs autour d'elles et ne peuvent pas être éteintes par des moyens physiques.

Ceux qui Murmurent, les Esprits de la Forêt de Basalte

Sephira : Malkuth (10) **Contrat :** 9
Focus : Pentacle
Rupture : Immobilité
Durèe : Jusqu'au prochain lundi **Portèe :** 1000 mètres
Autonomie : Limitée **Visibilitè :** Oui

*Ce sont des ombres spectrales vaguement humanoïdes. Elles rechercheront le moindre recoin d'ombre où elles peuvent se rendre totalement invisibles hormis à la vision Ka. Elles se déplacent à la vitesse de 3 mètres par seconde soit environ 10 km/heure et peuvent s'introduire dans n'importe quelle petite ouverture ou fissure. Le Nephilim peut voir à travers elles. Dans le noir, il peut leur ordonner de murmurer leurs sinistres cantiques. Toute personne à 20 mètres sera saisie d'une peur irrationnelle du noir. Elle cherchera naturellement à s'enfuir de cet endroit. Si elle essaye de surmonter sa peur, elle doit faire un jet d'*Int×3 *tous les rounds. Si la personne est endormie, elle est assurée de faire de violents cauchemars. Dans els deux heures qui suivent son réveil elle aura un malus de 20 % à toutes ses actions. Les ombres n'endurent que des dommages magiques. Cependant, une exposition de plus d'une minute en plein soleil ou sous une lumière violente les détruira.*

La Rumeur Soupirante des Eaux Inférieures

Sephira : Malkuth (15) **Contrat :** 5
Focus : Pentacle
Rupture : Disparition
Durèe : Jusqu'au prochain mercredi **Portèe :** 500 mètres
Autonomie : Guidée **Visibilitè :** Non

Les rumeurs sont immatérielles. Elles sont la mémoire des sons produits sur terre qui se sont cristallisés dans les courants de Ka. Si le Nephilim ne les contrôle pas, elles répercutent dans un rayon de 500 m des échos de voix, des bruits d'animaux, des sons naturels ou artificiels qu'elles ont entendues. En se concentrant, le Nephilim peut projeter dans la limite de leur portée tout les sons qu'il a déjà entendu au moins une fois au cours de son existence même dans des incarnations précédentes. Il ne peut pas: modifier ou altérer le volume du son. Cependant, il peut projeter sa propre voix qui sera entendue avec une seconde de décalage.

Les Spectres aux Sept Cents Bouches, les Esclaves Messagers de Kamael

Sephira : Malkuth (20) **Contrat :** 9
Focus : Pentacle
Rupture : Immobilité. Le Spectre commence à gémir et à proférer des sons inarticulés
Durèe : Jusqu'à la fin de la tâche **Portèe :** Spécial
Autonomie : Partielle **Visibilitè :** Non

Ce sont des spectres revêtus d'un linceul blanc et de chaînes, dont le visage est recouvert entièrement de bouches toutes les unes différentes des autres. À l'intérieur de certaines, on peut voir des oreilles, des nez et des yeux. Les spectres peuvent porter des messages oraux à un autre Nephilim connu par le kabbaliste, même si celui-ci ne connait pas sa localisation car il suffit de savoir son nom. Les spectres se déplacent à la vitesse du son et délivrent un message en Énochéen qui ne doit pas excéder 700 mots. En effet, chaque fois que le spectre prononce un mot, il perd une bouche. Si il lui reste des bouches, le Nephilim qui reçoit le message peut envoyer une réponse en retour, mais pour chaque mot, le spectre perdra 100 bouches. Chaque perte de bouches s'accompagnera d'une souffrance visible du spectre. Il est incapable de donner toute indication ou de proférer toute autre parole de sa propre initiative.

