

OCCULTES  
LES SCIENCES

LA KABBALLE



# CRÉDITS

## *Rédaction*

Stéphane Adamiak  
Frédéric Weil

## *Invocations*

André Deho-Neves

## *Maquette*

Fabrice Lamidey  
Sir Hill Johnback

## *Couverture*

Franck Achard

## *Remerciements*

Le club des Géants de Pierre  
Stéphane Marsan

*Nephilim et Les sciences occultes : la Kabbale*  
sont des marques déposées par MultiSim  
© MultiSim 1995

*Note : Certains textes des focus du Tome 1 : la Magie,  
ont été rédigés à partir des textes d'Alexandre Hossard*

# SOMMAIRE

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| <b>Introduction</b>              | <b>10</b>  |
| La naissance de la Kabbale       | 11         |
| Les croyances de la Kabbale      | 15         |
| Les rituels de la Kabbale        | 25         |
| Les trois cercles de Kabbale     | 31         |
| <br>                             |            |
| <b>Les Sceaux</b>                | <b>35</b>  |
| De verbo mirifico                | 37         |
| Elucidarius Cabalisticus         | 47         |
| Le Muir infernal                 | 55         |
| Les tablettes de Ben-Ur Kenobi   | 65         |
| Abdita Divinae Cabalae Mysteria  | 73         |
| <br>                             |            |
| <b>Les Pentacles</b>             | <b>83</b>  |
| Vaca Rufa                        | 85         |
| Private Diary of Doctor John Dee | 89         |
| La Vitae Merlini                 | 97         |
| Les sentiers d'Arcadie           | 105        |
| Vali Razia                       | 111        |
| <br>                             |            |
| <b>Les Clés</b>                  | <b>117</b> |
| Sepher Ha-Bahir                  | 119        |
| Sepher Raziel                    | 123        |
| Sepher Yetsiah                   | 129        |
| Sepher Etzah                     | 135        |
| Sepher Gilbereth                 | 141        |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| <b>Le Zohar</b>                 | <b>145</b> |
| <b>Les Secrets</b>              | <b>171</b> |
| Les mondes de Kabbale           | 185        |
| <b>Rituels et enchantements</b> | <b>203</b> |
| Les gardes                      | 204        |
| Les pactes                      | 205        |
| Les talismans                   | 208        |
| Nouvelles invocations           | 210        |
| <b>Index</b>                    | <b>212</b> |

# ÉTUDE LIMINAIRE

par le duc de Saint-Amand

Sources de nombreuses interrogations et recherches depuis l'aube de l'Humanité, les sciences occultes font corps avec le Nephilim. Elles sont aussi importantes que son Ka et son pentacle. Depuis son apparition, le Nephilim doit consacrer la majeure partie de son existence qu'elle fût purement spirituelle ou bien incarnée depuis la chute de l'Atlantide aux sciences occultes. En effet, les sciences occultes constituent pour le Nephilim l'instrument principal de sa recherche spirituelle, de sa mise en accord avec les mondes qui l'entourent. Elles permettent à l'apprenti (terme pris ici dans son acception la plus large) de découvrir les harmonies secrètes qui gouvernent les corps plus ou moins subtils qui forment l'univers, le cosmos. Ainsi, par une étude et une pratique quotidienne des sciences occultes, le Nephilim arrive à se mettre en accord avec ces harmoniques, à rentrer en résonance afin de se fondre avec le Grand Tout.

A la différences des humains qui se sentent la plupart du temps «séparés», de par leur conscience du monde qui les entoure, les Nephilim recherchent au contraire à n'être qu'une corde (plus sensible et qui vibre facilement) de l'immense trame cosmique. L'image de la tapisserie peut être continuée. Le Nephilim doit tisser tout autour de lui de multiples nœuds et connexions qui se rattachent tous à l'ensemble des points de la Trame. Certains Nephilim contemporains n'hésitent pas à utiliser les images modernes décrivant les connexions des neurones humains. Ainsi, le Nephilim peut être en communion avec aussi bien la face visible que cachée de l'immense toile du monde, être à la fois un acteur et un contemplateur, un peintre et un spectateur.

Cette recherche de l'infinité de connexion ne peut se faire que par l'utilisation de ce qu'un humain peut appeler un don, c'est-à-dire la capacité à pouvoir se relier aux énergies subtiles qui circulent sur la Terre : les champs magiques. Grâce, à leurs pentacles, les Nephilim peuvent percevoir puis manipuler (le terme paraît encore trop humain, on pourrait utiliser transmuter, canaliser, appeler, invoquer, «symbiotiser») ces champs magiques afin de produire des effets autours d'eux, effets qui sont à la fois visibles et occultes. C'est d'ailleurs là toute la difficulté pour un être humain qui se veut un modeste étudiant des sciences occultes.

Ce livre se veut l'étude et l'exposition la plus complète des sciences occultes Nephilim qui sont au nombre de trois : la Magie, la Kabbale et l'Alchimie. Des secrets importants sont révélés pour la première fois. Des livres depuis longtemps oubliés ou bien cachés sont de nouveau cités et décrits. Seule, la nécessité et l'approche des grands bouleversements du début du troisième millénaire nous a poussé à présenter au public le résultat de ces enquêtes ésotériques. Chaque science occulte fait l'objet d'une publication séparée permettant ainsi de répondre aux nécessités de l'édition. Un seul livre pour les trois aurait atteint très rapidement une taille si importante, qu'il aurait été impossible de le proposer à un prix décent.

L'étude, longue et difficile des Sciences occultes nous a permis de constater que nos premières découvertes (exposées en partie dans le livre *Nephilim*) ne constituaient que le sommet de la Montagne Cosmique. En effet, les sciences occultes ont existé bien avant que l'homme n'apparaisse sur cette boule de terre, d'eau de feu et d'air. Elles nous imposent donc le plus grand respect et nous apprennent l'humilité lorsque nous mettons en avant nos maigres progrès scientifiques, ainsi que nos explorations philosophiques et religieuses.

# LA KABBALE



*«Les anges peuvent maintenant me parler. Ils respirent par les dix branches sacrées de l'Arbre de Vie. Involution vers le monde matériel, vers Malkut, évolution vers le monde spirituel tant désiré Kether. L'infinie et inconnaissable Présence est devant moi, en moi, derrière moi. Mon moi se dissout, se dilue dans l'incommensurable longueur temporelle de la Lumière Divine contenue dans le Temple de la Sagesse Intérieure.»*

Voici l'exemple typique d'un texte d'un initié de la Kabbale. Des trois sciences occultes, elle est la plus absconse, la plus difficile à appréhender. En effet, elle a pour principe de prendre en considération, d'englober dans son regard occulte la dimension extraordinaire, inconnaissable, intouchable donc vénérable des puissances magiques. Cette deuxième science magique se veut l'élévation la plus spirituelle, la plus engageante de toutes les sciences occultes. Les kabbalistes ont donc élaboré un discours complexe empli de références mystiques et de considérations philosophiques et spirituelles de très haut niveau, (à l'opposé de l'Alchimie qui, elle, a opté pour un discours hautement imagé et symbolique). Afin de cacher, d'occulter au vrais sens du terme les révélations et les savoirs puissants ainsi découverts, les premiers kabbalistes plaquèrent donc sur leurs discours une apparence de matérialité, de proximité et de vie par le biais de la kabbale invocatoire. Beaucoup d'humains et certains Nephilim s'y trompèrent et s'y trompent encore. C'est ainsi que, sous le couvert d'invocations qui semblent très physiques, très matérialistes, les apprentis kabbalistes apprennent à maîtriser les concepts métaphysiques et mystiques les plus élevés. En effet, chaque travail invocatoire est à voir comme une clé vers les hautes sphères de la compréhension totale que doit apporter la Kabbale.

De par sa nature profondément spirituelle et mystique, la kabbale est souvent considérée par ses pratiquants et les néophytes comme une discipline difficile. La notion de progression vers l'Agartha est particulièrement complexe car les principes mystiques et matérialistes s'enchevêtrent à l'identique de multiples feuilles sur un arbre géant, l'Arbre de vie, celui qui véhicule le Grand Secret depuis les sphères célestes jusqu'au royaume d'ici-bas.



# LA NAISSANCE DE LA KABBALE

La Magie est considérée comme naturelle par l'ensemble des Nephilim. En revanche, toutes les autres approches de l'utilisation des champs magiques sont le fruit de recherches nombreuses et par nature ésotériques. La naissance de la Kabbale prit plusieurs milliers d'années et nous pouvons diviser cette apparition en quatre étapes principales qui peuvent être rapprochées symboliquement des quatre Royaumes de Kabbale.

## Étape 1: les Racines des Précurseurs, Assiah

Le premier Nephilim à appréhender différemment les champs magiques, à organiser le contact symbolique et analogique entre les forces cachées de la Nature et son pentacle fut le Nephilim connu sous le nom de Melkisedek. Connaisseur parfait de la Magie ainsi que des pratiques rituelles humaines, ce Nephilim connut un premier éveil durant la période tourmentée des Guerres Élémentaires. Il comprit que la science cachée des Nephilim, la Magie, deviendrait aussi partie intégrante de la culture ésotérique des humains. Durant ces batailles titanesques qui opposèrent races contre races, frères contre frères, éléments contre éléments, il fut frappé par les notions de chute originelle, de faute envers les forces cosmiques et envers les champs magiques. Il décida alors de parcourir le monde afin de se purifier de ces taches qui semblaient maintenant indélébiles. Sa longue retraite du monde physique l'entraîna sur des sentiers inconnus et cachés. Lorsqu'il revint, il délivra un message important parmi ses congénères Nephilim qui eux apprenaient à vivre avec les humains. Les champs magiques n'étaient que le reflet d'un être tout puissant, inconnaissable et intouchable qu'il fallait adorer selon des rituels différents. Les Nephilim ne devaient être que les serviteurs de cette force maintenant courroucée après la le Sentier d'Or et la Chute de l'Orichalque. Il décréta que la Magie devait cesser d'être une pratique régulière pour être remplacée par une vénération et une foi métaphysique. Il fut rejeté par l'ensemble de ses congénères et réussit à attirer l'attention de plusieurs sociétés secrètes dont certains Mystes, à l'époque très puissants. Melkisedek décida de se cacher et de dissimuler son expérience. Il choisit pour cela l'un des nombreux peuples humains qui errait sur terre et essaya de copier le modèle du Grand Compromis égyptien sans pour autant y arriver. Il proposa ainsi à ce peuple l'Arche d'Alliance. Ce peuple qui fut appelé bien plus tard le peuple hébreu n'accepta pas le Grand compromis car il violait directement les enseignements de ses prophètes. Melkisedek dut à nouveau se cacher. Il écrit alors un livre secret connu sous le nom de «Rota» où il consigna l'ensemble de ses découvertes et de

ses enseignements. Il réussit aussi à créer une société secrète très réduite qui eut pour but de transmettre et de préserver ses découvertes. Peu de temps après ces actes hautement ésotériques, il fut détruit par des ennemis de l'Arche d'Alliance. Il est certain que ses recherches lui permirent de voir son futur ténébreux.

Le deuxième précurseur de la Kabbale fut Salomon lui-même. Grand Magicien devant les champs magiques, il fut en partie élevé par la secte de la Rota, les gardiens des enseignements de Melkisedek. Comme à son habitude, il privilégia l'aspect matériel des enseignements de la Rota. Il mit alors au point, après de nombreuses recherches, un nouveau rituel d'harmonisation du pentacle avec les champs magiques, basé sur la vénération et l'adoration de ces champs, envisagés alors comme des créatures plus ou moins autonomes. Il fit alors les premières invocations de l'histoire ésotérique des Nephilim. Mais, aveuglé par son succès et bien d'autres dangers de la quête de la Sapience, il ne prit pas conscience de l'énormité de sa découverte. Il se contenta de faire plusieurs invocation sans ordre précis, sans méthode. Il stoppa net ses travaux quand, par inadvertance et inexpérience, il faillit être dissout par ce qui allait devenir plus tard l'un des princes de la kabbale. Il décréta alors la mise hors la loi de telles pratiques. Puis il consigna toutes ses expériences dans les Clavicules de Salomon. Seule la secte de la Rota, espionnant ses travaux comprit en partie la révolution qu'il aurait pu engendrer. Ses membres continuèrent en secret ces expériences magiques. Ils furent pourchassés et exilés des royaumes physiques et magiques de Salomon. Ils se transformèrent alors en une communauté d'ascètes humains et Nephilim (un peu comme le feront bien plus tard les Cathares) et devinrent les moines spirituels d'Essenie (du lieu où ils s'installèrent).

## Étape 2: le Tronc de la Quête, Yetzirath

Durant une très longue période de temps, les moines mystiques d'Essenie bientôt connus sous le terme des Esséniens s'employèrent à étudier et à codifier les découvertes des Précurseurs. Souvent, les Nephilim qui participèrent à ces travaux les trouvèrent stériles et sans rapport avec leur vraie nature. Pour eux, les champs magiques n'étaient que l'expression de l'Univers et il était impossible de leur accorder une importance extrême. Paradoxalement, ce sont donc des humains qui prirent le relais des Nephilim. Ils inventèrent des phrases et des rites qui se révéleraient plus tard très utiles. Ils fabriquèrent de toute pièce une mystique très forte et très cohérente. C'est aussi durant cette époque que le mot Kabbale fut employé pour la première fois. En effet, ce mot possède plusieurs significations. Tiré de l'énochéen, il peut être retranscrit comme «les mots qui font apparaître les Puissances d'en dessous et d'au-dessus». Il désigne aussi le travail effectué par les Esséniens sur la langue du peuple hébreu pour rendre les syllabes harmonieuses avec l'énochéen afin de faciliter les

recherches des Nephilim. Toutes ces découvertes furent retranscrites en hébreu pour que les générations suivantes puissent s'en servir. C'est ainsi que la langue officielle de la Kabbale devint l'hébreu. Les Esséniens inventèrent la métaphore principale de la Kabbale, l'Arbre de Vie, celui qui relie le connaissable, le Monde réel à l'Infini, au Cosmique à l'Inconnaissable. Petit à petit, après des efforts surhumains et sur-Nephilim, les Esséniens en arrivèrent à la conclusion qu'il fallait construire, faire naître l'être hybride entre humain et Nephilim afin qu'il puisse porter en son sein les enseignements mystiques qu'ils étudiaient depuis si longtemps maintenant. Ils lancèrent le grand projet de l'enfant-messie, le Nephilim premier kabbaliste, explorateur des Royaumes mystérieux de l'Arbre de Vie. Il fallait celui qui soit capable de faire le pont entre les humains, les Nephilim et les forces des champs magiques. C'est ainsi que le projet Jésus naquit bien avant la naissance physique du Sauveur des Chrétiens. Les Esséniens laissèrent trace de leurs écrits dans ce qui est connu comme les «manuscrits de la mer morte». Les écrits ésotériques sont souvent cryptés selon des codes très ardues à déchiffrer.

### Étape 3: Les Branches de la Révélation, Briah

Jésus fut telle une comète dans le monde ésotérique. Le projet des Esséniens porta largement plus loin que les buts avoués et les espérances secrètes. Celui qui deviendra le Messie pour des millions d'hommes et de femmes fut avant tout un déchiffreur exemplaire des nouveaux rituels qui formeront la Kabbale. Mais, contrairement à ce qui avait été prévu, Jésus très rapidement autonome entreprit une quête personnelle quasi-solitaire à la manière d'Akhénaton. De cette expérience, il décida de faire bénéficier l'ensemble des êtres vivants et magiques, qu'ils soient êtres humains, Nephilim ou Selenim. Dans cette quête, il gravit de manière fulgurante les échelles de Sophia et de la Sapience mais en empruntant l'Arbre de vie dont il découvrit et par là même forma les branches. Il fut le premier à atteindre le fût de l'arbre, le Royaume ultime, Kether. Il visita une par une les Sephiroth, les Royaumes kabbalistiques avant d'atteindre l'Inconnaissable et Kether. Les Esséniens avaient prévu la fulgurance de cette quête mais n'avait pas pris en compte la variable qu'était Jésus lui-même. Illuminé par les créatures rencontrées dans l'Arbre de vie, il décida d'en devenir le serviteur absolu. Il devint profondément mystique et essaya de transcender sa véritable Nature. Il se transforma totalement et fut rapidement un élément incontrôlable pour les Esséniens. Il échappait partiellement à son but original tout en ouvrant d'immenses portes pour ses frères de race suffisamment courageux pour s'y engouffrer. Ce fut un temps de grands changements, de miracles et luttes armées entre les partisans et les ennemis de Jésus. La guerre d'abord froide et ésotérique devint chaude et exotérique. Plusieurs puissances s'en mêlèrent et l'affrontement devint général. De formidables complots s'organisèrent afin de capturer la force du Messie. Celui-ci, pourtant depuis longtemps éloigné des réalités, sentit confusément

l'enjeu dont il était l'objet. Il choisit parmi ses plus fidèles compagnons et leur enseigna une partie de sa toute nouvelle science. Ce fut les enseignements secrets de Jésus. Certains fidèles, comme Jean devinrent fous ou bien visionnaires. D'autres, au contraire comprirent qu'une deuxième forme d'emprise sur les champs magiques venait de naître véritablement. Il fallait maintenant la mettre en pratique et la répandre parmi les Nephilim. Pour cela, les compagnons occultes décidèrent de devenir aussi des évangélistes pour les humains afin de pouvoir communiquer et voyager à travers le monde entier pour faire connaître la Kabbale. Ainsi, les premières églises chrétiennes furent aussi des lieux où des Nephilim venaient s'initier à l'invocation kabbaliste. C'est aussi pour cela que ces sectes chrétiennes furent pourchassées. Là encore, le plan initial échappa aux Nephilim puisque de ces sectes éparpillées dans tout l'empire romain naquît la puissante église catholique.

## Étape 4: Les feuilles de l'Accomplissement, Atziluth

Certains Nephilim, malgré le courage et la folie ésotérique de Jésus, attribuent la vraie paternité de la Kabbale à Siméon bar Yokkaï. Ce Nephilim, sage d'entre les sages fut le grand coordinateur de l'expansion de la Kabbale. Il fut aussi le fondateur des écrits kabbalistiques en rédigeant le «Zohar» (la Lumière lumineuse). Il est le traité ultime codifiant l'ensemble de la Kabbale, mélangeant à la perfection les discours ésotériques et mystiques aux invocations les plus puissantes et les plus dangereuses. Par la suite, d'autres Nephilim gravirent l'Arbre de Vérité et découvrirent que la Kabbale pouvait être une autre voie pour atteindre l'Agartha. La Quête de l'Illumination lumineuse, la construction du Temple de la Sagesse Intérieure pouvait commencer.

# LES CROYANCES DE LA KABBALE

Les Nephilim kabbalistes pensent que les champs magiques peuvent être matérialisés sous la forme d'esprits magiques possédant plus ou moins une personnalité. Les Nephilim arrivent par le biais de pentacles à emprisonner ces créatures magiques et à les commander. En général, le Nephilim doit contrôler personnellement la créature invoquée ou faire la preuve de son bon droit avant de pouvoir la maîtriser.

## L'arbre de vie

Symbole de cette Rédemption ésotérique, gravi pour la première fois par Siméon, l'Arbre de vie est l'échelle cosmique qui mène le Nephilim de son statut de Déchu à l'Agartha. Reposant sur les dix Sephiroth, les dix Principes, l'Arbre de vie prend racine dans le monde matériel le plus vil pour étendre ses troncs et ses longues branches maîtresses dans les dernières sphères mystiques des champs magiques.

Symbole essentiel de la Kabbale, il est l'outil parfait de la connaissance du Nephilim comme être magique relié au monde. Il utilise pour cela ses dix Sephiroth, ses 22 sentiers et ses quatre Royaumes. Mais il est plus qu'un moyen analytique pour décomposer le tout en parties, il est la clé cosmique qui va lier le Nephilim, sa quête de la Sapience et l'univers. L'Arbre de vie doit être vu comme une échelle cosmique dont le Nephilim gravit les échelons au cours de ses recherches. Il doit apprendre à reconnaître toutes les branches, les feuilles, l'ombre des feuilles de cet arbre de la vie afin de pouvoir atteindre l'Agartha. Une fois au sommet, le Nephilim est comme Alice devant son miroir, prêt à changer sa perception du monde. Pour les kabbalistes, le monde que connaissent et perçoivent les humains est appelé le monde positif. Mais celui-ci cache un monde négatif, beaucoup plus difficile à percevoir et à atteindre. Il faut pour cela gravir les branches de l'arbre de vie et atteindre le plus lointain mais aussi le plus lumineux des Royaumes pour s'apercevoir que cette lumière n'est que l'ombre de «l'Inconnaissable».

En effet, pour les kabbalistes, le monde dans lequel vivent actuellement les Nephilim a été, en quelque sorte, construit à rebours. Le noyau graalique, le soleil des ténèbres, pur joyau, essence absolue, lumière infinie appelée dans le langage kabbaliste le Ain Soph s'est décomposé en champs magiques appelés Ayn qui ont donnés la déclinaison décimale des Sephiroth jusqu'au monde matériel et trivial que nous connaissons. Ainsi, pour retrouver la pureté originale et infinie, le Nephilim se doit de remonter cette déclinaison jusqu'au Ain Soph.