Les Cavaliers Armès de Pied en Cap de la Rivière des Rêves

Sephira : Yesod (50) **Contrat :** 16
Focus : K7 audio
Rupture : Fuite
Durèe : Jusqu'à la prochaine aube **Portèe :** 1000 mètres
Autonomie : Partielle **Visibilitè :** Non

À l'intérieur du pentacle se discernent brièvement de sinistres chevaliers masqués, dont les chevaux s'ébrouent et hennissent. Rapidement, chevaliers et montures deviennent un ectoplasme à peine visible (sauf en vision Ka) qui se précipite vers la victime. Le Kabbaliste a alors la possibilité d'imposer le rêve de son choix à sa cible. Le rêve peut avoir un haut degré de réalisme, laissant la victime dans le doute. Au plus tard à l'aube, le rêve prendra fin.

Les Dèmons—Chevaux, les Coursiers aux Yeux de Braise et aux Griffes de Flammes

Sephira : Yesod (50) **Contrat :** 18
Focus : Pentacle
Rupture : Fuite ; le Cheval se mettra en chasse de chevaux terrestres afin de les dévorer
Durèe : Jusqu'au prochain mardi **Portèe :** Illimités
Autonomie : Partielle **Visibilitè :** Oui

Ce sont de très grands chevaux noirs, aux yeux rouges, dont les naseaux exhalent du feu. Ils sont munis de dents pointues qui dépassent de la mâchoire et de serres acérées et enflammés à la place des sabots. Ils se déplacent très vite (ils sont capables d'atteindre 150 km/h en vitesse de pointe et ils ne se fatiguent jamais). Le kabbaliste pourra cependant les monter facilement et ils obéiront à ses ordres. un autre Nephilim pourra aussi essayer de les conduire mais ils seront aussi difficiles à diriger qu'un pur-sang un peu nerveux. Par contre, si un humain tente d'en chevaucher un, celui-ci tentera de le dévorer. Ces chevaux peuvent franchir pratiquement tous les obstacles et même escalader des pentes rocailleuses. ils utilisent leurs griffes aiguisées pour s'accrocher aux parois. Cependant, ils n'aiment pas l'eau. le Nephilim qui veut les faire franchir une rivière ou toute autre étendue d'eau, doit battre à nouveau le contrat du démon avec son propre Ka. En cas d'échec, le coursier cherchera à désarçonner son cavalier (jet d'agilité pour rester sur selle). Le cavalier peut demander au Démon d'attaquer quelqu'un. Cependant, là encore il doit battre le contrat de sa monture sinon elle cherchera à le désarçonner. Caractéristiques : Morsures : 54 %, dommages 4/20, Griffes et piétinement : 54 %, 5/25, Points d'action :5

Les Seraphim de Ruine, les Maitres des Colonnes Renversées

Sephira : Yesod (55) **Contrat :** 18
Focus : K7 audio
Rupture : Incompréhension
Durée : Jusqu'au prochain vendredi **Portée :** 100 mètres
Autonomie : 1/4 d'heure **Visibilité :** Non

Les Seraphim de Ruine se présentent comme des géants cyclopéens avec à la place des pieds un pilier. Ils semblent être faits de pierre. Le kabbaliste peut faire apparaître et ordonner à un Seraphim de sauter. Celui-ci commencera à faire d'énormes bonds sur le sol qui sera ébranlé comme par une secousse sismique. Il sera très difficile de garder l'équilibre et toutes les personnes qui se trouvent dans un rayon de cinquante mètres devront faire un jet d'agilité chaque round pour garder l'équilibre. Plusieurs Seraphim de ruine en train de sauter amplifieront le phénomène en portée et en effet proportionnelllement à leur nombre. A partir de trois ils engendreront des fissures sur le sol ou sur les murs qui les entourent.

Les Clairons d'Orichalque, Ministres des Dissensions

Sephira : Hod (65) **Contrat :** 21
Focus : Pentacle
Rupture : Capture ; la créature retournera ses pouvoirs contre le Nephilim
Durée : Jusqu'au prochain lundi **Portée :** 1000 mètres
Autonomie : Limitée **Visibilité :** Non

L'invocation fera apparaître un tourbillon longiligne visible uniquement par la vision Ka. Ce cauchemar des Nephilim attaquera immédiatement celui qui est désigné comme cible par l'invocateur. L'attaque se joue sur la table de résistance entre la Ka du clairon et le Ka le plus faible du Nephilim. Si la créature subit un échec elle renouvellera sa tentative jusqu'à une réussite ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou bannie par son invocateur. Si la créature réussit son attaque, elle dissocie temporairement le Nephilim de son Ka-élément le plus faible. De plus il doit soustraire la valeur du Ka-élément le plus faible à tous les autres Ka-éléments. Le Nephilim qui a dans ce cas particulier 0 dans un Ka-élément reste dans son simulacre mais ne peut lancer de magie. Le clairon cessera automatiquement son attaque quand le Nephilim sera sorti de son rayon d'action. L'invocateur pourra alors lui faire attaquer une autre cible.

Les Procureurs dont les Yeux Sont des Basilics de Rubis

Sephira : Hod (70) **Contrat :** 14
Focus : Pentacle
Rupture : Capture ; si le Nephilim a l'intention de nuire à quelqu'un (même légèrement), il en fera tout de suite une confession détaillée
Durée : Jusqu'à la fin de l'interrogatoire **Portée :** 20 mètres
Autonomie : Guidée **Visibilité :** Non

Cette invocation est un des instruments les plus utilisés par les Nephilim du feu qui jouent le rôle de juges. Après le rituel, le kabbaliste est possédé par son invocation. Ses yeux deviennent des rubis d'un rouge flamboyant. Le Nephilim doit alors regarder dans les yeux la personne qu'il interroge qui doit être en face de lui et relativement immobile. Ses yeux ont alors un haut pouvoir hypnotique et à la fin du deuxième round la victime est complétement paralysée. Le kabbaliste pourra alors commencer son interrogatoire. La personne interrogée se sentira obligée de répondre en disant la stricte vérité. Ce sort s'applique aussi aux Nephilim. Ceux-ci peuvent, s'ils le desirent, résister à l'interrogatoire. A chaque question il faudra opposer le Ka-feu de l'interrogateur plus 14 (Ka de l'invocation) plus les éventuels modificateurs contre le Ka domnant du Nephilim interrogé avec ses éventuels modificateurs. Le kabbaliste saura que le Nephilim résiste mais il ne saura pas s'il a pu le faire efficacement. Si le Nephilim interrogé réussit à mentir et que la même question est reformulée (ou une question similaire qui porte sur la même information), le Nephilim peut garder la même version des faites même s'il ne résiste pas à nouveau. Dans les cas litigieux l'avis du maître de jeu tiendra lieu de jurisprudence.

Les Ministre Implacables, Lampes Vivantes de l'Autel Dissimulè

Sephira : Hod (90) **Contrat :** 21
Focus : Pentacle
Rupture : Incompréhension
Durèe : Jusqu'au prochain mardi **Portèe :** Illimitée
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Oui

Thifur de Venise affirme dans "La cour des Arcanes" avoir entr'aperçu ces créature qui gardaient un terrifiant monolithe de basalte. Il est certain que l'apparition d'une lampe vivante est une épreuve pour l'équilibre mental de l'humain la plus solide. Une lampe vivante a le corps et la stature d'un homme de grande taille. La créature est drapée dans une large cape ou bure à capuchon qui la recouvre entièrement laissant juste apparaître par les larges manches les mains et les avant-bras decharnés. Ce qui terrifie le plus dans son apparence n'est ni l'odeur infernale de soufre qu'elle dégage ni la longue épée à deux mains qu'elle porte, mais la découverte sous le capuchon à la place du visage du vide avec au centre une large flamme bleutée comme celle d'une bougie. Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes blanches dont le fil est enduit de sang ou par des armes magiques. Caractéristiques : Points d'action : 6, Epée à deux mains : 63 %, dommages : 4/21. L'arme est magique et disparaît avec la créature. Si la créature résout des actions, on considère que ses caractéristiques sont égales à son Ka (21) et qu'elle utilise les jets qui y sont asssociés (idée, effort...) comme compétences pour les résoudre.