## Les Sephiroth

Au nombre de 10, les Sephiroth sont les dix principes, les dix étapes de la quête kabbalistique. Elles sont considérées comme des émanations de l'Inconnaissable, de l'Infini par excellence.

Elles portent chacune des noms hébraïques qui nous donnent une clé pour accéder à leur compréhension.

| LES DIX SEPHIROTH |              |
|-------------------|--------------|
| 1 Kether          | Couronne     |
| 2 Chokmah         | Sagesse      |
| 3 Binah           | Intelligence |
| 4 Chesed          | Miséricorde  |
| 5 Géburah         | Rigueur      |
| 6 Tiphereth       | Beauté       |
| 7 Netzach         | Victoire     |
| 8 Hod             | Splendeur    |
| 9 Yesod           | Fondation    |
| 10 Malkuth        | Royaume      |

L'ensemble de ces Sephiroth peut se positionner sur un schéma parallèle à celui de l'Arbre de vie, appelé le schéma des trois colonnes. Certains Nephilim maîtrisant correctement les arts de l'Alchimie et de la Kabbale ont pu faire le parallèle entre ce schéma et la notion des trois Oeuvres alchimiques (l'œuvre au noir, l'œuvre au blanc et l'œuvre au rouge).

### **La colonne de la Rigueur (Hod, Geburah, Binah)**

Elle a été dressée pour tout ce qui restreint, conditionne et guide la force vitale.

### **La colonne de l'Équilibre (Malkuth, Yesod, Tiphereth, Kether)**

Elle est l'expression de la balance et de l'harmonie entre ces influences réciproques.

### **La colonne de la Miséricorde (Netzach, Chesed, Chokmah)**

Elle est dressée pour tout ce qui maintient la vie, l'énergie vitale quel qu'en soit le niveau.

Afin de mieux percevoir la nature des créatures avec lesquelles le kabbaliste travaille, il est important d'essayer de cerner la réalité d'une Sefhirah. C'est une tâche très difficile à la fois pour un esprit humain et pour un esprit Nephilim non expérimenté d'appréhender ces réalités symboliques et ésotériques. C'est pour cela que des analogies divines et religieuses seront souvent utilisées.

### **Kether**

Première d'entre les Sephiroth, Kether est associée avec l'Unique, le principe créateur, Dieu éternel et inconnaissable. Très peu de kabbalistes veulent en parler tant les créatures associées à cette sphère sont proches du Demiurge.

### **Chokmah**

Grand-père éternel, protecteur mais aussi dévoreur de ses enfants, Chokmah est la Sefhirah de la Révélation ancienne et archétypale. Le dessus devient le dessous et ce qui est en haut passe en bas.

### **Binah**

Grand-mère nourricière mais aussi mangeuse du Sexe, avaleuse des morts, Binah est la Sefhirah de la contemplation infinie. Peut-être l'une des Sephiroth les plus difficile à appréhender. Elle est souvent associée à «l'endroit interdit aux hommes» par les kabbalistes humains.

### **Chesed**

La Sphère de Jupiter est la sphère du roi miséricordieux et pacifique, prêtre et législateur. Par cette Sefhirah, les kabbalistes associent à leurs travaux invocatoires les pouvoirs divins de la paternité et des cieux : Zeus ou son frère Poseïdon ou le Tinia étrusque. Melkisedek est souvent associé à cette sphère.

### **Géburah**

C'est la sphère de Mars, du Roi Guerrier en général, de la justice divine et de la force. C'est ainsi que cette Sefhirah est à rapprocher de Arès, Ate, Mars, Oghma. L'acier inflexible, l'écarlate ainsi que tout ce qui évoque l'austérité, la simplicité et la discipline rigoureuse des spartiates sont à rapprocher de Géburah.

### **Tiphereth (ou Tipheret)**

C'est la sphère du soleil. D'un point de vue kabbalistique, c'est la sphère des transmutations et des métamorphoses. Les trois grands dieux associés sont l'Enfant divin, le Roi couronné et le Dieu sacrifié. A cette Sefhirah sont attribués les dieux enfants et adultes de l'incarnation et de la renaissance comme Dyonisos, Osiris, Adonis, Mithra, Jésus, l'enfant Horus et Krishna. Cette Sefhirah, en position centrale sur l'Arbre de vie, en est le cœur, le grand lieu de convergence des forces magiques et mystiques de l'univers.

### **Netzach (ou Netzah)**

C'est la sphère de Vénus. A cette sphère sont attribuées les formes divines d'aspect doux ou joyeux : Aphrodite ou Hathor, Bast et la Sirène, aussi bien que les belles et puissantes Maeve, Astarté et Cybèle couronnée d'une tour. Ce sont des divinités de grand pouvoir, donneuses de vie et d'énergie magique.

### **Hod**

Souvent considérée comme la Sefirah la plus magique de tout l'Arbre de Vie. Ici, c'est l'aspect analytique de l'esprit qui est mis en mouvement. Cette sphère est souvent associée au Mercure des Alchimistes. Les principaux exemples sont Mercure, Hermès et Thot. La Splendeur de cette Sefirah réside dans le fait qu'elle canalise l'énergie créatrice de la Sefirah supérieure et le Nephilim la cristallisant fait preuve d'idées structurées et d'inspiration ailée. Hod travaille avec les forces de l'Esprit.

### **Yesod**

Sphère de l'émotion; elle est pour le kabbaliste le lieu par excellence des émotions, du sentiment de la conjonction entre l'instinct et l'esprit. Yesod-fondation est la première grande porte vers l'ensemble de l'Arbre de Vie, vers le monde astral si fort qui symbolise les champs magiques. Souvent associée à la Lune, cette Sefirah a comme divinités symboliques des formes divines comme Diane à l'arc, Séléné au disque d'argent et Hécate ou bien des dieux cornus liés de près ou de loin à la fertilité comme le Minos cornu, Cernunnos.

### **Malkuth (ou Malkut)**

Sefirah du monde matériel, elle est associée aux Déesses-Mères de la terre comme Déméter et Cérés. Déesses gracieuses et généreuses mais aussi d'une grande dignité, car participant à ce mystère que la tradition kabbalistique exprime par ces mots : «Malkuth siège sur le trône de Binah». Ainsi la fiancée devient la mère divine, Déméter, la mère des récoltes devient la mère des Mystères et le Nephilim peut alors commencer sa quête.

## **Le Zohar**

Le Zohar, le texte fondateur de la Kabbale est certainement le focus le plus puissant qui existe au monde. Il permet d'accéder à presque toutes les entités qui gouvernent les Sephiroth qui sont elles-mêmes au nombre de dix : Malkut (le royaume), Yesod (le fondement) et Hod (l'honneur) pour le premier cercle, Netzah (la victoire), Tipheret (la beauté) et Geburah (la crainte) pour le deuxième, Chesed (la miséricorde), Binah (l'intelligence) et Hokhmah (la sagesse) pour le troisième et enfin Kheter (la couronne) pour le dernier cercle, accessible à ceux qui accèdent finalement au chemin de l'Agartha. Les entités révélées dans le Zohar dirigent toutes les autres entités de Kabbale de chaque Sefirah qu'elles dirigent personnellement qu'elles appartiennent à Assiah, Yetzirath, Briah et Atziluth. Elles sont donc des invo-



cations puissantes, des deus ex machina aux pouvoirs extrêmement étendus. Cependant, elles demandent la plupart du temps un sacrifice en points de Ka comme prix à payer pour faire appel directement à elles au lieu des autres créatures à leur service. Il est en outre extrêmement dangereux de faire appel à ces entités car même pour le kabbaliste le plus puissant elles sont incontrôlables et la réussite du contrat veut simplement dire que l'entité invoquée veut bien écouter la requête du Nephilim au lieu de punir l'outrecuidant qui a osé la déranger. Ces créatures sont donc gérées par le Meneur qui seul décide de ce qu'elles sont disposées à faire ou non.

## Les quatre Royaumes

**Assiah:** C'est le monde matériel où vivent les créatures magiques les plus faibles, les serviteurs. Ils sont très faciles à invoquer et à contrôler et leur pouvoir est limité. C'est le monde des Petits Peuples, des fées, des lutins, des petits diabolotins, des élémentaux primaires et autres fariboles. Leur ka-élément se situe entre 1 et 14.

**Yetzirath:** C'est le monde astral où vivent les créatures magiques de moyenne importance. Elles sont les exécutants des puissances supérieures. A l'intérieur de chaque champ magique, elles sont assez semblables. Le kabbaliste a du mal à les distinguer et il suffit de leur nom générique pour les invoquer. Elles sont appelées les chœurs angéliques ou diaboliques selon les cas. Elles sont plus autonomes que les esprits habitant Assiah et restent plus longtemps dans notre réalité quotidienne. Elles sont commandées par les créatures du monde kabbaliste supérieur. Leur ka-élément se situe entre 15 et 21.

**Briah:** C'est le monde des anges et des démons. Dans ce monde se situe des grandes puissances qui gouvernent plusieurs parties de chaque champ magique. Les anges sont classés dans une hiérarchie propre à chaque champ mais toutes les hiérarchies sont dominées par un seul archange. Ces anges ont une autonomie complète, une intelligence pleinement utilisable et ils sont difficilement contrôlables. Leur ka-élément se situe entre 22 et 28.

**Atziluth:** C'est le monde des dominants. Le kabbaliste peut invoquer les rois et les reines de certaines parties des champs magiques. Ils sont orgueilleux et certains presque semblables à des divinités. C'est le monde le plus dangereux pour le kabbaliste car souvent son invocation va chercher à s'échapper et à ramener le Nephilim dans les champs magiques comme serviteur. Il faut souvent faire des pactes avec ces entités magiques. Leur ka-élément commence à 29 et ne connaît pas de limite supérieure. Les anges du monde de Briah forment souvent leur cour.

## Les cinq voies de Kabbale ou les cinq mondes

Si les entités du Zohar gouvernent les autres créatures de la Kabbale, celles-ci se soumettent à une autre hiérarchie : les mondes de la Kabbale dont les entités dirigeant les Sephiroth sont exclues. À l'intérieur de ces mondes toutes les Sephiroth sont présentes. La dernière Sephirah, Kheter, est celle de l'Empereur suprême de son monde qui gouverne toutes les créatures de la Kabbale qui s'y trouvent. Ainsi, toute entité est soumise à une double autorité : celle qui gouverne la Sephirah à laquelle elle appartient et celle qui gouverne le monde dont elle fait partie. Chaque monde possède donc son Arbre de Vie.

Le premier monde à avoir été découvert est Sohar. D'autres depuis ont été mis à jour : Zakaï, Aresh, Pachad et Meborack. Chacun possède des caractéristiques propres qui ont donné lieu à des voies philosophiques différentes pour atteindre l'Agartha.

Ces mondes sont très importants pour le kabbaliste. En effet, lorsqu'il arrive au deuxième cercle, il se doit de choisir l'un des mondes comme une voie mystique lui permettant ainsi une meilleure fusion avec sa Science occulte.

Les kabbalistes du premier cercle connaissent l'existence de ces 5 mondes mais ils ne sont pas capables de les discerner. Les créatures qu'ils invoquent ne sont pas suffisamment déterminées pour être classées selon ces 5 mondes.

A partir du troisième cercle, les Nephilim kabbalistes seront à même de voyager dans ces mondes de kabbale et ainsi prêts pour fortifier leur approche de l'Agartha. Les mondes ainsi que les règles de voyage sont décrits précisément à la fin du chapitre sur le troisième cercle.

La nature de ces cinq mondes a toujours posé problème aux Nephilim. En effet, un Nephilim pratiquant la Magie ou l'Alchimie ne verra pas ces cinq mondes. Pour lui, les champs magiques ne sont que des énergies brutes plus ou moins modulables venant des corps célestes du système solaire. Bien que le débat dure maintenant depuis 2000 ans, il semble que les mondes de Kabbale soient des classements symboliques de vibrations identiques que l'on retrouve dans les cinq champs magiques. Il existerait plusieurs «familles» trans-élémentaires de champs dont les kabbalistes auraient découverts l'existence et les auraient classés en cinq monde. Ces mondes s'étendent donc sur l'ensemble des champs magiques quelque soit l'élément. Les kabbalistes arrivent à voir ces mondes comme ayant une existence physique surtout quand ils voyagent dedans. Il semble que cette hallucination n'est propre qu'à la Kabbale. Pour faire un parallèle osé, les mondes de Kabbale ainsi que leurs décors, leurs bâtiments et leurs créatures sont à rapprocher des descriptions de la Matrice cyberpunk. Les liaisons entre les ordinateurs ne sont qu'un flux d'électrons codés selon un sys-

tème binaire alors que le cybercow-boy, lui, voit des icônes, des bâtiments et des personnages que sont les bases de données, les programmes les IA. Les mondes de Kabbales sont l'interface entre le Nephilim kabbaliste et les champs magiques. La Kabbale est le «programme» qui permet la visualisation de cette interface. Cela explique pourquoi les Nephilim ayant choisi la voie de la Kabbale sont souvent étranges, perdus dans leurs sphères de réflexion, mystiques. Ils ont souvent l'impression de connaître plus, de pénétrer plus loin dans la dimension ésotérique des Nephilim. Ils ont la sensation d'être des pionniers (certe religieux) dans la maîtrise des champs magiques.

Souvent un Nephilim ayant atteint le Grand Secret de la Magie prendra les créatures d'un kabbaliste pour un Plexus puissant, animé d'une force personnelle déroutante et importante mais il ne lui donnera pas le statut de créature.

### **La voie de Sohar**

Les initiés de Sohar pensent que leur parcours doit s'effectuer à la fois par la méditation et l'étude mais aussi par l'extase. Le respect d'un code de conduite strict, la purification, les preuves visant à tester la foi sont les piliers de la progression de ces Nephilim. Ils se considèrent comme les plus religieux des kabbalistes. Ils pensent avoir une certaine noblesse par rapport aux autres voies de Kabbale et méprisent souvent la sauvagerie d'Aresh ou de Pachad. Beaucoup sont des ermites reclus, d'autres des savants correspondant avec un grand nombre d'occultistes dans le monde. La tour d'ivoire, les philosophies soliptiques sont le pain béni de ces Nephilim, mystiques, religieux et difficiles à comprendre.

Les Nephilim du deuxième cercle se nomment les initiés, ceux du troisième les élus.

Le signe des initiés de la voie de Sohar est le sceau de Melkisedek (un autel stylisé).

### **La Voie de Zakaï**

Le Nephilim qui choisit la voie de Zakaï doit cultiver la sagesse et l'harmonie entre les éléments. Il pense que le parcours initiatique se révèle par la méditation et l'étude. Il attache une grande importance à la préservation de la nature et de la terre toute entière contre les transformations dictées par le machinisme templier. Il est intéressé par tous les vestiges des anciennes civilisations humaines disparues qui ont été en rapport avec les Nephilim, et par l'histoire de son peuple et les plans subtils. Le voyage dans le temps est donc un des plus grands rêves des Nephilim qui suivent la voie pure de Zakaï.

L'initié de Zakaï cherche à se comporter de façon honorable et chevale-

resque et a un profond respect pour la parole donnée. Il peut être impitoyable avec ses ennemis mais aura toujours des scrupules à frapper quelqu'un qui se trouve à sa merci. Il pense que les humains ne sont pas fondamentalement mauvais et qu'ils peuvent être utiles aux Nephilim. Il estime aussi des valeurs comme l'amitié et la fidélité. Certains des initiés de Zakaï pensent même que la voie du Sentier d'Or pourrait être suivie à nouveau si on ne commettait pas les erreurs du passé. Ainsi ces Nephilim cherchent à comprendre les motivations des événements passés afin de mieux préparer le futur.

Les Nephilim kabbalistes qui s'initient à la voie de Zakaï et qui se trouvent dans le deuxième cercle se nomment les Chevaliers Errants, ceux du troisième les Chevaliers aux larmes de Sang.

Le Signe des Initiés de la Voie de Zakaï est une coupe qui repose sur l'eau dont le rebord luit d'une lumière rouge devant un disque d'argent, le tout sur un fond azur.

### **La voie de Pachad**

Le Nephilim qui choisit la voie de Pachad est un être complexe. Il est souvent cynique et désabusé mais on trouve aussi des poètes animés de visions dantesques et grandioses. Il n'attache pas d'importance aux biens matériels, aux codes d'honneur stricts et ne cherche pas à faire des grands projets d'avenir. Ceux qui suivent cette voie sont conscients de l'arrivée de l'Apocalypse et malgré leur attitude qui peut paraître souvent désabusée, ils seront peut-être parmi les mieux préparés. Ces Nephilim peuvent être des roublards et des êtres de peu de scrupules mais on trouve chez eux aussi beaucoup de générosité et de noblesse d'âme. Les Khaiba sont pour eux des êtres qui méritent aide et assistance et dont il faut soulager les souffrances. Malgré leur aspect souvent inoffensif, les initiés de Pachad peuvent être terrifiants car ils détiennent des pouvoirs et des secrets importants qui permettent d'agir sur le monde matériel. Ces Nephilim acceptent leurs propres terreurs et cauchemars ainsi que les menaces qui hantent le futur. Ils cherchent à les dépasser en leur faisant face. Ils ont une conscience aiguë de leur destin. Les initiés de cette voie pensent qu'ils peuvent progresser grâce à l'extase et ils ont souvent recours à des moyens artificiels pour se mettre dans un état propice à l'illumination.

Les Nephilim qui s'initient à la voie de Pachad et qui se trouvent au deuxième cercle se nomment les Gueux de fer et ceux du troisième les Gueux d'argent.

Le signe des initiés de la voie de Pachad est un seau d'argent rempli d'eau bouillant sur un feu de bois.

### **La Voie de Meborack**

Le Nephilim qui choisit la voie de Meborack privilégie la beauté et l'élevation des sentiments. Il pense que l'étude de la beauté, l'esthétique ainsi que la tristesse et la mélancolie sont les éléments de la voie royale de l'initiation. Il est habité par une forte conscience de la destinée et de la dimension tragique de son statut de Nephilim. Il est passionné et parfois violent mais ne l'est jamais gratuitement et pense qu'en allant au bout des choses on trouve toujours à un point où on atteint l'équilibre et la justice. Il pense fondamentalement que le monde est imparfait et déséquilibré, mais que comme il est constamment en mouvement, les Nephilim peuvent profiter de cette énergie pour créer de l'harmonie. Il cherche à appréhender ses forces et ses faiblesses pour pouvoir les compenser ainsi que celles de ses adversaires pour mieux pouvoir les vaincre. Le Nephilim qui suit cette voie est prêt au sacrifice et n'hésite pas à prendre des risques démesurés uniquement pour la beauté du geste. Ces Nephilim sont fondamentalement des romantiques.

Ce sont aussi parmi tous les kabbalistes les plus grands guérisseurs de maladies qu'elles soient physiques ou mentales. Ainsi, ils cherchent peut-être à atteindre un juste équilibre entre le corps et l'esprit. Ce sont aussi parmi tous, ceux qui planifient le plus leurs actions, qui prévoient des dénouements et des événements qui échappent normalement aux autres. Les initiés de Meborack n'apprécient généralement que les humains capables de grands élans et d'actions d'éclat. Si une partie des Nephilim de cette voie se laisse submerger par le sentiment tragique de son destin et se réfugie dans une nostalgie du passé estimée moins morne que le présent, d'autres au contraire, sont parmi les mieux préparés pour les combats à venir car leur vision du futur et leur prévoyance les a amenés à fourbir leurs armes et à prévoir leurs actions depuis longtemps.

Les Nephilim kabbalistes qui s'initient à la voie de Meborack et qui se rencontrent se nomment les champions de l'axe et ceux du troisième les maîtres de l'équilibre.

Le signe des initiés de la voie de Zakaï est une balance qui repose sur une sphère d'or.

### **La Voie d'Aresh**

Le parcours initiatique du Nephilim qui suit la voie d'Aresh doit se faire par le dépassement de soi. L'affrontement des ennemis est le moyen privilégié pour progresser dans la voie de l'Agartha car il oblige à de constants progrès pour rester en vie. Cependant, le respect de l'adversaire et un code d'honneur strict qui implique le mépris pour toute trahison, fourberie ou lâcheté sont les plus grandes valeurs de l'initié d'Aresh. Les humains ne méritent le respect que s'ils s'avèrent suffisamment habiles et forts pour faire face à un Nephilim. Dans ce cas, ils sont souvent dangereux et doi-

vent donc être détruits. Tout ceci va de pair avec un grand sens de la justice et de la vérité. Beaucoup d'initiés de l'arcane de La Justice sont des adeptes de la voie d'Aresh car elle est la rigueur morale et le souci de la préservation des Nephilim contre toutes les menaces extérieures. Ainsi, si certains Nephilim d'Aresh, guerriers solitaires recherchent un affrontement digne d'eux, d'autres initiés ont canalisé leur agressivité pour la mettre au service d'une cause supérieure, comme la justice, qui leur apporte la rigueur morale qu'ils recherchent.

Les Initiés d'Aresh sont donc souvent emportés et violents mais peuvent faire aussi preuve d'une grande maîtrise de soi dans les pires moments. Ce sont généralement des êtres courageux mus par un idéal ou une attitude presque romantique face au monde.

Ces Nephilim attachent aussi une grande importance aux rêves, à tout ce qui est enfoui dans l'esprit et la mémoire, aux secrets indicibles, au mystère de la vie et de la mort et aux pulsions les plus profondes des êtres vivants.

Les Nephilim initiés d'Aresh se nomment les Lauriers d'airain au deuxième cercle et ceux du troisième les Casques d'airain.

Le signe des initiés de la Voie d'Aresh est un dragon, ceint d'une couronne d'airain, tenant deux glaives à la main.

# LES RITUELS DE KABBALE

L'ensemble des règles de la Kabbale peuvent être trouvées dans le livre Nephilim à partir de la page 128. D'un avis général, ces règles fonctionnant correctement, il n'est pas nécessaire de les réécrire. En revanche, des précisions et des règles complémentaires sont apportées afin de tirer au clair certaines zones d'ombre mises en évidence par plusieurs années de jeu.

## Le cadre de l'invocation

Le Nephilim invocateur se doit de maintenir une concentration parfaite durant le rituel. Il doit harmoniser son propre pentacle avec le dessin qu'il trace et les formules qu'il prononce.

Le tracé du pentacle est soumis à des règles. Le Nephilim doit tracer un pentacle afin qu'au moins quatre de ses cinq sens puissent le percevoir. Cela veut dire que le Nephilim doit pouvoir voir le pentacle pendant tout le rituel, qu'il doit pouvoir le toucher pendant tout le rituel (c'est-à-dire avoir un doigt ou bien un instrument comme un bâton traçant le pentacle), qu'il doit le sentir pendant tout le rituel (cela explique souvent pourquoi les kabbalistes portent sur eux des craies soufrées) et enfin qu'il doit pendant tout le rituel prononcer à voix intelligible les paroles nécessaires à l'exécution du rituel. S'il vient à manquer deux de ces cinq conditions, le pentacle ne peut pas être tracé correctement. Ainsi, il est possible d'interrompre un rituel en effaçant le pentacle alors que l'invocateur est en train de prononcer les paroles magiques.

Pendant tout l'invocation, le kabbaliste doit maintenir sa concentration. S'il est gêné ou dérangé (on le pousse, on lui hurle dans les oreilles, il est obligé de se déplacer, de bouger) le Nephilim doit réussir un jet de  $Kax5$ . Si c'est un échec, le rituel est interrompu et doit être recommencé à partir du début. S'il est blessé physiquement, s'il tombe, s'il est dans l'eau, il doit réussir un jet de  $Kax3$  pour continuer son invocation. Sinon, il doit reprendre l'invocation depuis le début.

Si vous le souhaitez, vous pouvez rajouter des éléments de décors autour des invocations. Ainsi, une ou deux Actions avant l'apparition de la créature, vous pouvez très bien décrire que l'air s'électrise, une odeur particulière se répand (souvent liée au Ka-élément de la créature), des couleurs apparaissent au dessus du pentacle. Ces phénomènes magiques peuvent se renforcer si la créatures qui apparaît est visible à l'œil humain.

## Durée du rituel

Un rituel de Kabbale demande en général beaucoup de temps. Il faut dépenser autant d'Action que la valeur du contrat de la créature à invoquer. Les deux ou trois premières Actions sont généralement dédiées au tracé du pentacle ou au respect de la règle des cinq sens si le pentacle est déjà tracé. Il est à noter que la créature commence à apparaître dans les deux dernières actions nécessaires à l'invocation.

Ensuite, une fois que la créature est apparue, elle doit être contrôlée. Le kabbaliste doit remplir son contrat. Cela demande une Action de plus.

Par exemple, pour invoquer et contrôler les «Ashim portes d'Adamante» cela demande 8 Actions (7 pour la valeur du contrat, 1 pour le contrat lui-même).

## L'issue du rituel

Pour réussir un rituel et contrôler une créature, le kabbaliste doit remplir trois conditions.

### Etape 1

Premièrement, il doit posséder le niveau nécessaire dans la compétence occulte nécessaire à l'invocation.

### Etape 2

Il doit réussir sa compétence occulte de Kabbale pour invoquer la créature. Pour cela, il doit tracer son pentacle ou le redessiner à partir d'un focus.

Si le Nephilim effectue cette étape du rituel dans un endroit approprié en prenant tout son temps, il la réussit automatiquement. Cela veut dire qu'il se trouve dans un endroit consacré auparavant aux cinq éléments, qu'il s'est entouré d'éléments aidant à la transe d'invocation. Ainsi, il doit s'entourer de fumigations pour des créatures de l'air. Il doit avoir un brasero allumé pour les créatures de feu, une vasque emplie d'eau pour les créatures d'eau, des feuilles jetées sur le pentacle pour les créatures de terre et un rayon de lune pour les créatures de lune. Il doit prendre au moins 1 minute par point de contrat

Dans tous les autres cas, le Nephilim doit réussir sa compétence occulte nécessaire pour l'invocation. S'il échoue, la créature n'apparaît pas et il doit recommencer le rituel à zéro et cela autant de fois qu'il le veut dans la journée (vous pouvez limiter ceci; un Nephilim faisant une maladresse dans sa compétence n'a plus le droit de réaliser ce rituel durant un jour complet).

### Etape 3

Enfin il doit vaincre sur la table de résistance le contrat de la créature pour la contrôler avec Son Ka-élément identique à celui de la créature. Ainsi



pour invoquer les «sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence» dans le focus les clés de l'Enfer, le Nephilim doit avoir au moins 80% dans la compétence Sceaux. Il doit réussir sa compétence Sceaux, puis il doit vaincre sur la table de résistance 14 avec son Ka-élément eau.

Le Nephilim peut utiliser les points de sa stase pour renforcer son Ka-élément nécessaire au contrat.

S'il échoue, le kabbaliste est devant une Rupture et le Mj doit appliquer les conséquences décrites ci-après dans le format des invocations.

## La limite au contrôle

Il est important de noter qu'il existe une limitation aux nombres de créatures que peut contrôler le kabbaliste. Trop souvent, les joueurs et le MJ ignorent cette règle et ainsi déséquilibrent grandement le jeu.

Le nombre d'invocations que le Nephilim peut garder sous son contrôle est lié à la puissance de son Ka. Par tranche de 5 points de Ka général, le kabbaliste peut contrôler une créature. Les invocations invoquant plusieurs créatures ne sont considérées que comme une créature.

S'il dépasse cette limite, la nouvelle créature invoquée est automatiquement en rupture.

De plus le Nephilim ne peut se concentrer que sur une créature à la fois. Enfin, certaines d'entre elles sont invoquées pour plus d'une journée. Leur maintien sur le plan physique du kabbaliste n'est pas automatique.

Au delà d'une journée, le Nephilim doit vaincre à nouveau le contrat de la créature invoquée. En cas d'échec, la créature disparaît automatiquement.

## Le bannissement

Il est possible pour les Nephilim kabbalistes de bannir des créatures de Kabbale auxquelles ils se trouvent confrontés. Plusieurs règles vous sont proposées pour résoudre ces situations.

-Le Nephilim connaît la créature et l'a déjà invoqué une fois. Il lui suffit alors de vaincre une seule fois le contrat pour la bannir.

-Il ne connaît pas la créature mais il a un niveau suffisant en Kabbale pour pouvoir l'invoquer (il maîtrise la Sephirah adéquate). Dans ce cas, il doit réussir un Ordre: la créature se fixera alors à 5 mètres du bannisseur. Le Nephilim doit pour cela réussir un jet de Ka x3 pour une créature du premier cercle, x2 pour une créature du deuxième cercle et x1 pour une

créature du troisième cercle. Si l'Ordre est un échec, il ne peut pas recommencer la procédure de bannissement. Ensuite, il doit vaincre le contrat sur la table de résistance pour bannir une créature.

Si c'est une réussite critique, le bannisseur apprend la nature de l'invocateur ainsi que sa position géographique vague.

D'une manière générale, un Nephilim kabbaliste peut bannir à tout moment la créature qu'il a invoqué; Mais si vous souhaitez corser la situation, certaines créatures plus intelligentes ne souhaitent pas retourner dans les champs magiques. Le Nephilim doit alors vaincre à nouveau le contrat de la créature pour la renvoyer. S'il échoue, il se trouve en position de Rupture de contrat.

## Les invocations

Toutes les invocations sont associées à un cercle de Kabbale, à un Ka-élément et un monde de Kabbale bien précis. Certaines créatures très puissantes sont associées à tous les Ka-éléments. Afin de mieux les classer, elles sont décrites à l'aide du format suivant:

Nom:  
Cercle:  
Ka-élément:  
Monde:  
Focus:  
Seuil:  
Contrat:  
Rupture:  
Autonomie:  
Durée:  
Portée:  
Visibilité :

### Le format d'une invocation

**Nom** : C'est la désignation nominale de la créature magique invoquée. Le joueur est invité à prononcer ce nom lorsque son Nephilim souhaite tracer le pentacle.

**Cercle** : Il désigne le degré d'initiation nécessaire au Nephilim pour évoquer une créature.

**Ka-élément** : Il indique de quel champ magique est issue la créature et quel ka-élément doit utiliser le kabbaliste pour la contrôler.

**Monde** : Nom du monde de Kabbale auquel est rattachée la créature. Ceci a de l'importance quand le Nephilim voudra composer avec cette créature lors d'un rituel de talismans ou bien un pacte.

**Focus** : C'est l'endroit où se trouve précisément le sort dans le recueil de sorts.

**Seuil** : C'est le niveau que doit avoir le Nephilim dans la compétence du cercle pour pouvoir faire son invocation.

**Contrat** : C'est la valeur du Ka-élément de la créature contre laquelle le Nephilim doit lutter victorieusement sur la table universelle pour contrôler l'invocation. Quelquefois, le contrat peut être plus contraignant et devenir une véritable négociation. Les modalités sont alors précisées. Ce nombre détermine aussi les rangs d'actions nécessaires à l'accomplissement du rituel, le monde auquel appartient la créature invoquée et donne une mesure de sa puissance .

**Rupture** : Ce sont les réactions de l'entité invoquée si le Nephilim rate son jet de contrôle (s'il ne remplit pas son contrat).

*Disparition* : l'entité invoquée disparaît. Elle retourne à son champ magique.

*Immobilité* : l'entité invoquée reste immobile dans le pentacle dessiné jusqu'à la fin de la durée de l'invocation. Effacer le pentacle ne chassera pas la créature.

*Fuite* : l'entité invoquée sort du pentacle et s'enfuit le plus loin possible du pentacle et du kabbaliste. Elle reste matérialisée jusqu'à la fin de l'invocation.

*Incompréhension* : l'entité invoquée exécute de travers les ordres données par le Nephilim. Les créatures les plus malicieuses chercheront à faire exactement le contraire de ce que désire le Nephilim.

*Capture* : l'entité retourne ses pouvoirs contre le Nephilim. Elle cherche à le capturer et lutte ka-élément contre ka-élément sur la table universelle. Si elle réussit, le Nephilim subit les effets de la capture.

*Possession* : c'est la pire des choses pour un kabbaliste. L'entité cherche à posséder son invocateur. Pour cela, elle doit réussir un jet de lutte ka-élément contre ka-élément sur la table. Si elle réussit, elle remplace le Nephilim dans le simulacre qui n'a plus comme solution que de chercher une nouvelle incarnation. Ces créatures sont souvent les plus dangereuses, car elles poursuivent des buts personnels dans le monde.

**Durée** : C'est la durée maximum de la matérialisation de l'entité invoquée. Le Nephilim peut cependant bannir la créature du monde à tout instant si elle est sous son contrôle.

**Portée** : Elle correspond à la distance maximum séparant l'entité du pentacle tracé par le kabbaliste. Certaines créatures se lient à leur invocateur l'ac-

compagnant partout. Dans ce cas la portée s'étend sur le kabbaliste lui même.

**Autonomie** : C'est l'autonomie de l'entité par rapport au kabbaliste.

*Guidée* : le kabbaliste est obligé de se concentrer tout le temps sur l'entité pour la diriger. Il ne peut rien faire d'autre.

*Limitée* : l'entité obéit à une phrase. Elle exécutera sa tâche jusqu'à son accomplissement ou jusqu'à un contre ordre de la part du magicien. Tout problème particulier exigera la concentration du magicien

*Partielle* : l'entité invoquée dispose d'une conscience limitée. Elle peut suivre des instructions étendues du kabbaliste, mais s'il y a un problème, le kabbaliste est obligé de reformuler ses instructions.

*Totale* : l'entité dispose d'une sagesse au moins égale à celle du Nephilim, elle exécute les ordres du kabbaliste de son mieux et peut faire preuve d'initiatives face aux problèmes.

## Visibilité

*Oui* : veut dire que la créature est visible aux yeux de tous.

*Non* : signifie que la créature n'est visible que par la Vision-Ka. Généralement une créature visible peut être combattue par des armes normales tandis qu'une créature "invisible" ne peut l'être que par la magie ou par des armes magiques. Pour ces créatures, l'humain peut avoir quand même une chance de les percevoir. Il doit pour cela réaliser un jet de  $Kax1$  pour connaître la visibilité, (idem pour les animaux). S'il voit la créature, et si elle lui impose des dommages, il peut résister avec son Ka-soleil comme à un sort ou bien sur la table de résistance.

Enfin, une description est proposée ; elle concerne des pouvoirs précis et l'apparence de l'entité invoquée. La plupart des créatures sont invulnérables aux dommages physiques et aux armes non magiques (voir "visibilité" plus haut). Les dommages infligés par la magie ou par les armes magiques les blessent toujours. Les créatures de la Kabbale n'ont pas réellement de points de vie; quand elles subissent des dommages, leur Ka s'affaiblit jusqu'à ce qu'il arrive à zéro et la créature s'évanouit. (Rappel: Le Ka d'une créature est le nombre qui désigne la valeur du contrat). Si une invocation fait apparaître plusieurs créatures du même type, le montant de Ka figurant dans le contrat est divisé équitablement par le nombre de créatures présentes.

# LES TROIS CERCLES DE KABBALE

Depuis longtemps, les Nephilim kabbalistes ont découvert que les Sephiroth scandaient la progression vers les compétences supérieures. Tous les trente pourcents de seuil correspondent à une Sephirah. Ainsi les Sephiroth, décrites auparavant dans leur aspect symbolique prennent ici une valeur initiatique et pratique pour le kabbaliste. Ce découpage en dix parties de leur progression prend souvent le pas sur les classiques trois cercles d'initiation.

## Le premier cercle de Kabbale: les Sceaux

### **Malkut**

La compétence occulte des sceaux permet au kabbaliste de maîtriser les différentes créatures élémentaires souvent endormies qui composent la base des champs magiques. Les kabbalistes développant les trente premiers pourcents de la compétence des sceaux cheminent dans la première Sephirah: Malkuth. Les créatures de cette première Sephirah sont très limitées et ne peuvent pas rester longtemps séparées de leur champ magique d'origine. Elles possèdent leur roi et leurs princes élémentaires habitant dans les mondes de Briah et d'Atziluth. Ils sont considérés comme animaux, frustrés et peu maniables par les kabbalistes.

### **Yesod**

Lorsque les Nephilim arrivent à 30% dans la compétence des sceaux, ils cheminent en Yesod jusqu'à 60%. Yesod est la Sephirah des illusions élémentaires. Elle permet d'invoquer des créatures magiques spectrales, difficiles à cerner et qui bernent l'entendement. Ces invocations sont souvent considérées comme des fantômes, des esprits frappeurs ou des spectres par les humains. Les Nephilim savent qu'elles aiment jouer des tours à leurs invocateurs.

### **Hod**

Les Nephilim arrivant à 60% cheminent dans la Sephirah Hod jusqu'à 90%. Hod est la Sephirah de l'entendement, de l'esprit, du comput et de la compréhension élémentaire. Le Nephilim peut, par la maîtrise de cette Sephirah arriver à une meilleure intelligence du monde qui l'entoure et découvrir le deuxième cercle de kabbale, les pentacles. Les créatures invoquées sont réputées être serviables et autonomes dans leurs mouvements. Beaucoup de Nephilim privilégiant la Magie ou l'Alchimie aiment s'arrêter à cette troisième Sephirah en Kabbale.

## Le deuxième cercle de Kabbale: les Pentacles

À ce moment, le Nephilim prend conscience de l'immense diversité des mondes de Kabbale et des habitants y logeant. Il doit alors choisir une des cinq voies pour pouvoir un jour voyager dans l'un de ces mondes. Ce choix est l'un des actes importants du deuxième cercle et conditionne la psychologie ésotérique du Nephilim kabbaliste.

### **Netzah**

Les trente premiers pourcentages de cette compétence sont appelés Netzah. Netzah est la Sefirah des émotions; les créatures invoquées agissent directement sur les émotions enfouies en chacun de nous, elles peuvent faire monter à la surface de l'esprit des instants de joie intense ou de douleurs extrêmes. Les Nephilim atteignant ce cercle d'initiation privilégient l'empathie et sont souvent à l'écoute des autres. Ils aiment à porter du turquoise et du bleu-vert.

### **Tiphereth**

Les trente pourcents supérieurs sont la Sefirah Tiphereth. Tiphereth est situé au milieu du parcours initiatique du kabbaliste vers l'Agartha. Après avoir maîtrisée la matière, l'illusion, la raison et l'émotion, le Nephilim s'aventure vers les connaissances cachées qui donnent la puissance. Cette Sefirah marque la rupture et demande au Nephilim beaucoup d'efforts pour se remettre en cause. Cette Sefirah invoque plutôt des créatures magiques qui intéressent le Nephilim lui-même. Les kabbalistes arrivant à ce niveau d'initiation aiment à porter du jaune d'or pâle ou du jaune vert pâle.

### **Geburah**

Les trente derniers pourcents amènent le Nephilim kabbaliste dans la Sefirah Geburah. Geburah explore la force brute des champs magiques. Les énergies employées sont puissantes et violentes, elles servent souvent à la destruction. Les créatures invoquées sont colériques, dangereuses et difficile à manier. Les Nephilim développant la fin de ce cercle d'initiation deviennent violents, agressifs, actifs, débordants d'énergie. Ils aiment porter du rouge ardent et de l'ambre.

## Le troisième cercle de Kabbale: les Clés

Le dernier cercle permet au Nephilim de contrôler des créatures très puissantes. Elles peuvent pratiquement être assimilées à des dieux ou bien à des Nephilim ayant atteint l'Agartha et se faisant respecter comme des dieux. Les Clés permettent aussi au Nephilim de voyager dans l'un des cinq mondes et de commencer sa quête du Temple de la Sagesse Intérieure.

### **Chesed**

L'énergie sauvage des trente derniers pourcents de la compétence du cercle inférieur est canalisée par la Sephirah Chesed. Le Nephilim arrive à contrôler les puissances magiques et à les utiliser pour dominer. Il devient alors un roi-magicien. Pour les autres Nephilim, il détient les signes extérieurs de la puissance magique. Les Nephilim atteignant cette Sephirah aiment porter de manière symbolique un sceptre ainsi que la couleur bleue.

### **Binah**

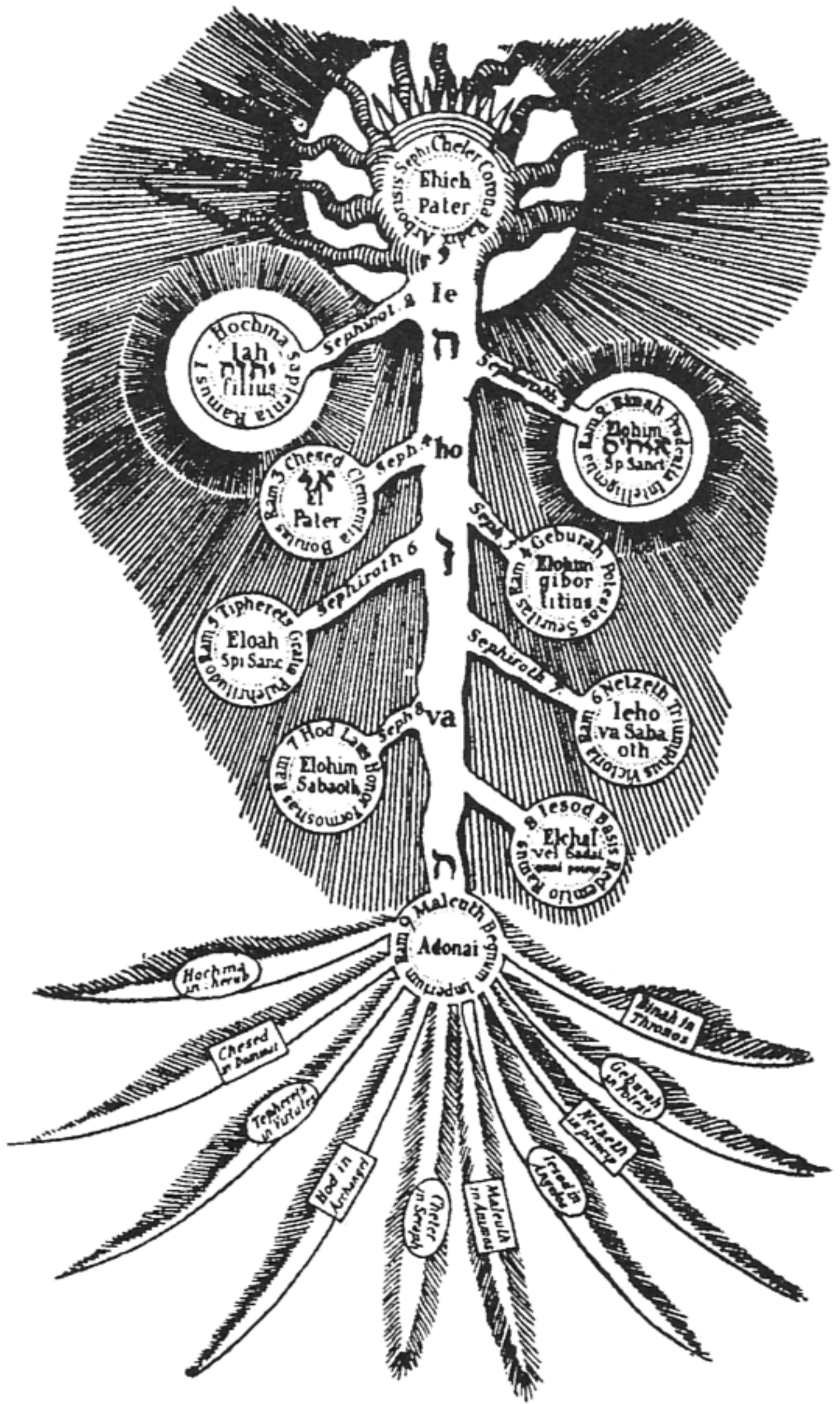
Binah est la Sephirah de l'intelligence, de la lucidité et de la vision. Elle explore souvent les arcanes du temps. Les créatures qui appartiennent à cette Sephirah ont souvent une sagesse et des connaissances très étendues dans de nombreux domaines. Ils constituent de précieux alliés des Nephilim.