Ceux qui Frappent les Scorpions

Sephira : Yesod (50) **Contrat :** 16
Focus : K7 audio
Rupture : Incompréhension
Durèe : Jusqu'au prochain vendredi **Portèe :** Illimitée
Autonomie : Totale **Visibilitè :** Non

L'invocation fait apparaître une créature bleuâtre et trapue, vaguement humanoïde qui communique par de petits sons stridents. Elle a des yeux félins, un bec recourbé et est armée d'un magnifique bâton ouvragé qui se termine par un crochet barbé d'où suinte un liquide noir. Cette arme est magique et disparaîtra avec la créature. Celle-ci comprendra tous les ordres du kabbaliste et essaiera de les exécuter de son mieux. Elle possède 2 points de protection (torse, abdomen et jambes) en hardes de cuir et 5 actions.Les caractéristiques de son arme sont les suivantes:
Crochet: 48 %, dommages: 2/18 + venin de POT=15
Si le crochet fait au moins un niveau de blessure, le venin attaque sur la table de résistance la CONST de la victime. En cas de succès, la victime meurt en trois rounds, avec tous les symptômes d'un empoisonnement par piqûre de scorpion. En cas d'échec, elle voit ses points d'action pour le round suivant réduits de moitié (arrondi au supérieur) sous l'effet de la douleur. Le crochet lui-même est une arme magique. Le venin n'attaque que les crétures ayant une constitution.
Comme la créature est autonome et peut entreprendre toutes les actions physiques qu'elle juge nécessaires pour accomplir sa mission, elle peut être amenée à utiliser sa force ou son agilité. On considère alors que la valeur de Ka détermine en même temps la valeur de toutes ses caractéristiques FOR, CONST, ... et les jets d'Idée, d'Agilité, Effort,... Grâce à ces valeurs, le kabbaliste peut résoudre toutes les actions que la créature entreprend.
Cette créature est vulnérable aux dommages physiques.

Sandolphan, Princesse des Ashim, Reine de la Rose des Vents, Comtesse des Points Cardinaux, Pentarque de Tipheret

Sephira : Tipheret (60) **Contrat :** 35
Focus : Pentacle
Rupture : Capture; le Nephilim perdra alors un point de Ka
Durèe : Une tâche accomplie **Portèe :** Illimitée
Autonomie : Totale **Visibilitè :** À la discrétion de la créature

Sandolphan est une femme ailée avec des cheveux aux reflets bleutés xomme ses yeux, portant un javelot, une épée et des sandales ailées. Sandolphan pourra déchiffrer une invocation de l'air que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, elle la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura aucun malus de seuil at qui pourra même être mieux écrit que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux compétences du Nephilim, elle lui dira en détails quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation.
La princesse sera toujours soucieuse de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux sorts (sauf exception plus loin). Ces services coûteront généralement un point de Ka. La princesse peut faire mémoriser définitivement une invocation d'air au Nephilim, en la gravant dans son pentacle, mais sans la dépense de Ka.Sandolphan a aussi le pouvoir de faire se déplacer dans les airs des personnes et des objets, de localiser une stase même si son propriétaire n'est pas incarné, de contrôler les vents et les orages, et de répondre à toute question sur l'histoire et le savoir humains. Elle peut lire dans les pensées ou inculquer des rêves qui sembleront réels au rêveur.
Elle demandera un point de Ka pour ces services à moins qu'ils ne nuisent fortement à quelqu'un ou que son intervention soit musclée (comme un typhon). Sandolphan peut faire d'autres choses liées à l'air, comme guérir une malédiction liée à cet élément, à la discrétion du MJ, le prix de son intervention étant fixé par lui. Sandolphan sera toujours réticente à entreprendre personnellement une action offensive contre quelqu'un.
La seule invocation nouvelle que Sandolphan voudra apprendre à un Nephilim est "La Fille de Lul de Faltenin". Lul de Faltenin est l'épée de Sandolphan. Cette invocation permet d'invoquer une version moins puissante de Lul de Faltenin. Sandophan posera les conditions suivantes: le Nephilim ne pourra apprendre cette invocation que s'il a au moins 70% dans le 2ème cercle de Kabbale (il connaît déjà Geburah). Il a déjà passé un pacte avec elle. Il doit être un Nephilim de l'air. Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur le champ un point de Ka pour sceller sa promesse. Si ce voeu est brisé, Sandolphan n'apparaîtra plus jamais au Nephilim ainsi que sa fille magique.