### **Chokmah**

Le Nephilim qui rentre en Chokmah est proche de l'Agartha. Les créatures qui se trouvent dans cette Sephirah sont soit d'une puissance immense ou constituent des portes pour l'accomplissement du Nephilim.

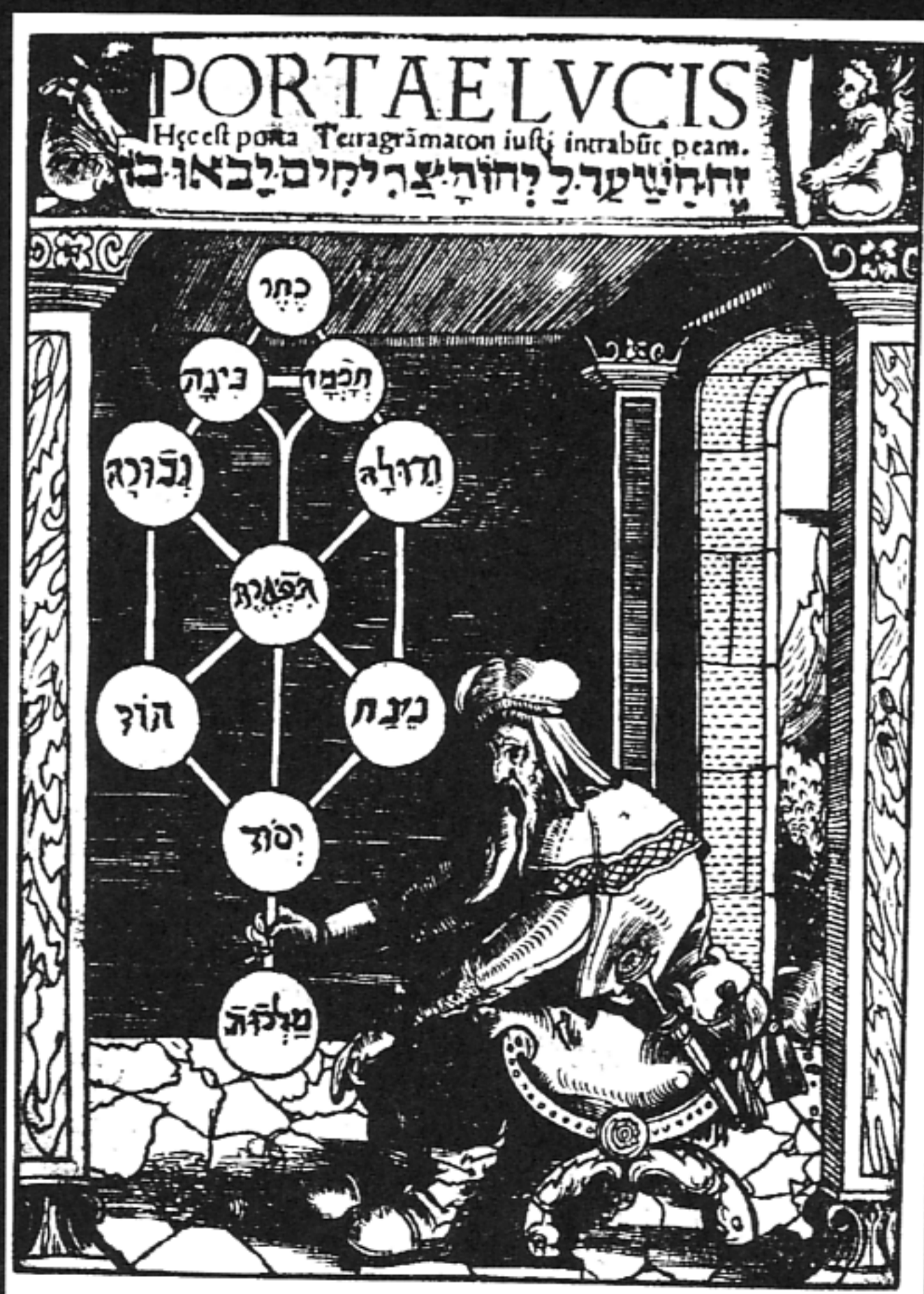
### **Kether**

Kether est la couronne, le but ultime de tout Nephilim. Les entités qui se trouvent dans cette Sephirah sont généralement les rois des mondes de Kabbale. Seul un Nephilim ayant atteint le niveau de la maîtrise peut invoquer les créatures de cette Sephirah qui est celle du Temple de la Sagesse Intérieure.





# LES SCEAUX





## DE VERBO MIRIFICO

**Auteur :** Johann Reuchlin

**Période :** XV ème siècle

**Langue :** Latin et Hébreu

**POT rareté :** 16

**POT lisibilité :** 8

**Bonus :** +10% en Hébreu, +10% en Latin, +15% en connaissance de la Kabbale chrétienne

**Présentation :** Ce focus bien qu'imprimé régulièrement depuis son écriture se présente sous une forme très étrange. Il fut imprimé par les premières presses de Gutenberg sur des très fines plaques d'or achetées par le mentor de Reuchlin, richissime médecin juif. Il fut tiré à 500 exemplaires. Seul ce tirage possède toutes les invocations présentées ici. Les exemplaires papier ne contiennent que les écrits ésotériques sur la kabbale chrétienne et ont été expurgés de tout contenu magique. L'encre de ce livre d'or est manifestement faite d'un mercure très fin qui semble s'être incrusté dans chaque page. L'or est terni, cela étant dû au procédé d'impression employé.

Johan Reuchlin vécut de 1455 et 1522 entre l'Allemagne, la France, Rome et Stuttgart. Il dit avoir étudié la kabbale (pratique) avec un médecin juif qui lui apporta la révélation et l'élévation ainsi que la fortune matérielle. Ses écrits occultes rencontrèrent un grand succès parmi ses contemporains. Mis en cause par l'Inquisition, 53 villes de Souabe se liguèrent pour le défendre. Il est surtout connu pour avoir rédigé le «De Arte Cabbalistica» livre encyclopédique et panégyrique de la kabbale chrétienne et juive.

Mais, ce personnage très rusé de l'occultisme réussit à dissimuler sa vraie nature. Il fût l'un des humains les plus proches des Nephilim et réussit partiellement à éveiller son Ka-soleil. En effet, son mentor était un Nephilim quasi-agarthien qui participa à la rédaction du Zohar. Johan en tomba éperdument amoureux et chercha par tous les moyens à le rejoindre dans ses mystérieux voyages kabbalistiques. A force d'entraînement et de méditation, il parvint à découvrir l'existence de champs magiques du soleil et il se livra à une étude époustouflante de la Kabbale des Nephilim. C'est ainsi qu'il reçut comme enseignement principal les récits de son mystérieux mentor, maître de Zakaï, l'un des cinq mondes de Kabbale. Johan rédigea alors deux œuvres, la première exotérique permettant ainsi de camoufler son vrai travail, ésotérique, réservé à ses frère de cœur les Nephilim. Ces livres furent rédigés pour permettre aux Déchus de rechercher ces champs magiques du soleil.



## LES FLAMMES BLEUES DU DERNIER INSTANT

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Zakaï

**Focus :** Dans le dessin géométrique de quatrième de couverture.

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 10

**Rupture :** Immobilité

**Durée :** Jusqu'au prochain jeudi

**Portée :** 5m 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 déplacements elles peuvent dialoguer avec le kabbaliste. Un Nephilim qui assiste à ce spectacle est toujours saisi d'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. Le kabbaliste devra réussir un nouveau Contrat pour les chasser. La présence des Flammes Bleues autour du Nephilim a un effet désastreux sur son moral. Quelques heures suffisent pour le rendre maussade et un ou deux jours pour le rendre pessimiste comme sous l'effet d'une violente dépression.



## LES FLEURS DE JADE, MYSTÈRES DES FORÊTS SOMBRES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Zakaï

**Focus :** Dans le texte en vers décrivant les fumigations de Jésus.

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 14

**Rupture :** Immobilité

**Durée :** Jusqu'à la fin de la vision

**Portée :** Pentacle

**Autonomie :** Guidée

**Visibilité :** Oui

Des fleurs d'un vert lumineux naissent du pentacle. Leur parfum capiteux trouble les sens du Nephilim qui sombre alors dans un état second. Il peut ainsi voir dans le passé et ceci dans un rayon de vingt mètres autour du centre du pentacle. La transe durera une demi-heure par jour visité dans le passé. Certains Nephilim aiment à cueillir les restes des fleurs desséchées pour les inhaler afin de retrouver la même béatitude ressentie au cours du rituel. Nous ne saurions que trop vivement déconseiller cette pratique propre aux Nephilim décadents.



## LES GARDIENS DES CINQ PORTES D'AVALLON

Les cinq invocations qui suivent ont une symbolique particulière pour les Nephilim qui vécurent à l'âge du roi Arthur. On pense que ce fut Merlin qui les introduisit et qu'il détenait le secret de ces invocations d'Adonai lui-même. Quelques chevaliers de la table ronde furent protégés par un enchantement de ce type. Néanmoins, il est certain que le fameux chevalier vert qui mis à mal tous les pairs de la table ronde jusqu'à ce qu'il soit battu par Sir Gauvain portait les écailles d'argent des prairies marines. L'armure d'Arthur Pendragon lui-même était une version particulièrement puissante de ces invocations, associant les cinq éléments. Malheureusement, elle disparut sans doute à jamais lors du chaos qui suivit la chute du royaume. Ces armures revêtent un caractère sacré pour les Nephilim qui suivent la voie de Zakaï.

Note: Ces cinq invocations n'ont pas de points de vie, elles ont seulement des points d'armure.



### LES ÉCAILLES D'ARGENT DES PRAIRIES MARINES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Zakaï

**Focus :** Dans la carte symbolique de Camelot.

**Seuil :** 40% Yesod

**Contrat :** 18

**Rupture :** Disparition

**Durée :** Jusqu'au prochain mardi

**Portée :** Sur le kabbaliste

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** Oui

Les écailles d'argent des prairies marines se présentent comme une armure luisante d'écailles argentées aux reflets verts. Quand le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à 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 (8 points de protection quelque soit l'arme). 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'eau.



## LES PUISSANTES CUIRASSES DE FEU

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Zakai

**Focus** : Dans le texte écrit sur le dessin de la Table Ronde de Jésus.

**Seuil** : 40% Yesod

**Contrat** : 18

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Jusqu'au prochain mardi

**Portée** : Sur le kabbaliste

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : 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. Quand le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à 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 (8 points de protection quelque soit l'arme). 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 au feu.





## LES BOUCLIERS CÉLESTES, LES AILES REVÊTUES DE MAILLES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Zakaï

**Focus :** dans le texte décrivant l'ascension d'Arthur.

**Seuil :** 40% Yesod

**Contrat :** 18

**Rupture :** Disparition

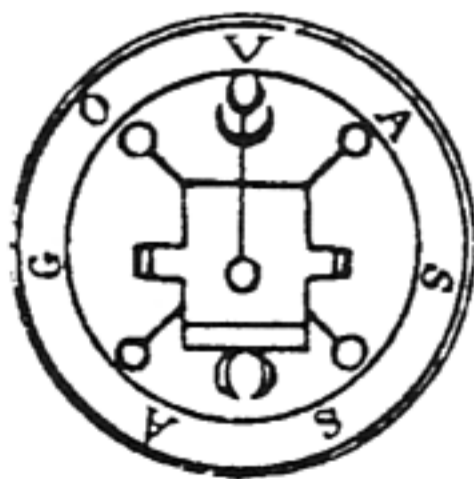
**Durée :** Jusqu'au prochain mardi

**Portée :** Sur le kabbaliste

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** Oui

L'invocation ressemble à une étincelante cote de mailles qui est renforcée de métal aux articulations et à la poitrine. Observée de très près elle semble être constituée de petites plumes métalliques rivetées par des petits saphirs. Quand le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à 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 (8 points de protection quelque soit l'arme). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 8 points de protection contre les dégâts 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 TISSUS IMPÉRISSABLES DU TEMPS, VÊTEMENTS ANIMÉS D'ARGENT

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Zakai

**Focus** : dans le poème décrivant la mort de Lancelot Archange.

**Seuil** : 40% Yesod

**Contrat** : 18

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Jusqu'au prochain mardi

**Portée** : sur le kabbaliste

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Oui

L'invocation revêt l'aspect d'une cote de mailles très fine à l'aspect proche d'un tissu argenté. Quand le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à 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 (8 points de protection quelque soit l'arme). 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 la lune.





## L'ARMURE DE CEUX QUI NAISSENT DES DENTS SEMÉES.

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Zakaï

**Focus :** Dans le dessin du Chevalier Noir, fils de Jason.

**Seuil :** 40% Yesod

**Contrat :** 18

**Rupture :** Disparition

**Durée :** Jusqu'au prochain jeudi

**Portée :** Sur le kabbaliste

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** Oui

L'invocation se présente comme une cuirasse noire. Vue de loin elle a un aspect proche d'un cuir rigide. Cependant quand on l'observe plus attentivement ou quand on la heurte, on se rend compte qu'elle est plus proche d'une pierre noire comme l'onix. Quand le kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à 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 (8 points de protection quelque soit l'arme). 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 la terre.





LES SAGES AUX MANTEAUX  
D'OMBRES, DE LA MONTAGNE  
BLANCHE D'AU DELÀ  
LES RIVAGES DE BRUMES

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Zakai

**Focus** : Dans les symboles angéliques de la page de garde.

**Seuil** : 90% (Hod)

**Contrat** : 25

**Rupture** : Spécial; Le Nephilim ne pourra tenter à nouveau l'invocation qu'à partir du prochain jeudi.

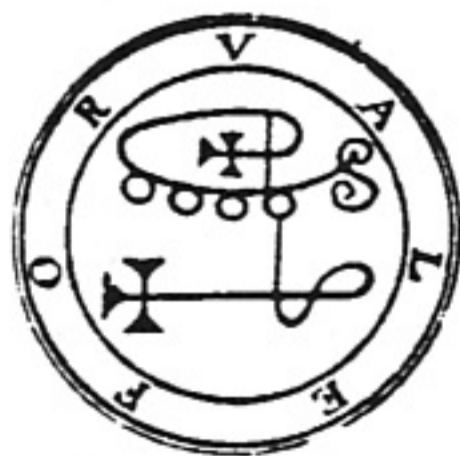
**Durée** : Le temps d'une question

**Portée** : Sur le pentacle

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Ces sages sont la mémoire des affaires terrestres des Nephilim. Ils détiennent la somme de toutes les connaissances acquises lors des réincarnations successives des Nephilim qui sont actuellement en stase. Ils ne peuvent pas accéder au savoir détenu par un Nephilim qui n'est pas dans une stase au moment de l'invocation. Même si ces connaissances concernent l'incarnation actuelle ou les précédentes, il ne pourront pas retranscrire un sort. Le sage ne révélera aucune information pouvant nuire à d'autres Nephilim. Après une invocation, les sages ne pourront être invoqués par le même Nephilim qu'à partir du prochain jeudi.





## LES ESPRITS INDUSTRIEUX, CEUX QUI HABITENT LA TOUR AUX MILLE LANGAGES.

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Zakai

**Focus :** Dans une gravure représentant Siméon en gloire.

**Seuil :** 80%

**Contrat :** 20

**Rupture :** Incompréhension

**Durée :** Le temps d'une tâche/jusqu'au lever du soleil

**Portée :** Objet de leur travail

**Visibilité :** Non

**Autonomie :** Totale

Cette invocation ne peut être accomplie qu'au coucher du soleil. Le pentacle doit être tracé sur l'endroit de la tâche et pendant le contrat, le Nephilim doit préciser la nature de celle-ci. Les esprits industriels sont de petites créatures de 25 cm de haut. Elles ont une apparence humanoïde mais ont des mains et des bras disproportionnés. Leur peau épaisse a l'apparence du cuir tanné. Les esprits Industriels sont des travailleurs acharnés. Ils peuvent réparer tout objet, voiture, ordinateur, bâtiment, toiture, ou coudre, rapiécer, coller, réparer un objet en métal, une maison délabrée... dans ce cas l'objet de leurs soins sera comme neuf. Ils peuvent aussi mettre en marche un mécanisme, une serrure électronique, accéder à un fichier informatique... enfin ils sont capables d'améliorer les performances d'un mécanisme, d'une voiture d'un appareil ou objet quelconque. Le niveau de l'amélioration est laissé au jugement du maître mais généralement les performances devraient doubler; (une épée cependant ne pourra pas infliger deux fois plus de dommages: elle sera un peu plus maniable, un peu plus tranchante et deux fois plus solide par exemple). Les Esprits Industriels arrivent toujours en surnombre par rapport à la tâche qu'ils doivent accomplir et sont toujours munis d'outils complexes qui ont l'apparence du bois. Ils ont toujours un porte parole qui est désigné au cours d'un long conciliabule. Tant qu'ils ne l'ont pas choisi, ils n'adresseront pas la parole au Nephilim. Ensuite, ils commenceront à discuter avec lui de la nature de la tâche à accomplir. Ils chercheront à le convaincre de l'inutilité de sa demande («mais elle marche très bien votre voiture, mais vous pouvez le faire vous même, mais pourquoi vous n'allez pas à pied, etc.»). Si le Nephilim insiste ils se plieront à ses exigences. Quelque soit la nature de la tâche, elle sera terminée exactement au lever du soleil.

Note : le jet qui détermine la réussite du contrat doit être effectué en secret par le Maître. Si c'est une réussite, les Esprits feront ce qui leur est demandé. Sinon, ils feront exactement le contraire (généralement avec un peu d'humour) et le Nephilim ne s'en rendra compte qu'au lever du soleil.

## ELUCIDAURIUS CABALISTICUS

**Auteur :** Hieronymus Bosch

**Période :** XV ème siècle

**Langue :** Allemand

**POT rareté :** 17

**POT lisibilité :** 1

**Bonus :** +30% en connaissance de la folie

**Présentation :** ce focus a l'extraordinaire faculté d'être un tableau qui se déplie comme un accordéon. Chaque panneau est monté sur un fin cadre de bois précieux et possède une charnière qui le relie à un autre panneau. Le tout ne fait pas plus de 20 cm de large sur 30 cm de long. Chaque panneau correspond à une œuvre fantasmagorique du célèbre peintre initié Bosch. Il semble que cette œuvre corresponde à son chef d'œuvre perdu, résumé de l'ensemble de ses connaissances de sa sapience. On voit bien dans les tableaux et plus particulièrement dans ce focus que Bosch possède une connaissance extrême du monde de Pachad

Ce focus fut fabriqué par Bosch lui-même dans le plus grand secret. Peu de choses sont connues sur cette fabrication. Il semble que Bosch apprit très rapidement à voyager dans le monde de Pachad et décida de l'explorer ainsi que d'en tirer des enseignements ésotériques propres aussi bien aux Nephilim qu'aux humains. Certains Nephilim avertis pensent que ce focus ne put être fabriqué qu'avec le premier «découvreur» de Pachad qui d'après la Tradition fut Judas lui-même. Condamné à errer sans fin sur la surface de la Terre tel un Selenim, Judas utilisa ce monde de Kabbale comme un refuge mais aussi un moyen de vengeance contre ceux qui lui avait imposé ce destin. Il forma une compagnie de Nephilim et d'être humains qui l'aidèrent à travers les âges dans sa mission de vengeance. H. Bosch fut l'un d'entre eux. C'est pour cela que Pachad est considéré comme l'un des mondes les plus dangereux et les plus mystérieux.



## CEUX QUI RAMPENT ET QUI GRIGNOTENT

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Pachad

**Focus :** dans les montants sculptés du cadre du premier panneau de gauche du Elucidarius cabalisticus.

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 9

**Rupture :** Incompréhension

**Durée :** Jusqu'au prochain vendredi

**Portée :** 500 m

**Autonomie :** Partielle

**Visibilité :** Oui

Ce sont une demi-douzaine de créatures de la taille d'un lutin, munies de griffes acérées leur permettant de grimper n'importe où. Leur mâchoire et leurs dents sont anormalement développées par rapport à leur taille. Elles ne s'attaquent qu'à la matière inanimée qu'elles dévorent avec satisfaction au rythme d'un kilo par round. Le seul inconvénient qu'ont ces petits êtres est le bruit de succion, de mastication, les gargouillements et les éventuelles disputes qui ponctuent leur festin et les rendent peu discrets.



## LES PETITS ESPRITS DU SILENCE

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Pachad

**Focus :** Dans le quatrième panneau verso, dans une scène représentant le «monde régi par les scarabées de l'Égypte».

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 7

**Rupture :** L'Insecte essaiera de se faire avaler par le kabbaliste

**Durée :** Jusqu'au prochain lundi

**Portée :** 500 m

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** Oui

Le petit esprit du silence se présente comme un petit insecte vert métallisé. Le Nephilim peut lui ordonner de se loger dans une cible. L'esprit essaiera alors soit de se cacher dans la nourriture (il ne craint pas les morsures), soit d'attendre que la victime ait la bouche ouverte. Une fois l'insecte avalé, chaque fois que la cible ouvrira la bouche pour parler, elle vomira plusieurs kilos de vers blancs jusqu'à la fin de l'incantation.



## LES GÉNIES INDUSTRIEUX

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Pachad

**Focus :** dans le 22ème panneau représentant «la fin des derniers anges».

**Seuil :** 30% (Malkut).

**Contrat :** 24

**Rupture :** Les génies industriels s'amuse tout de suite

**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** 1000 m

**Autonomie :** Partielle

**Visibilité :** Oui

Les petits génies industriels sont des créatures sphériques anthropomorphes de la dimension d'un gros vase. Elles aiment plaisanter et ennuyer. Elles portent un casque d'apparence métallique appelé salade. Elles sont légèrement translucides ce qui laisse percevoir leur intérieur creux qui contient un liquide verdâtre. Les petits génies industriels apparaissent à douze munis des instruments les plus variés: ciseaux, marteaux, couteaux de cuisine ... Le kabbaliste doit immédiatement désigner une cible à leur portée (maison, voiture ou tout autre chose susceptible d'être endommagée). Ils s'attaqueront à celle-ci, faisant les mêmes dommages qu'un humain muni des mêmes instruments. Malgré la protection de leur casque, les génies sont plus fragiles qu'une coquille d'œuf vide. Quand ils sont frappés ou écrasés, ils explosent dans une odeur de poisson et d'œufs pourris et répandent un acide corrosif de potentiel 20, (qui affecte uniquement la matière inanimée). Il va sans dire que quelques uns dans leur enthousiasme se font volontairement écrasés. Il faut ajouter que les créatures sont bruyantes et grossières et qu'il est impossible de les arrêter tant que le kabbaliste ne les bannit pas, car une fois leur cible sévèrement endommagée elles s'attaquent à ce qui est le plus proche.



## CEUX QUI FRAPPENT LES SCORPIONS

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde:** Pachad

**Focus :** Dans le 13ème panneau représentant la lutte de Saint-Antoine.

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 16

**Rupture:** Incompréhension

**Durée:** Jusqu'au prochain vendredi

**Portée:** Illimitée

**Autonomie:** Totale

**Visibilité :** 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 5 points de hardes de cuir comme protection et 5 en points d'action.

Les caractéristiques de son arme sont les suivantes: Crochet 48%; dommages 1d8 + venin Pot 15.

Si le crochet fait au moins un point de dommage, le venin attaque sur la table de résistance la constitution de la victime. En cas de succès, la victime meurt trois rounds après, avec tous les symptômes d'un empoisonnement par morsure de scorpion. En cas d'échec, elle voit ses points d'action pour le round suivant réduits de moitié (arrondis au supérieur) sous l'effet de la douleur. Le crochet lui-même est une arme magique. Le venin n'attaque que des créatures ayant de la 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 que la valeur Ka (ici 16) détermine en même temps la valeur de toutes ses caractéristiques FOR, CONS... et les jets d'idée, agilité, effort... Grâce à ces valeurs, le kabbaliste peut résoudre toutes les actions que la créature entreprend.

Cette créature est vulnérable aux dommages physiques.





## CEUX QUI MÂCHENT DANS LES PROFONDEURS

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Pachad

**Focus :** dans le cinquième panneau représentant «les eaux des enfers».

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 15

**Rupture :** La créature s'attaque au Nephilim

**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Partielle

**Visibilité :** Oui

Ceux qui mâchent dans les profondeurs se présentent comme une flaque d'eau noire et croupissante qui surgit dans le sol quelque soit la surface où elle apparaît. Cette flaque est mobile et se déplace à la vitesse humaine (actions : 4). C'est en fait un trou de 1,70m de profondeur rempli d'une eau nauséabonde qui possède en son fond des mâchoires. Le kabbaliste peut désigner une seule cible à la fois. La créature cherchera à se placer en dessous de la victime de façon à la faire tomber ou plutôt à l'avaler. Elle commencera alors à la grignoter (1d4 points de dommages). La victime doit réussir un jet d'agilité pour pouvoir se dégager de la créature.



## LES SAGES AUX CLOCHETTES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Pachad

**Focus :** Dans trois panneaux juxtaposés décrivant la vie dans une auberge du 15ème siècle.

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 18

**Rupture :** La créature s'attaque au Nephilim

**Durée :** Le temps d'une infection/ jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** 1 km

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

Les sages aux clochettes sont des personnages vénérables vêtus d'une bure rapiécée et qui tiennent dans la main une clochette ou une crécelle. Ils ont la capacité d'affecter la victime désignée de toutes sortes de maladies à pustules avec une nette préférence pour la lèpre et la petite vérole. Ils doivent pour cela battre avec leur Ka la constitution de leur cible. S'ils réussissent, ils font sonner leur instrument pour manifester leur satisfaction.



## LES SOMBRES GOUVERNEURS DES POUVOIRS DE PESTILENCE

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Pachad

**Focus :** Dans le 33ème panneau représentant le 33ème enfer

**Seuil :** 80% (Hod)

**Contrat :** 14

**Rupture :** Capture; seul le kabbaliste subira l'attaque.

**Durée :** 14 minutes

**Portée :** 500 m

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** Oui

Un nuage gazeux apparaît dans le pentacle et se dissipe dans l'atmosphère. Tous ceux qui se trouvent à portée du rayon d'action de l'invocation sauf le kabbaliste sentiront la plus formidable puanteur, l'odeur la plus immonde, les effluves les plus abjectes qui aient jamais frappé les narines de tout animal terrestre. Tous seront saisis de nausées, convulsions et vomissements. Toute créature possédant un odorat devra effectuer une série de jets de constitution tant qu'elle se trouve à portée de l'odeur. Au premier jet raté, la seule action qu'elle peut faire est de s'enfuir. Au deuxième jet raté elle s'écroule évanouie. Au premier round, le joueur doit réussir un jet de constitution x 3. Le round suivant, un jet de constitution x 2 et le suivant x 1. Au quatrième round, il est humainement impossible de résister, et les survivants tombent... comme des mouches. Les victimes qui tombent évanouies restent 10+1d6 minutes dans cet état. Il est possible de résister pendant quelques rounds sans faire de jet de constitution si des personnes prévenues à l'avance retiennent leur respiration avant que l'invocation soit terminée. L'invocation agit comme un gaz. Elle ne peut donc subir des dommages physiques ou magiques. Personne ne peut résister magiquement à l'odeur.



## LES MINISTRES DES APPARENCES, LES MIROIRS FAUSSÉS

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Pachad

**Focus** : Dans le dernier panneau recouvert d'un miroir sans tain et finement gravé de pentacles et d'écriture ésotérique

**Seuil** : 80%

**Contrat** : 22

**Rupture** : La créature s'attaque au Nephilim

**Durée** : Jusqu'au prochain lundi

**Portée** : 10km

**Autonomie** : Partielle

**Visibilité** : Oui

Cette invocation fait apparaître une ombre jaunâtre. Quand elle se voit désigner une victime, elle prend l'apparence de celle-ci mais affligée des pires infirmités et afflictions : déformations, goitre, bosses, mains crochues, verrues, etc. Ce double monstrueux imite les moindres faits et gestes de sa victime. En une minute celle-ci devient identique à la créature, tandis que les difformités de celle-ci disparaissent. La créature doit battre le Ka de la victime avec son Ka pour que la transformation ait lieu définitivement.





## CEUX QUI HANTENT LE CIEL

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Pachad

**Focus :** Dans le 7ème panneau représentant la « chute du ciel ».

**Seuil :** 90%

**Contrat :** 25

**Rupture :** Fuite

**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Oui

Ceux qui hantent le ciel sont d'énormes poissons de cinq mètres de long aux yeux globuleux. Ils sont équipés d'une nacelle pouvant contenir cinq personnes. Des boucliers décorent les côtés de la créature. On trouve généralement des harpons et des bannières à l'intérieur de la nacelle. Les poissons ont la possibilité de voler à la vitesse de 200 km/h. Ils ont 50 points de vie et 10 points d'armure. Ils sont dirigés par une créature humanoïde assez menue avec une tête de poisson qui conduit sa monture comme un cornac à l'aide d'un petit harpon. Le kabbaliste peut lui donner des ordres qu'elle exécutera au mieux (elle a une compétence de pilotage de 90%), elle se désigne d'ailleurs comme étant le poisson pilote. Le gros poisson a aussi la possibilité de vomir d'autres poissons sur des cibles désignées (70% de chances de toucher, avec une portée de 200m). Ils font 3d6 de dommages à cause de leurs poids. Ils ont 40% de chances de rester accrochés à la cible avec leurs dents et de continuer à lui infliger 2d6 de dommages pendant 1d10 rounds (jet de force contre 15 pour se dégager avant).

## LE MUIR INFERNAL

**Auteur :** Un pseudonyme derrière lequel se cache peut-être Goethe

**Période :** 19ème

**Langue :** Allemand

**POT rareté :** 17

**POT lisibilité :** 15

**Bonus :** +30% en connaissance de la kabbale et de la magie

**Présentation :** Ce focus a été écrit durant le milieu du 19ème siècle sur un vélin très fin et à la main. L'auteur a utilisé une calligraphie très compliquée mais très belle. Chaque lettre forme un tableau en soi et figure souvent des formes ésotériques et pentacliques. L'encre employée contient de la poudre d'argent ce qui rend l'ensemble du livre brillant surtout quand il est lu sous les rayons de la lune. Le manuscrit est relié par une corde métallique très fine qui semble être tressée en argent mélangé avec de la platine. Les velins sont contenus dans un coffret en cuir très dur et très épais qui a protégé l'ensemble des accidents de l'histoire. Ce cuir a été décoré à l'or chaud et frappé avec de magnifiques motifs angéliques et démoniaques.

Le texte se veut un traité de Goétie et d'invocations démoniaques écrit par un poète illuminé et cherchant l'Agartha. Il est dit que ce focus fut écrit par Goethe lui-même quand il faisait ces recherches sur le docteur Faustus. Ce manuel ésotérique servit à l'ensemble des Romantiques allemands (et même français) qui s'intéressèrent de près ou de loin à l'ésotérisme. Plusieurs poètes par la suite le gardèrent en leur possession comme s'il leur donnait l'inspiration. Ainsi, il est certain que Mallarmé, Baudelaire puis Rimbaud le lurent. Il est considéré comme le focus des Nephilim poètes et romantiques. Il est pour l'instant dans les mains d'une cour d'Amor de l'Arcane l'Amoureux très puissante basée à Paris cherchant à reconstituer la Bohème parisienne.



## LES VOIX INVOQUANTES DU DÉSERT LUMINEUX

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Meborack

**Focus** : Dans un dessin représentant les sept bouteilles infernales.

**Seuil** : 10% (Malkut)

**Contrat** : 5

**Rupture** : Disparition

**Durée** : 1 heure

**Portée** : Sur le pentacle

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : 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.





## LES VÉLOCES DES PORTAILS DE FLAMME

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Feu

**Monde :** Meborack

**Focus :** Dans un passage sur la définition des enfers grecs.

**Seuil :** 30% (Malkut)

**Contrat :** 14

**Rupture :** Fuite

**Durée :** Jusqu'au prochain jeudi

**Portée :** Sur l'invocateur

**Autonomie :** Guidée

**Visibilité :** Oui

Cette invocation crée un élémentaire de feu qui enveloppe le Nephilim. Celui-ci ressemblera à une torche vivante laissant une traînée de feu sur son passage. L'invocation ne fonctionne pas dans une pièce ou tout espace couvert. Le kabbaliste sera insensible aux dommages du feu (mais non à tout autre type de dommage) et pourra se déplacer jusqu'à la vitesse de 400 Km/h en accélérant ou décélérant de 100 Km par round. L'élémentaire évitera de heurter tout obstacle et refusera de le faire intentionnellement. (Il a une peur irrationnelle de se faire mal). Il a de plus la possibilité d'enflammer toute matière très combustible, (évitez les pompes à essence quand vous voyagez). Contrairement à ce que pense l'élémentaire il ne subit pas de dommages non magiques. Cependant, il est extrêmement vulnérable à l'eau. Chaque round où il aura été en contact avec l'eau, même pendant un bref instant, il subira des dommages (un verre d'eau: 1d2, une pluie fine 1d4, un seau d'eau 1d6, un orage 1d8, une lance à incendie 1d10). Si l'élémentaire est détruit, le kabbaliste se trouve projeté à la vitesse que l'élémentaire avait acquise lors de sa destruction et a ainsi une occasion inespérée de tester les lois de l'inertie sur les corps terrestres.



## LES SERAPHIM DE LA COMPASSION, CEUX QUI APAISENT LES SOUFFRANCES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Meborack

**Focus :** Dans un passage sur les cohortes angéliques.

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 10

**Rupture :** Disparition

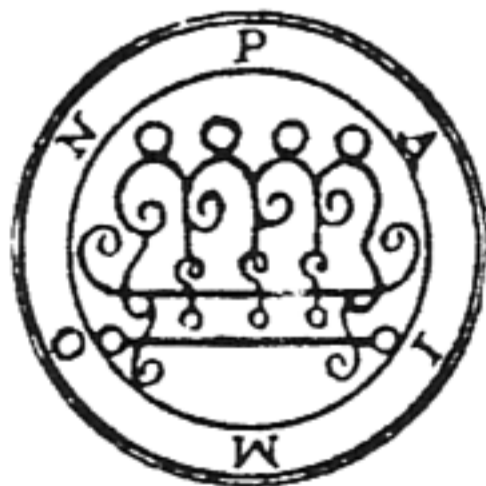
**Durée :** Le temps d'une guérison

**Portée :** 100m

**Autonomie :** Guidée

**Visibilité :** Non

Les Seraphim de la compassion se présentent sous la forme de petits anges blancs. Ils sont au nombre de cinq et portent à la main une branche de laurier. Le kabbaliste peut leur demander de soigner quelqu'un. En le touchant avec leurs branches ils lui feront récupérer 2d6 points de vie tandis qu'ils chanteront une litanie que seul le kabbaliste et le blessé pourront entendre. Le blessé peut récupérer un point de vie par Action quand il écoute la mélodie sans rien faire d'autre. S'il fait une autre action, les Séraphim, vexés du peu de cas qu'on fait d'eux, disparaîtront immédiatement. Le cas échéant, ils partiront après avoir accompli leur œuvre.







## LES MIROIRS DE VIF-ARGENT, MINISTRES DES RESSEMBLANCES

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Meborack

**Focus** : dans les pages de garde du focus, gravées sur des plaques réfléchissantes en argent.

**Seuil** : 50% (Yesod)

**Contrat** : 14

**Rupture** : Capture; dans ce cas la créature se fond dans le corps du kabbaliste et libère le simulacre du contrôle du Nephilim pendant toute la période d'invocation comme si celui-ci subissait les conséquences d'un échec total en utilisant les compétences de son simulacre.

**Durée** : 1 heure

**Portée** : 5 000 m

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Oui

Cette invocation crée une image parfaitement identique au kabbaliste ou à toute autre personne qu'il peut apercevoir pendant l'invocation. Cette réplique, en plus de son Ka, possède les mêmes caractéristiques et compétences que l'original, exceptée l'Intelligence. Le magicien ne peut pas connaître les motivations, les informations ou les intentions de l'original à travers sa copie. Celle-ci ne peut exécuter que des actions physiques comme conduire une voiture, grimper ou sauter. Elle ne peut pas accomplir d'activités intellectuelles. Exemple: le Nephilim Sif demande à son double de lui lire le fastidieux XIVème volume de «l'histoire de la pensée occultiste» et ensuite d'en faire un résumé. Il remarque rapidement que la copie se contente de tourner les pages mécaniquement en faisant semblant de lire.

Le Nephilim peut contrôler le double de deux façons: il peut lui donner une série de tâches à accomplir que la copie exécutera comme un automate programmé; Si un imprévu survient et l'empêche d'exécuter l'ordre, il se paralyse sur place. Le Nephilim peut aussi se concentrer et guider la créature. Le magicien ne pourra alors rien faire d'autre. Il pourra cependant voir, entendre, sentir... à travers la créature, la faire parler et entreprendre à travers elle toute action par le seul biais de sa pensée. La copie peut subir des dommages physiques. Elle aura bien entendu les mêmes points de vie que son original.



LES TRESSES DE MYRRHE  
ET D'ASADULAS,  
LES VOIX DE L'INSPIRATION

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Meborack

**Focus :** dans la liste ésotérique des muses de la magie.

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 20

**Rupture :** Incompréhension

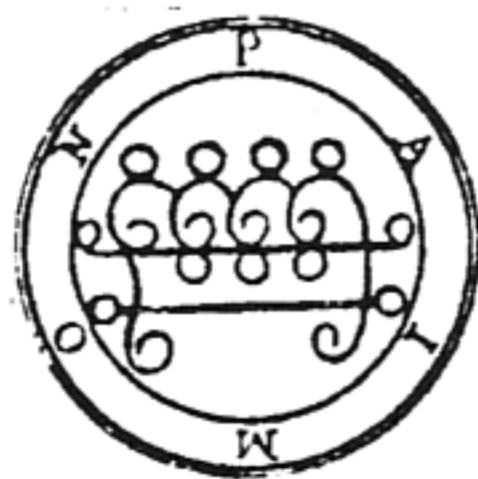
**Durée :** Jusqu'au prochain jeudi

**Portée :** 1000m

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

La voix qui se présente prend l'aspect d'une muse. Elle s'assoit à côté de la cible désignée et la guide dans son travail qui doit être de nature créative. Les facultés intellectuelles du sujet seront doublées, il travaillera deux fois plus vite et s'il a déjà un certain talent dans cette activité, il pourra produire des œuvres géniales. Les voix doivent être invoquées en fonction d'une discipline spécifique. Elles apparaîtront avec des attributs symboliques qui concernent la discipline en question. Elles ne peuvent pas venir en aide dans d'autres champs de création. Certains kabbalistes modernes ont constaté avec soulagement qu'il existait aussi une muse de l'informatique.





## LES PRINCES DU SEL DE SAGESSE

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Meborack

**Focus** : dans la description de l'Olympe mystique.

**Seuil** : 70% (Hod)

**Contrat** : 22

**Rupture** : Disparition

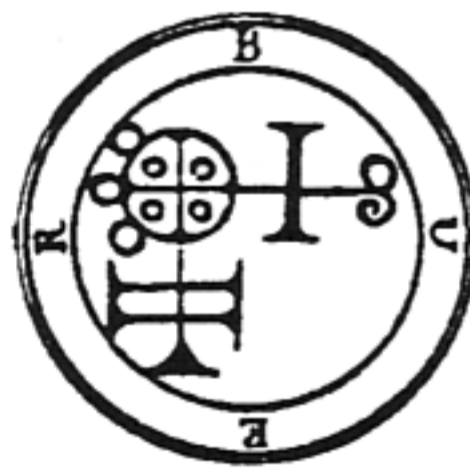
**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : Sur le pentacle

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Le prince qui répond à l'invocation est toujours drapé de blanc une couronne de cristal sur la tête. Les princes du sel de sagesse sont en mesure de guérir et soigner toute maladie ou blessure, régénérer des membres amputés faire disparaître des cicatrices, redonner son intégrité à un visage défiguré, et même restaurer une santé physique détériorée ou sur le déclin. (Ils permettent de récupérer les points de DEX, CONS, FOR éventuellement perdus).





## LES ENFANTS RIEURS DES FLÈCHES DE CINAH

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Feu

**Monde :** Meborack

**Focus :** Dans un schéma ésotérique représentant une carte du Tendre.

**Seuil :** 70% (Hod)

**Contrat :** 25

**Rupture :** Incompréhension

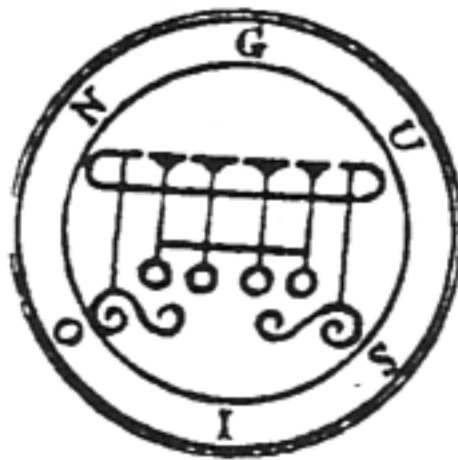
**Durée :** Le temps de la tâche

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

L'enfant rieur a l'apparence d'un petit chérubin enjoué muni d'un arc en or. Le kabbaliste a le pouvoir de lui demander de transpercer avec une de ses flèches la cible de son choix. Celle-ci doit avoir été déjà vue par le kabbaliste mais peut se trouver actuellement n'importe où sur la terre. L'enfant rieur transpercera la victime choisie de sa flèche. Le sujet devra alors résister pour ne pas subir l'effet du projectile (opposition du Ka de la victime contre le contrat de l'enfant). Si la flèche fait effet, la personne tombera éperdument amoureuse du kabbaliste et cherchera à le rejoindre à tout prix. Elle aura même l'intuition approximative de l'endroit où il se trouve. L'issue du contrat est tiré en secret par le Maître. En effet, si le kabbaliste échoue, l'enfant feindra d'accepter ses ordres, mais au lieu de lancer une seule flèche sur la cible désignée, il en tirera une autre sur le kabbaliste et le rendra à son tour amoureux de la cible.





## LES PRINCESSES BLANCHES, CELLES QUI RÉPARENT LA TOILE D'ARGENT

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Meborack

**Focus :** Dans le dessin du pentacle central.

**Seuil :** 90% (Hod)

**Contrat :** 22

**Rupture :** Disparition

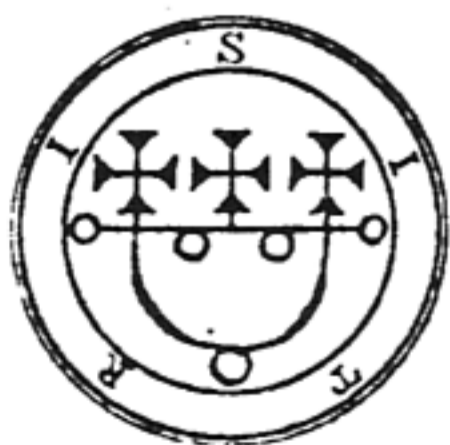
**Durée :** Jusqu'au prochain lundi

**Portée :** Sur le pentacle

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

La princesse blanche qui répond à l'invocation se présente sous la forme d'une femme drapée de blanc, ceinte d'une couronne de cristal avec un large diadème en diamant et cristal. Elle est capable de guérir toute folie, déséquilibre psychique, malédiction, perte de mémoire et tout ce qui touche aux maladies de l'esprit. S'il s'agit d'une maladie d'ordre magique, elle doit affronter avec son contrat la force magique de la maladie ou de la malédiction (ou de l'entité qui l'a lancé). En cas de litige, le Maître tranchera. Il est cependant possible face à une malédiction particulièrement puissante, d'invoquer plusieurs princesses qui joindront alors leurs efforts pour combattre le mal.





LVXXVRIA.

## LES TABLETTES DE BEN-UR KENOBI

**Auteur :** Ben-ur Kenobi

**Période :** 1er siècle

**Langue :** Hébreu

**POT rareté :** 13

**POT lisibilité :** 17

**Bonus :** +20% en Hébreu, +10% en connaissance de la Judée antique, +10% en connaissance de Jésus

**Présentation :** les tablettes de Ben-ur Kenobi sont constituées par des plaques en argile et en plomb reliées par des cordes de chanvres très bien tressées. Elles sont très anciennes mais leur solidité est assurée par un verni spécial fait à partir de Terres rares issues de Ben-ur Kenobi lui-même. Ces tablettes ont été faites en plusieurs exemplaires modelées dans des empreintes magiques construites dans un Akasha de l'ancienne Babylone. Certaines de ces empreintes existent encore et sont recherchées avidement par les Nephilim de La Maison-dieu ou bien par des Templiers et des Rose-croix très bien informés.

Ben-ur Kenobi fut le premier Nephilim à recevoir les enseignements secrets de Jésus. Il fut très discret et a toujours entretenu le secret le plus opaque autour de sa personne. La Tradition ainsi que les écrits évangéliques ne font que très peu allusion à cette figure énigmatique mais importante du Projet Jésus. Il est souvent nommé le frère de Jésus, l'Ombre de Jésus. Il est certain qu'il fut l'un des principaux compagnons de Siméon Bar Yokkaï. Mais contrairement à ce dernier, il s'intéressa principalement à l'apparence et à la provenance des créatures invoquées. Certains kabbalistes pensent que Ben-ur fut l'un des compagnons du tout puissant Salomon et l'un des Nephilim courageux qui commencèrent à pratiquer les invocations sans aucun garde-fous. Ben-ur Kenobi a connu un destin particulier. Il semble qu'il habite maintenant dans Sohar, monde qu'il fut le premier à découvrir et qu'il esaye de convaincre par le biais de certaines des créatures de ce monde des Nephilim de mettre en place un nouveau plan ésotérique. Il s'agirait de prendre en compte les forces cosmiques et de trouver le dénominateur commun qui lie toutes les formes de vie et de mort de cet univers. Ce projet cosmique ne peut alors passer que par la réunion de tous les Nephilim au sein du Temple de la Sagesse Intérieure.



## LES ASHIM PORTES D'ADAMANTE AUX PIEDS DE MÉTAL

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Sohar

**Focus :** Dans la première tablette racontant la construction du Temple de Salomon.

**Seuil :** 10% (Malkut)

**Contrat :** 7

**Rupture :** Immobilité

**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** 100 mètres

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** 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 essaye 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 ENFANTS DES SEPT TONNERRES, ORACLES DE LA PURETÉ

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Feu

**Monde :** Sohar

**Focus :** Sur la deuxième tablette, inscrit sur les bords de la tablette dans les armatures en plomb.

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 18

**Rupture :** Incompréhension

**Durée :** Jusqu'à la prochaine conjonction

**Portée :** 1km

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

Les enfants des sept tonnerres sont des anges munis d'arcs et d'une flèche d'or. Ils surgissent toujours très haut dans le ciel. Ils peuvent, sous l'ordre du kabbaliste, tirer leur flèche vers le ciel. Un orage éclatera alors. Ils peuvent aussi lancer leur flèche vers le sol sur une cible désignée (60% de chance de la toucher). La foudre fait 4d6 de dommages.





## LES LUMIÈRES DES FORÊTS DE FEU DE PHARPHAR

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Sohar

**Focus** : Dans la quatrième tablette portant le sceau sacré de Gilgamesh.

**Seuil** : 10% (Malkut)

**Contrat** : 7

**Rupture** : Fuite

**Durée** : Jusqu'au prochain mardi

**Portée** : 100m autour du kabbaliste

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Oui

Sept sphères de feu se déplacent dans l'air très rapidement, décrivant des ellipses autour 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 exemple perçues comme des tâches jaunes tournant au vert au fur et à mesure que la personne s'éloigne. Si la sphère est projetée contre quelqu'un elle fera 1d6 de dommages avant de s'éteindre. Les sphères éclairent brillamment les environs autour d'elles et ne peuvent pas être éteintes par des moyens physiques.





## LES KERUBIM DE L'EXASPÉRATION ET DE LA CONFUSION

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Sohar

**Focus** : Dans la sixième tablette sur laquelle est gravée en lettres d'argent la Guerre des Dieux.

**Seuil** : 20% (Malkut)

**Contrat** : 14

**Rupture** : Spécial; les Kerubim attaqueront tous ceux qui se trouvent dans leur rayon d'action.

**Durée** : 1 heure

**Portée** : 100 m

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Non

Ces Kerubim sont invisibles sauf par la vision Ka. Ils sèment la confusion et la discorde autour d'eux. Ils soufflent aux gens des ressentiments, des idées malsaines, les obligent à faire des croche-pieds à leurs voisins et bien d'autres choses encore. Leur efficacité est proportionnelle au nombre de gens qui se trouvent à leur portée. Une rame de Métro deviendra vite une foire d'empoigne. Contre des personnes déterminées et concentrées dans une tâche précise, comme des combattants, leur efficacité est moindre. Les victimes auront cependant un malus de 25 % à toutes leurs actions et une chance de faire un échec total augmentée de 15 %. Contre des créatures magiques comme les Nephilim, ils doivent vaincre leur Ka de l'air sur la table de résistance pour attaquer. Si le kabbaliste ne donne pas d'ordres aux Kerubim, ceux-ci attaqueront tous les individus qui se trouvent à leur portée excepté le magicien lui-même. Le kabbaliste peut cependant spécifier au cours du rituel les cibles qu'il veut attaquer, ou introduire des restrictions à leurs attaques. S'il veut changer le choix des cibles, il doit dépenser un point d'action pour reformuler ses ordres. Le nombre de Kerubim est déterminé par le maître sachant qu'il y en aura sensiblement le même que de personnes présentes dans les 100 mètres autour du pentacle d'invocation.



## LES KERUBIM, HABITANTS AGILES DES DEMEURES DE CRÉPUSCULE

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Sohar

**Focus :** Sur la cinquième tablette où se trouve la généalogie des pharaons Nephilim.

**Seuil :** 30% (Malkut)

**Contrat :** 12

**Rupture :** Disparition

**Durée :** 1 heure

**Portée :** 500 m

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

Ces Kerubim sont invisibles sauf par la vision Ka. Ils agissent en véritables conseillers techniques pour le kabbaliste qui les invoque et lui donne alors un bonus de 30 % pour les actions qui demandent de l'agilité ou de la dextérité. Les Kerubim soufflent des conseils avisés et inspirent les actions d'éclat que veut entreprendre le Nephilim. Le bonus de 30% s'applique aussi aux jets d'agilité. Les Kerubim apparaissent par trois. Ils peuvent être blessés uniquement par la magie et ont chacun 4 points de vie. Pour chaque Kerubim détruit, le bonus baissera de 10%. On ne peut invoquer plusieurs trios de Kerubim et cumuler leurs bonus. En effet, ils sont extraordinairement jaloux, susceptibles et chercheront tous ensemble à nuire au kabbaliste lui donnant un malus de 60% à ses actions.





## LES ESPRITS DE LA VINGT-QUATRIÈME PARTIE D'UN INSTANT

**Cercle** : 1er

**Ka-éléments** : Lune

**Monde** : Sohar

**Focus** : Dans l'argile translucide de la 10ème tablette, modelé avec des poudres d'or et d'argent en suspension.

**Seuil** : 80% (Hod)

**Contrat** : 22

**Rupture** : Capture; Si elle réussit, le Nephilim perd temporairement tous ses points de constitution sauf un. Pour leur récupération voir plus loin dans la description.

**Durée** : Jusqu'à ce que le Nephilim n'aie qu'un point de constitution.

**Portée** : Sur le kabbaliste

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

L'invocation fait apparaître trois petites créatures translucides qui s'accrochent au Nephilim. Elles possèdent deux serres et un seul œil qui pend comme une antenne à la place de la tête. Elles ne sont cependant détectables que par la vision Ka. Ces créatures rentrent en symbiose avec le Nephilim. Celui-ci devient alors extrêmement réceptif à son environnement. Il reçoit un bonus de 30% à tous ses jets de perception. Son champ de vision est alors de 360 degrés. De plus, il ne peut être surpris par personne. S'il est menacé par un danger imminent, les esprits l'avertissent. Enfin, il double ses points d'action par round. Le Nephilim de son côté perd temporairement 1 point de constitution par période de 5 minutes où il est en symbiose avec ses créatures. Quand il se retrouve à un seul point de constitution, les créatures disparaissent. Le Nephilim récupère un point de Ka toutes les cinq minutes.



## LE GOLEM

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Sohar

**Focus** : Dans la glaise de la 13ème, le kabbaliste peut distinguer la forme réduite du golem couverte de signes ésotériques.

**Seuil** : 90% (hod)

**Contrat** : 25

**Rupture** : Immobilité

**Durée** : Jusqu'au prochain plexus de terre situé dans un rayon de 20km autours de l'endroit où se trouve le Golem

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Cette créature se présente sous la forme d'un être de pierre et de métal au corps couvert de symboles de kabbale et à la musculature puissante de 2m de haut. Le pentacle de l'incantation doit être lancé sur un bloc de pierre qui volera en éclats à la fin du rituel. Le Golem obéira docilement aux ordres du kabbaliste. Il peut traverser toute matière minérale et voyager sous terre afin de prospecter toute substance ou minerai. Mais sa vitesse est très lente. Le Golem se déplace à 3 Km/h maximum. Il joue en plus le rôle d'une arme de combat redoutable avec 25 en points de vie; 3 en Action; 10 en points d'armure; 50 en force; 80% en combat à mains nues. Les dommages sont de 1d8 + 3d6.

Le kabbaliste doit graver en énochéen sur le front du Golem le mot «Vie». Si ce mot vient à être effacé alors le Golem tombe en poussière.



## ABDITA DIVINAE CABALAE MYSTERIA

**Auteur :** Anonyme

**Période :** 15ème siècle

**Langue :** Latin

**POT rareté :** 8

**POT lisibilité :** 6

**Bonus :** +10% en connaissance de la Kabbale, +10% en connaissance du catholicisme.

**Présentation :** C'est l'un des focus les plus courants de la Kabbale. En effet, l'auteur anonyme faisant partie du Bateleur prit soin de faire recopier en de nombreux exemplaires son œuvre. Cela fait que les sorts sont clairement écrits et lisibles par tout à chacun. Des pentacles sont même dessinés pour indiquer le travail opératoire à effectuer par le Nephilim. La plupart de ces livres se présentent sous la forme de feuilles de parchemin craquelé et jauni par les ans. Chaque sort est écrit sur une feuille en recto et verso et accompagné de son pentacle. L'ensemble du focus est relié par un gros parchemin énigmatiquement orné d'une belle écriture ronde et enluminée des paysages fantastiques du monde de kabbale Aresh.

Ce livre fut longtemps recopié puis imprimé au moment de l'invention de Gutenberg. Depuis, de nombreux Nephilim et quelques humains ésotéristes continuent à le publier et le distribuer à travers toute l'Europe. Il constitue pour les apprenti-kabbalistes une sorte de manuel de base.



## LA RUMEUR SOUPIRANTE DES EAUX INFÉRIEURES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Eau

**Monde :** Aresh

**Focus :** Page 22 du focus.

**Seuil :** 10% (Malkut)

**Contrat :** 5

**Rupture :** Disparition

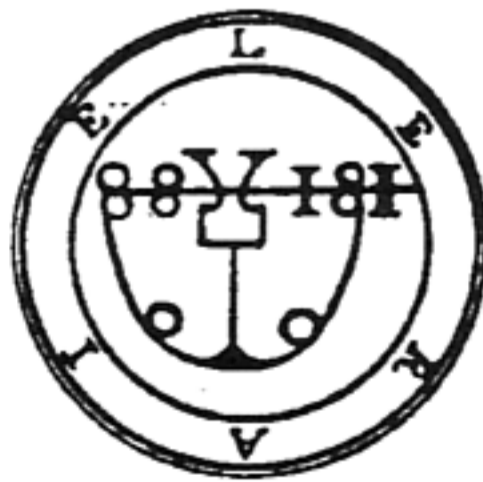
**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** 500 m

**Autonomie :** Guidée

**Visibilité :** 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 500m 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 tous 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.







CEUX QUI MURMURENT,  
LES ESPRITS DE LA FORÊT  
DE BASALTE

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Aresh

**Focus :** Page 4 du focus.

**Seuil :** 10% (Malkut)

**Contrat :** 9

**Rupture :** immobilité

**Durée :** Jusqu'au prochain lundi

**Portée :** 1 000 m

**Autonomie :** Limitée

**Visibilité :** 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 x 3 tous les rounds. Si la personne est endormie, elle est assurée de faire de violents cauchemars. Dans les 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.



## LES SPECTRES AUX SEPT CENTS BOUCHES, LES ESCLAVES MESSAGERS DE KAMAEL

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Aresh

**Focus :** Page 54 du focus, un dessin particulièrement évocateur l'accompagne.

**Seuil :** 20% (Malkut)

**Contrat :** 9

**Rupture :** Immobilité. Le Spectre commence à gémir et à proférer des sons inarticulés.

**Durée :** Jusqu'à la fin de la tâche

**Portée :** Spéciale

**Autonomie :** Partielle

**Visibilité :** 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 connaît pas sa localisation car il suffit de savoir son nom. Les spectres se déplacent à la vitesse du son et délivrent un message en Enochéen qui ne doit pas excéder 700 mots. En effet, chaque fois que le Spectre prononce un mot, il perd une bouche. S'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 DÉMONS-CHEVAUX, LES COURSIERS AUX YEUX DE BRAISE ET AUX GRIFFES DE FLAMMES

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Aresh

**Focus** : à la page 66 du focus.

**Seuil** : 50% (Yesod)

**Contrat** : 18

**Rupture** : Fuite; le Cheval se mettra en chasse de chevaux terrestres afin de les dévorer.

**Durée** : Jusqu'au prochain Mardi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Partielle

**Visibilité** : 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 enflammées à la place des sabots. Ils se déplacent très vite (ils sont capables d'atteindre 150km/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 essaiera 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 celle-ci cherchera à le désarçonner.

### LES DÉMONS-CHEVAUX

Morsure : 54%, dommages 1d8 + 2d6

Griffes et piétinement : 54% 1d8 + 3d6

Points d'action : 5



## LES SERAPHIM DE RUINE, LES MAÎTRES DES COLONNES RENVERSÉES

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre

**Monde :** Aresh

**Focus :** Dans le parchemin de la troisième de couverture, dissimulé dans un dessin représentant des piliers.

**Seuil :** 50% (Yesod)

**Contrat :** 18

**Rupture :** Incompréhension

**Durée :** Jusqu'au prochain vendredi

**Portée :** 100 m

**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 proportionnellement à leur nombre. À partir de trois ils engendreront des fissures sur le sol ou sur les murs qui les entourent.





LES CAVALIERS ARMÉS  
DE PIED EN CAP,  
DE LA RIVIÈRE DES RÊVES

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Aresh

Focus : À la page 18 du focus.

Seuil : 50%

Contrat : 16

Rupture : Fuite

Durée : Jusqu'à la prochaine aube.

Portée : 1 000 m

Autonomie : Partielle

Visibilité : Non

A 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 PROCUREURS DONT LES YEUX SONT DES BASILICS DE RUBIS

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Aresh

**Focus** : Dans la reliure en cuir qui camoufle des petits rubis portant des pentacles taillés.

**Seuil** : 60% (Hod)

**Contrat** : 14

**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 m

**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 comme 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 un haut pouvoir hypnotique et à la fin du deuxième round la victime est complètement 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'il le désirent, 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 dominant du Nephilim interrogé avec ses éventuels modificateurs. Le kabbaliste saura que le Nephilim résiste mais 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 faits même s'il ne résiste pas à nouveau. Dans les cas litigieux l'avis du maître de jeu tiendra lieu de jurisprudence.



## LES CLAIRONS D'ORICHALQUE, MINISTRES DES DISSENSIONS

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Aresh

**Focus :** Page 78 du focus

**Seuil :** 60%

**Contrat :** 21

**Rupture :** Capture; la créature retournera ses pouvoirs contre le Nephilim.

**Durée :** Jusqu'au prochain lundi

**Portée :** 1 000 m

**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 le 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. En termes de jeu, le Nephilim sera temporairement à zéro dans 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. Exemple: Sif, Nephilim de l'eau, subit une attaque d'un Clairon d'Orichalque. Le Clairon s'oppose donc sur la table de résistance au Ka-élément le plus faible de Sif qui est le feu. Le clairon a 21 en Ka et Sif a 7 en feu. La créature fait 32% et réussit son attaque. Sif se retrouve temporairement à zéro en Ka-feu et a de plus un malus de -7 (car il a sept en feu) dans tous ses 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 MINISTRES IMPLACABLES, LAMPES VIVANTES DE L'AUTEL DISSIMULÉ

**Cercle :** 1er  
**Ka-élément :** Feu  
**Monde :** Aresh  
**Focus :** page 46 du focus.  
**Seuil :** 90% (Hod)  
**Contrat :** 21  
**Rupture :** Incompréhension  
**Durée :** Jusqu'au prochain mardi  
**Portée :** Illimitée  
**Autonomie :** Totale  
**Visibilité :** Oui

Thifur de Venise affirme dans "La cour des Arcanes" avoir entr'aperçu ces créatures 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 le 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 noircis et décharnés. 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.

### LES MINISTRES IMPLACABLES

Points d'action: 6  
Épée à deux mains: 63%  
Dommages: 2d8

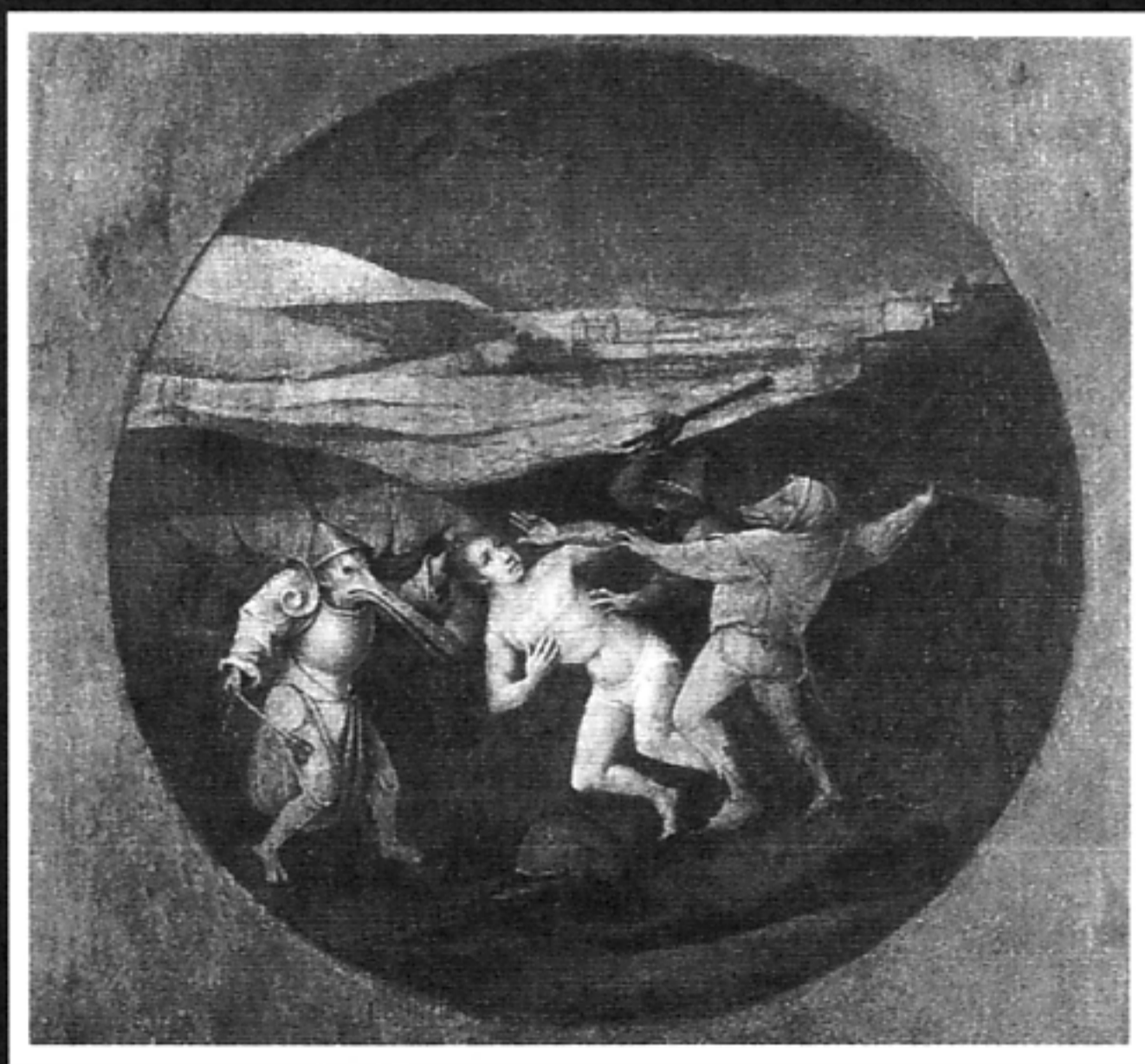
L'arme est magique, elle disparaît avec la créature.

Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes blanches dont le fil est enduit de sang ou par des armes magiques.

Comme pour l'invocation «Ceux qui frappent les scorpions» (1er cercle Yesod), si la créature résout des actions, on considère que ses caractéristiques (FOR, CONS...) sont égales à son Ka (ici 21) et qu'elle utilise les jets qui y sont associés (idée, effort...) comme compétences pour les résoudre.



# LES PENTACLES





SVPERBIA .

## VACA RUFA

**Auteur** : Frater Guiseppi

**Période** : XVème siècle

**Langue** : Italien et latin

**POT rareté** : 16

**POT lisibilité** : 12

**Bonus** : Connaissance des Hérésies chrétiennes +10%, Connaissance de l'Italie du XVème siècle +10%

**Présentation** : À l'origine, les Vaca Rufa n'étaient que des feuillets grossièrement reliés en cahiers par les soins de l'auteur alors qu'il n'était que novice bénédictin. Le contenu de ces cahiers relate les premières expériences du jeune moine et ses voyages dans la région adriatique. Une certaine rupture de style et de contenu est saisissante après un moment de lecture et les cahiers s'agrémentent alors de croquis déments et de retranscriptions de scènes décadentes qui témoignent de l'incarnation du satyre qui habita dès lors le jeune moine. Outre ces passages autobiographiques arrogants, le Vaca Rufa recèlerait des descriptions poussées du monde Pachad dont Guiseppi était un Initié.

Une véritable hérésie naquit des pérégrinations de Frater Guiseppi et ses fidèles relièrent à sa mort ses cahiers. Dans les années qui suivirent, Guiseppi fit de nombreux émules et ses cahiers furent partiellement retranscrits.

D'après les écrits qui nous restent de Guiseppi, c'est lors d'une cérémonie d'exhumation d'une vierge noire que le jeune moine fut «possédé» par un Satyre qui avait déjà marqué de ses frasques l'époque antique. Dès lors, le Nephilim luxurieux s'employa à dévoyer les pairs du jeune moine en utilisant son magnétisme quasiment animal et la Magie. Quelques années plus tard, l'abbaye qui abritait Guiseppi était transformée en véritable lieu de débauche, rendez-vous de bon nombre d'hérétiques. Certains de l'Arcane VIII La Justice, alarmés par ces réunions peu discrètes ont tenté d'intervenir mais visiblement, Guiseppi, du moins celui qui utilisait ce simulacre jouissait de contacts puissants parmi Le Jugement et Le Diable... C'est finalement l'Inquisition qui mit fin à cette nouvelle Sodome. Guiseppi et quelques uns de ses fidèles réussirent à échapper à la répression qui s'abattit sur eux et se firent oublier pendant quelques années avant de refaire surface en parcourant les villes et les campagnes où ils prophétisaient l'Apocalypse à venir.

Finalement, abandonné par ses appuis, après plus de dix années de poursuite, Guiseppi, fut amené devant un tribunal de La Balance Cosmique qui le remit en stase. Ses écrits n'ont cependant jamais été retrouvés malgré les efforts de l'Arcane XVI et de nombreux débauchés semblent s'en être inspiré par la suite.



## CELUI QUI LUIT DANS LES TÉNÈBRES

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Pachad

**Focus** : une carte des pérégrinations de Guiseppi dont le tracé des routes dessine un serpent.

**Seuil** : 20% (Netzah)

**Contrat** : 25

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Jusqu'au coucher du soleil

**Portée** : 10 km

**Autonomie** : Partielle

**Visibilité** : Oui

Cette créature se présente sous la forme d'un long serpent de feu qui flotte dans les airs. La lumière baissera autour de lui sur un rayon de dix mètres. Le kabbaliste peut lui demander d'écrire son nom avec son corps. Il dégagera alors une lumière maléfique et personne, (même pas le kabbaliste) ne pourra regarder dans sa direction. Ceux qui essayeront sentiront une douleur intense et prendront 2d6 de dommages. S'approcher à moins d'un mètre de la créature engendre le même effet.



## LES SERVITEURS DU PALAIS DES DÉLICES

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Pachad

**Focus** : Un passage sur les prises de drogues hallucinogènes par Guiseppi.

**Seuil** : 20% (Netzah)

**Contrat** : 24

**Rupture** : Incompréhension

**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : Sur le pentacle

**Autonomie** : Partielle

**Visibilité** : Non

Les serviteurs du palais des délices sont des créatures humanoïdes avec des têtes de dauphin. Elles ont la possibilité de transformer tout ou partie du corps du kabbaliste en un animal. Ainsi il peut se faire pousser des ailes, des griffes, un bec ou se transformer en rat. Il gardera cependant toujours la même taille. Cette transformation dure jusqu'au prochain vendredi si le kabbaliste le souhaite mais, chaque jour passé en transformation demande la réussite d'un nouveau contrat. En cas d'échec, la modification est irréversible jusqu'à la prochaine conjonction en faveur du Nephilim.



## LES SPHÈRES DU DÉSERT DES HORREURS

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Pachad

**Focus** : Un extrait de la liturgie pervertie développée par Guiseppi.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 28

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Une heure

**Portée** : Sur le kabbaliste

**Autonomie** : Non applicable

**Visibilité** : Non

Les Sphères du désert des horreurs possèdent le Nephilim et ont alors la possibilité de le transformer en brouillard, en liquide ou elles lui permettent de séparer ses membres qu'il peut contrôler séparément. Ainsi, il peut détacher sa main et la laisser se promener seule. Ces capacités durent pendant une heure après quoi le corps redevient normal sans que le kabbaliste puisse résister d'une quelconque manière. Si tous les membres ne sont pas rassemblés ou si le Nephilim est par exemple dans un tuyau en état gazeux, cela peut-être très fâcheux.



## CEUX QUI FERMENT LA MARCHE DES ESPRITS

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Pachad

**Focus** : Une vision onirique d'une contrée non nommée de Pachad.

**Seuil** : 80% (Geburah)

**Contrat** : 38

**Rupture** : La créature s'attaque au kabbaliste

**Durée** : Jusqu'au prochain mercredi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Ces créatures sont des ombres aux contours extrêmement imprécis. Si elles battent le Ka de leur victime désignée avec leur contrat, elles la possèdent et ont le pouvoir de la faire vieillir de cent ans. Celle-ci ne mourra pas mais aura une condition physique et l'apparence d'une personne de cet âge. Le kabbaliste peut sacrifier un point de Ka pour que les créatures ne quittent pas le corps de leur victime à la fin de leur contrat, donnant donc à la transformation un caractère irréversible.



## CELUI QUI SE NOURRIT DES RÊVES

**Cercle :** 2ème

**Ka-élément :** Lune

**Monde:** Pachad

**Focus :** une longue digression sur les tréfonds de l'âme humaine et les monstres qui peuvent en émerger.

**Seuil :** 50% (Tipheret)

**Contrat :** 32

**Rupture :** Fuite

**Durée :** Jusqu'au prochain mercredi

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non/oui

Cette créature humanoïde au corps flasque munie d'une grande trompe peut, pendant le sommeil de la victime désignée par le kabbaliste, plonger sa trompe dans la tête de la victime puis en extraire la créature de cauchemar source de toutes ses terreurs. Celui qui se nourrit des Rêves peut alors se manifester sous la forme du cauchemar et attaquer sa victime. Celle-ci devra surmonter chaque round le contrat de la créature avec son intelligence pour ne pas être submergée par la terreur.

### CELUI QUI SE NOURRIT DES RÊVES

Points d'action : 5

Points de vie : 35

Tentacule, dents ou tout autre moyen d'attaque surgi de l'imagination de la victime, 70%, 2d6 de dommages.

Si la victime meurt elle aura généralement le visage décomposé par la terreur et les cheveux blanchis. Le kabbaliste peut désigner une victime qu'il ne voit pas s'il possède un objet touché par elle. Une fois que le kabbaliste a désigné une cible, la créature la suivra et attendra patiemment qu'elle s'endorme.

## PRIVATE DIARY OF DOCTOR JOHN DEE

**Auteur :** John Dee

**Période :** XVII ème siècle

**Langue :** Anglais et latin

**POT rareté :** 15

**POT lisibilité :** 14

**Bonus :** Connaissance de la kabbale +10%, Religion +10%

**Présentation :** le monde profane connaît bien John Dee, une des figures les plus originales de la Renaissance. En général, on ne retient de lui qu'une image d'astrologue excentrique qui réussit à embrumer l'esprit des puissants par son éloquence. Cette image a bien entendu été forgée par les occultistes eux-mêmes qui firent le nécessaire pour camoufler les aspects les plus voyants des travaux de Dee. De ses recherches les plus ésotériques, il ne reste malheureusement que des carnets protégés par le secrétaire personnel du mage. Malgré le peu de volume de cette œuvre, ces carnets recèlent une masse d'information incroyable écrite fébrilement en pattes de mouches et ponctuée de passages codés d'une manière particulièrement complexe.

Les annales des différents Arcanes Majeurs restent flous sur l'éventuelle filiation de John Dee avec l'une des grandes familles. Toujours est-il qu'il fut particulièrement actif et que les Adoptés du Bateleur le citent en modèle. Son influence parmi la cour d'Angleterre et auprès de la reine Élisabeth en particulier ont ainsi certainement contribué à renforcer le mouvement de la Renaissance dans cette partie du monde. Ainsi, Dee avait pour plan de favoriser un mouvement de pensée européen duquel devait émerger un nouvel Age d'Or inspiré des travaux de Merlin pendant l'épopée arthurienne. La cour de la reine aurait du devenir une nouvelle Camelot et les humains accéder à la sapience. Un tel travail devait passer par une transformation du discours ésotérique pour le rendre acceptable auprès des profanes. Dee, qui était en contact avec un cercle de Nephilim travaillant dans la même voie, publia ainsi de nombreux travaux sur une Kabbale chrétienne qui remporta un grand succès. Peu avare de confidences, Dee entretenait tout un cercle de relations auquel il confiait volontiers ses vues métaphysiques et magiques. Quiconque en manifestait le désir pouvait ainsi accéder à sa fabuleuse bibliothèque...

L'œuvre de Dee fut tellement rayonnante que, bientôt, sa théorie des plans célestes fut adoptée par le tout-venant élisabéthain et même Shakespeare adhéra à ses desseins en renforçant les plans de Dee par une divulgation subtile de ses idées au fil de ses pièces.

Malheureusement, la réaction des Sociétés secrètes ne se fit pas attendre et complots de palais et pamphlets se multiplièrent obligeant la reine à envoyer son protégé en mission en Europe. Cette décision fut une erreur et Dee, écarté de la cour, ne put lutter contre la réaction qui déclencha une véritable chasse aux sorcières rendant impossible son retour et mettant fin à son plan. La cour d'Angleterre ne deviendrait pas une nouvelle Camelot mais fut livrée à l'influence des Sociétés secrètes qui s'employèrent à détruire systématiquement toute l'influence du kabbaliste chrétien et de ses conseillers.





## LES GARDIENS DES PUIITS DE PHARPHAR

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Sohar

**Focus** : Mise en garde en avant-propos envers le lecteur à propos des révélations contenues dans l'ouvrage

**Seuil** : 30% (Netzah)

**Contrat** : 21

**Rupture** : Capture. La créature attaquera la mémoire du simulacre qui perdra 20% dans une compétence tirée aléatoirement par le maître.

**Durée** : Jusqu'au lever du soleil

**Portée** : 10km

**Autonomie** : Limitée

Ces esprits sont invisibles sauf par la vision Ka. L'invocation fait apparaître un triton bleuté aux orbites vides. Le kabbaliste le dirige alors vers une personne qui doit être soit endormie, soit inconsciente. Il peut alors ordonner à la créature d'effacer de la mémoire de la victime n'importe quel souvenir ou période de sa vie. Le kabbaliste peut effacer s'il le désire tout le souvenir d'une année. Le gardien prend une minute pour accomplir la tâche. Ce sort ne fonctionne pas sur les Nephilim.





## LES RÉGENTS DE SPLENDEURS EMPALÉES, GOUVERNEURS DU TEMPLE ÉTINCELANT

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Sohar

**Focus** : Un passage sur la rancœur de Dee envers tous les envieux qui complotent sa disgrâce et le sort qu'il aimerait leur réserver.

**Seuil** : 50%

**Contrat** : 35

**Rupture** : Capture. Le kabbaliste tombe en Ombre et rejoint Sohar en rêve où il séjourne dans le Temple étincelant et y subit les tourments des maîtres des lieux.

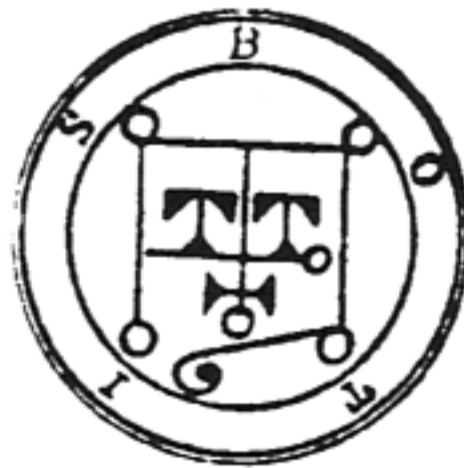
**Durée** : Jusqu'au prochain Vendredi

**Portée** : 10km

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Non

Les régents des Splendeurs empalées surgissent au nombre de deux. Ils ont l'apparence de guerriers aux armures baroques vêtus de capes vertes. S'ils battent le Ka de leur victime avec leur contrat, ils emportent leur proie dans leur palais. Elle reviendra lors de la prochaine conjonction dans un endroit situé dans un rayon de dix kilomètres autour du pentacle. La victime sera totalement nue et privée de mémoire. Cette amnésie prend fin une semaine après son retour.





## LES TARSHISHIM SOURIANTS, SENTINELLES DU CHÂTEAU D'ARGENT

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Sohar

**Focus** : Longue digression sur les correspondances mythologiques et la possibilité de l'existence d'un Temps sacré qui cristalliserait ces cadres mythiques.

**Seuil** : 30% (Netzah)

**Contrat** : 18

**Rupture** : Capture: Le Nephilim ne peut pas libérer les Tarshishim et il ne peut plus s'arrêter de jouer. Soit il s'écroule d'épuisement, soit quelqu'un lui arrache par la force la flûte qui s'effrite alors en poussière.

**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : 100 m

**Autonomie** : Limitée

Au centre du pentacle se matérialise une flûte de pan et une multitude de petits ectoplasmes visibles seulement par la vision Ka. Si le Nephilim accomplit son contrat, les petits Tarshishim rentreront dans la flûte. Il peut alors la conserver avec lui jusqu'au prochain vendredi. Au moment où il décide de se servir de la flûte, les Tarshishim lui inspireront de brillantes mélodies. Au bout d'au minimum cinq minutes de musique durant lesquelles le Nephilim ne peut entreprendre aucune autre action sauf se déplacer ou danser, il est en mesure de lâcher ses Tarshishim sur tous ceux qui l'ont écouté pendant cette période.

Le Nephilim peut, soit lâcher les créatures sur toute l'assistance soit sur des cibles choisies. Les auditeurs doivent faire un jet d'INT contre le Ka des Tarshishim sur la table de résistance. Si c'est une foule, considérer qu'environ 80% du public est affecté. Les individus possédés par les Tarshishim commenceront à danser comme des endiablés. En même temps, ils se sentiront enivrés et extatiques. Si le Nephilim se déplace en continuant à jouer, le public possédé le suivra. Il est probable que d'autres rejoindront le cortège. Toutes les cinq minutes, le Nephilim peut essayer de libérer des Tarshishim sur de nouveaux arrivants. Si quelqu'un essaye d'arrêter le Nephilim, les possédés s'interposeront. Au bout de dix minutes, l'ambiance deviendra franchement orgiaque. Au bout de quinze minutes, même si le Nephilim s'arrête de jouer, la fête continuera d'elle même. Des scènes indescriptibles qui défieront l'imagination du Maître de jeu et qui devront simplement être pudiquement évoquées aux joueurs de moins de 18 ans se dérouleront. La possession ne prendra fin qu'avec l'épuisement des participants. Les Nephilim résistent aux Tarshishim avec leur Ka terre. Le kabbaliste n'est pas affecté.



## LES AMÉTHYSTES REVÊTUES DE FLAMMES QUI ARMENT LE NORD

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Sohar

**Focus** : Article sur les parallèles entre l'histoire arthurienne et celle du règne d'Élisabeth.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 32

**Rupture** : Fuite

**Durée** : Jusqu'à la fin du prochain combat

**Portée** : Sur le kabbaliste

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Les améthystes sont aussi appelées les Ombres du guerrier parfait. Ces créatures se présentent sous la forme d'une femme aux yeux verts avec une améthyste incrustée dans le front. Elle possède le Nephilim qui devient alors un guerrier parfait pour son prochain combat: celui-ci ne peut toutefois utiliser que des armes de mêlée et jamais de projectiles. Il est invulnérable aux projectiles lui-même. Les talents de combat du Nephilim sont doublés jusqu'à la hauteur maximum de 90%. Son corps qui luit d'une lumière bleutée a naturellement deux points d'armure. Sa vitesse est augmentée de 50% (arrondi à l'inférieur).





## CEUX QUI CHASSENT LA NUIT

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Sohar

**Focus** : Extrait d'un récit de Dee au sujet de ses voyages en Orient.

**Seuil** : 90% (Geburah)

**Contrat** : 40

**Rupture** : Attaque du kabbaliste

**Durée** : Jusqu'au prochain jeudi

**Portée** : 10Km

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Ces créatures se présentent comme des êtres humanoïdes à la peau souvent verte, au visage démoniaque, aux ailes membraneuses et aux pieds crochus ou aux serres d'oiseau. Elles surgissent au nombre de cinq. Ceux qui chassent la nuit sont armés d'un cimenterre et ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou des lames teintées du sang du combattant. Ils sont capables de voler et de suivre à la trace quelqu'un grâce à leur odorat. Ils sont supérieurement intelligents et capables d'initiatives osées. Ces créatures ont causé beaucoup de pertes parmi les Nephilim car les Templiers semblent en disposer un grand nombre grâce à des homoncles spécialisés conçus dans le but de constituer des Cornes d'appel de ceux qui chassent la nuit.

### CEUX QUI CHASSENT LA NUIT

Points de vie : 10

Cimenterre : 60%, dommages 1d8 + 1d6

Odorat 90%

Armure 5 points.



## LA VITAE MERLINI

**Auteur** : Saint Blaise d'après les enseignements de Merlin

**Période** : VIème siècle

**Langue** : latin médiéval pour le corps du texte, passages en gallois (chansons, poèmes, etc.)

**POT Rareté** : entre 10 et 16 selon la fidélité et la richesse des copies.

**POT de lisibilité** : 13

**Bonus** : +5% en connaissance de l'Arcane XI pour tout Nephilim qui chercherait à joindre les rangs de la Force. +10% en Légendes arthuriennes.

**Présentation** : L'édition originale de ce livre est malheureusement perdue depuis des siècles. Par contre, il est encore possible d'en découvrir des retranscriptions relativement fidèles patiemment enluminées par des moines gallois et autres fidèles d'un christianisme d'inspiration celtique. Ces copies parmi les plus rarissimes sont un plaisir pour l'œil et l'esprit et on ne peut que s'émerveiller devant ces trésors, ces véritable bijoux de papier... Une version plus récente de ces textes a été traduite au XIXème siècle lors du regain d'intérêt pour les légendes arthuriennes. Malheureusement, cette version est loin d'être aussi riche que celle des moines gallois.

Merlin est certainement l'une des figures les plus connues de la mythologie occidentale et son lien à l'épopée arthurienne a été amplement étudié. Pour les Nephilim, Merlin est une figure emblématique qui reste un exemple de la relation des Déchus avec les humains. Au delà du mythe, un texte tel que la Vita Merlini est un témoignage précieux patiemment recueilli par Blaise, le clerc qui protégea le Merlin... Celui qui sait lire entre les lignes découvrira dans ce grimoire des textes qui retracent d'une manière codée l'itinéraire du prince de l'Arcane XI lors de ces années troublées.

Un des principaux intérêts de cet ouvrage réside dans l'exposition des travaux kabbalistiques de Merlin dont beaucoup pensaient qu'il n'était maître qu'en Sorcellerie. De plus, de nombreuses indications permettent aux Initiés de Zakaï de parfaire leur connaissance d'un mythique Autre Monde accessible seulement aux plus sages d'entre eux.



## LE CHEVALIER VERT, LE GARDIEN DU LAC DE LA FORÊT DES OMBRES

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Zakai

**Focus** : Une enluminure pleine page qui ouvre une retranscription en gallois de la légende du chevalier vert.

**Seuil** : 20%

**Contrat** : 25

**Rupture** : Le Nephilim doit affronter le Chevalier et en subir les conséquences s'il est vaincu. En cas de victoire, le Chevalier disparaît sans autre effet.

**Durée** : Jusqu'à la fin du duel

**Portée** : Près du Nephilim

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : 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 Nephilim emprisonné (dont il doit connaître le nom) en lançant 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 définitivement 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 désavantage du kabbaliste, le Chevalier le poursuivrait en cas de fuite.

### LE CHEVALIER VERT

Armure : 8 (Les écailles d'argent des prairies marines)

Points de vie : 25

Points d'action : 3

Épée : 60% ; dommages 1d10+1+1d6





## LES MINISTRES DE PAIX VÊTUS DE BÉRYL

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Zakai

**Focus** : Le récit d'un voyage de Merlin dans l'Autre Monde.

**Seuil** : 30%

**Contrat** : 23

**Rupture** : Capture; le kabbaliste sera le seul à subir l'effet du sort.

**Durée** : Jusqu'à la fin du sermon

**Portée** : 100 m

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : 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. Dès qu'il arrive il est impossible de se battre ou de se quereller. Si des Kerubim de l'exaspération et de la confusion sont présents, il les chassera d'un mouvement impérieux de son bâton ailé. Il fera disparaître de même toute autre créature de 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 à portée de son rayon d'action, en incluant le kabbaliste lui-même se sentiront transportés par un amour irraisonné pour leur prochain, une conscience profonde de leur place dans l'univers. Après un sermon 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 se dissipera. Pendant 15 minutes environ, personne ne peut tenter le moindre geste agressif. Les personnes présentes auront tendance soit à discuter et à s'expliquer soit à partir chacune de leur côté.



## LE SEIGNEUR DES COURANTS AÉRIENS

**Cercle :** 2ème

**Ka-élément :** Air

**Monde :** Zakai

**Focus :** Un extrait de la navigation de saint Brendan en gallois.

**Seuil :** 20%

**Contrat :** 21

**Rupture :** Le Seigneur déposera le Nephilim dans l'endroit le plus élevé à 1km à la ronde

**Durée :** Jusqu'au prochain jeudi

**Portée :** Sur le kabbaliste

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** 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 des 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 mais ce n'est pas le cas du kabbaliste qui lui reste matériel.

Le Seigneur des courants aériens se déplace à une vitesse maximum de 100 km/h.





## LES ESPRITS AUX MILLE BRAS DE LA FORÊT DES OMBRES

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Zakaï

**Focus** : Un long exposé sur la mythologie des forêts et leur place dans le cœur des initiés de Zakaï.

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 32

**Rupture** : L'esprit surgit sous les pieds du kabbaliste

**Durée** : le temps du bannissement

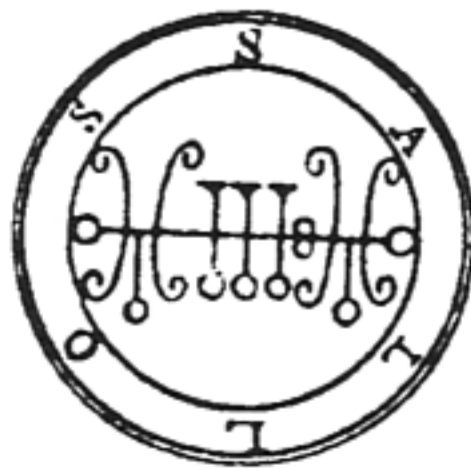
**Portée** : Sur cible à vue

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : 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 sa victime. Celle-ci aura juste droit à une tentative pour se dégager. Elle doit pour cela opposer sa force contre le contrat de la créature sur la table de résistance. Si elle y parvient, le chêne se matérialisera quand même mais la victime sera hors de portée. Si la victime n'arrive pas à échapper à l'emprise du chêne, celui-ci l'enveloppera complètement. Elle se trouvera en animation suspendue à l'intérieur de l'arbre jusqu'à ce que le kabbaliste la bannisse. Pour extraire un individu de l'arbre par des moyens physiques, il faudrait procéder exactement comme s'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 percevra tous les obstacles moins résistants que l'acier.





## LES PRINCES DU LABYRINTHE ÉCLAIRÉ PAR UNE TORCHE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Zakaï

**Focus** : Un ensemble d'entrelacs qui ouvre un chapitre sur les méandres de l'initiation et les mystères du royaume de Bretagne.

**Langue** : Français

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Le temps du bannissement

**Portée** : 50m

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : 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 leur sembleront les plus avisées en fonction des circonstances. Ils pourront par exemple faire croire à quelqu'un qu'il est entré effectivement dans la maison en question mais que ce n'était pas la bonne ou qu'elle était vide.



## LE FILET DE CRISTAL, VAISSEAU DU FLEUVE INFINI

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Zakaï

**Focus** : Un passage sur les moyens de rejoindre la mythique Avallon

**Langue** : Français

**Seuil** : 90% (Geburah)

**Contrat** : 28

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Jusqu'au prochain jeudi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

L'invocation appelle un vaisseau aérien à la coque d'un bleu translucide, la proue est magnifiquement sculptée en forme de tête d'oiseau et les voiles semblent gonflées par un vent invisible. A son bord, un équipage silencieux de fantômes ailés s'affaire calmement. Au moment où les passagers montent à son bord, le Vaisseau devient invisible de même que tout ce qu'il contient. L'invocation et ses occupants sont alors suspendus dans le temps.

Le vaisseau ne peut ni remonter ni descendre le cours du temps (ni voyager dans le passé ni dans le futur) cependant il peut aller dans le présent. Les voyageurs pourront donc se déplacer n'importe où sur terre, (lieu, ville, continent) sans que cela leur prenne quelque temps que ce soit. Ils auront l'impression que le voyage a duré un certain temps et choisiront éventuellement le lieu exact où ils veulent se rendre sur les cartes de la cabine du capitaine et le Maître de jeu estimera le temps de voyage subjectif. Cependant, ils y arriveront à l'instant précis où ils se sont embarqués.



## LES SENTIERS D'ARCADIE

**Auteur :** Vicomte Gonzague de Saint Jean d'Angelys

**Période :** XVIIIème siècle

**Langue :** Français et Enochéen

**POT Rareté :** 13

**POT Lisibilité :** 12

**Bonus :** Connaissance des Sociétés secrètes +10%, Mythologie +10%

**Présentation :** Édité à compte d'auteur, cet ouvrage a été imprimé à moins de vingt exemplaires sur un papier très épais dont les analyses n'ont pu déterminer à partir de quel matière il a pu être fabriqué. Ce petit volume, outre les textes, contient de nombreuses cartes de contrées «imaginaires» et de croquis architecturaux. Les bibliophiles amateurs d'ouvrages de ce genre affirment qu'il en existerait un exemplaire cachant une fleur séchée d'une espèce inconnue et qui dégage toujours un parfum puissant...

Dernier né d'une famille noble, Gonzague se fit très discret dans les premières années de sa vie. Tout ce qui a pu être exhumé des archives familiales le montre comme un jeune rêveur passionné de belles lettres, d'art et d'histoire. Ces deux passions l'amènent d'ailleurs à commencer un ouvrage sur l'histoire de sa région d'origine. Loin des affaires de la famille, il arpente campagnes et villages à la recherche de témoignages du passé. C'est durant l'une de ces expéditions qu'il disparaît pendant plusieurs jours avant de réapparaître visiblement changé aux yeux de sa famille... En fait, le jeune homme avait découvert une chapelle abandonnée recelant de nombreuses sculptures à caractère ésotérique qu'il entreprit de dessiner. C'est pendant ce séjour que l'ange Ethiel s'incarna dans le jeune Gonzague qui devait désormais redoubler d'efforts pour chercher les mystères de ce monde.

Par la suite, Gonzague disparaît pour voyager on ne sait où. Lorsqu'il revient, six ans plus tard, il est riche et s'installe dans un manoir construit à ses frais et fait élaborer un magnifique jardin contenant un labyrinthe végétal... A partir de cette somptueuse demeure qui aurait abritée une riche bibliothèque, Gonzague continue ses recherches qui avaient pour objet la mystérieuse contrée d'Arcadie. De ces travaux, il ne reste que les «sentiers d'Arcadie» alors que le vicomte devait disparaître lors de l'assaut de sa propriété par les paysans de la région à l'occasion de la Révolution. D'après les procès verbaux de l'époque, il apparaîtrait que les habitants des environs n'auraient pas agi par ferveur révolutionnaire mais plutôt pour purger la région du diabolique qui séjournait au «châtiot»...



## LES SEIGNEURS DES TOURMENTS AUX CASQUES DE DIAMANTS

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Meborack

**Focus** : Reproduction d'une gravure d'inspiration antique que le Vicomte aurait acquis lors de ses voyages dans la région de Rennes-le-château.

**Seuil** : 10% (Netzah)

**Contrat** : 21

**Rupture** : Possession (Le Nephilim reste dans le simulacre mais subit les effets décrits de la possession )

**Durée** : Un jour

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Les seigneurs des tourments sont invisibles sauf par la vision Ka. Ils se présentent comme des guerriers dans une armure chauffée à blanc et sont coiffés d'un casque grec de diamant taillé dans une seule pièce. Ces terribles esprits possèdent la victime et la torturent jusqu'à ce qu'elle dépérisse. Le seigneur invoqué suivra le Nephilim jusqu'à ce qu'il lui désigne une victime. Le Nephilim doit voir sa cible pour commander la possession. Celle-ci doit faire un jet sur la table de résistance INT contre le Ka du seigneur. Si elle réussit, la créature disparaît. Si elle ne résiste pas à l'attaque du seigneur, celui-ci la possède. En un premier temps rien ne se passe. Cependant, à partir du premier soir suivant la possession, la victime aura du mal à s'endormir. Elle sera horriblement angoissée et tendue. Quand elle arrivera à s'assoupir, elle se réveillera en sueur le cœur battant. Elle aura l'impression qu'un feu est en train de la dévorer de l'intérieur et cependant elle aura toujours froid. Chaque jour, elle perdra un point de constitution de manière permanente et aura un malus de 5% à toutes ses compétences qui se cumulera de jour en jour; (le cinquième jour elle aura un malus général de 25% à toutes ses compétences). Quand sa constitution arrivera à zéro elle mourra. Les Nephilim attaqués se défendront avec leur Ka-élément feu. Certaines invocations de la kabbale comme les Princes du sel de sagesse ont le pouvoir de chasser le seigneur du corps de sa victime.





## LES PUISSANTES REINES PÂLES DE DOULEUR, LES LARMES DE FLAMME

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Meborack

**Focus** : La description d'un tableau d'une vierge sanglante.

**Seuil** : 10% (Netzah)

**Contrat** : 28

**Rupture** : Capture; le Nephilim subit automatiquement une attaque de la reine.

**Durée** : Un jour

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Les reines sont invisibles sauf par la vision Ka. L'invocation fait apparaître une très belle femme vêtue d'une légère robe blanche, les yeux rougis, d'où coulent des larmes de sang, le front ceint d'une couronne d'épines. Elle suivra le Nephilim jusqu'à ce qu'il lui désigne une victime. Le kabbaliste doit voir sa cible pour commander à la reine de l'attaquer. La reine s'avancera vers sa victime et attaquera à la fin du round prochain. Elle enlèvera sa couronne et en ceindra le front de sa victime. Celle-ci ne saura pas ce qui est en train de lui arriver si elle n'a pas la capacité de vision Ka. La victime doit réussir un jet d'INT contre le Ka de la reine sur la table de résistance. Les Nephilim résistent avec leur Ka lune. Si la victime résiste, la reine disparaît dans un cri de douleur. Sinon celle-ci, visiblement soulagée, disparaîtra aussi, mais la victime sombrera dans la folie instantanément. Une folie qui sera toujours hallucinatoire et terrifiante. La victime ne sera plus qu'une épave hurlante et gémissante, incapable de faire une quelconque action. La seule façon de la libérer sera d'affronter le Ka de la couronne (égal à celui de la reine) pour l'enlever. Seul un Nephilim est capable de le faire. Celui qui essaye de secourir la victime affronte le Ka de la couronne avec son Ka lune. Quoiqu'il arrive, la victime est libérée. Si la couronne gagne, c'est le libérateur qui en hérite et subit les effets de la folie. Sinon, la couronne disparaît.

Si quelqu'un essaye de détruire la couronne par des dommages magiques, le porteur prendra le même montant de dommages que la couronne. Certaines invocations de la Kabbale, comme les Princes du sel de sagesse ou les Princesses blanches ont le pouvoir de libérer la victime.



DANIEL,  
LE SIGNE DE LA MISÉRICORDE.  
L'ANGE DES CONFESSIONS

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Meborack

**Focus** : Une retranscription de la rencontre du Vicomte avec un ange qui lui a donné de nombreux renseignements sur l'Arcadie qu'il convoite tant.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 33

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Jusqu'au prochain jeudi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Daniel est un des anges protecteurs des Nephilim. Il soulage leurs souffrances et éprouve de la miséricorde pour leur nature inachevée. Cependant si un Nephilim rate son contrat, l'ange estimera qu'il ne mérite pas encore d'être sauvé et qu'il doit continuer à souffrir et attendre encore un an avant qu'il s'intéresse à nouveau à lui. Daniel se présente comme un homme de haute stature habillé d'un pagne, le corps couvert de signes kabbalistiques tatoués. Il a le pouvoir de réparer les dommages dus à l'Orichalque et notamment ceux causés aux branches du pentacle d'un Nephilim qui sont souvent endommagées ou coupées. Daniel remettra le pentacle du Nephilim dans son état initial. Cependant le total général en Ka sera réduit d'un point. Ainsi un Nephilim qui a quatorze en Ka général et qui devrait avoir 11 en lune, (neutre favorable), mais qui n'en possède plus que un, verra son Ka général réduit à 13, mais son Ka lune passera à 10 (cf. table).



## LA BÊTE QUI HABITE AU FOND DU LABYRINTHE, LE FILS DE BÉHEMOTH

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Meborack

**Focus** : Plusieurs pages de plans de labyrinthes dont celui du jardin du domaine du vicomte qui apparaît comme une reproduction d'un labyrinthe déjà rencontré par l'auteur.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 40

**Rupture** : Incompréhension

**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : 10 Km

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Cette invocation fait apparaître un des fils du Behemoth. Il a une tête de taureau et un corps humain de trois mètres quarante et est armé d'une énorme hache. Il ne peut subir que des attaques magiques. Cette créature est une force de la nature. Elle essaye généralement de résoudre tous les problèmes auxquels elle est confrontée par la force brute. Sa force ainsi que toutes ses caractéristiques sont de 40.

### LA BÊTE DU LABYRINTHE

Points d'action : 6.

Hache : 90%, dommages : 2d8 + 4d6.

Points de vie : 40.

Armure : 8 points.

La bête est considérée comme un mets de choix pour les Nephilim. Sa chair partagée au cours d'un banquet rituel, procure 1d6 points de Ka. Le fils de Behemoth doit cependant être battu en combat singulier par un Nephilim au cours d'une cérémonie. Ce rituel doit être dirigé par un initié appartenant au minimum au deuxième cercle de la voie de Meborack. Il est interdit de consommer la chair du fils de Béhémoth plus d'une fois par an.



## LES SENTINELLES VOILÉES DE LA CHAUSSÉE D'ONYX

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Meborack

**Focus** : Passage très mélancolique sur un personnage étrange qu'aurait côtoyé et aimé l'auteur à l'époque égyptienne et qui serait mort assassiné par des prêtres...

**Seuil** : 90% (Geburah)

**Contrat** : 40

**Rupture** : Capture

**Durée** : Jusqu'à la fin du rituel

**Portée** : Sur le pentacle

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Ce rituel, plus qu'une simple invocation crée une porte vers le palais d'onyx bien que le kabbaliste ou toute autre personne ne puisse pas y pénétrer. Une fois l'invocation réussie, les sentinelles apparaîtront dans un brouillard qui laisse entrevoir une longue volée de marches d'onyx qui se perd à l'infini. Les sentinelles sont des êtres habillés de larges bures noires, portant un voile de la même couleur. Leur visage est entièrement dans l'ombre excepté leurs yeux qui sont ceux d'une femme d'une beauté que l'on suppose à couper le souffle. Celui qui dévoile une sentinelle meurt sur le coup. Elles ont cependant le pouvoir de ressusciter quelqu'un déjà mort. Elles demandent pour cela un prix en Ka égal à celui de l'être mort. C'est le kabbaliste qui doit payer le tribut. Le contrat est secret et géré par le maître de jeu. En effet, en cas de rupture, le Ka est perdu mais le mort ne ressuscite pas.



## VALI RAZIA

**Auteur :** Gunthar Meisner

**Période :** Guerre de Trente ans

**Langue :** Allemand

**POT de rareté :** 14

**POT de Lisibilité :** 10

**Bonus :** Religion +10%, Histoire +10%

**Présentation :** le Vali razia se présente sous la forme d'un livre relié de cuir craquelé aux pages à la découpe irrégulière et aux papiers de grammage différents. Outre le texte, on peut y découvrir quelques gravures à caractère historique et militaire mais aussi des documents relatifs à des villes traversées par l'auteur.

La Guerre dite de Trente ans qui secoua la région germanique au XVIIème siècle fut certainement l'une des plus sanglantes et des plus sauvages que connut l'Europe de l'époque. Au delà des campagnes militaires, le Saint Empire fut aussi le théâtre de luttes religieuses, idéologiques mais aussi occultes sans précédent. C'est dans ce cadre tourmenté que Gunthar Meisner fit son apparition à la tête d'une compagnie de mercenaires d'origines diverses. L'histoire ne manque pas de tels personnages mais Meisner se distingua surtout par sa véhémence à l'encontre des Chevaliers Teutoniques qu'il combattit pied à pied là où il le pouvait. De cette sanglante épopée, il nous reste un récit autobiographique dans lequel le capitaine mercenaire coucha ses réflexions sur la guerre, la politique, la religion mais aussi des notes beaucoup plus mystérieuses sur les résultats des pillages de la troupe de Meisner. Visiblement Meisner était en fait un Pyrim agissant pour le compte de la Maison Dieu et ses mouvements étaient dictés par la recherche de stases détenues par des sociétés secrètes.



LES AILES DE LA FOLIE  
COUVERTES DE GIVRE,  
LES CHASSEURS LUNAIRES

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Aresh

**Focus** : Le récit lyrique d'une nuit après une bataille particulièrement sanglante contre les Suédois.

**Seuil** : 20% (Netzah)

**Contrat** : 25

**Rupture** : Incompréhension

**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Partielle

**Visibilité** : Oui

Ce sont des êtres volants aux ailes membraneuses desquelles émane un froid intense. Leurs yeux sont globuleux et leur corps noir et recroquevillé est muni de longues pattes terminées par d'impressionnantes griffes qui sont repliées pour voler. Le kabbaliste peut leur ordonner d'enlever quelqu'un et de l'amener à un endroit précis. La créature cherchera à immobiliser sa victime, puis avec sa langue munie d'un aiguillon pointu, elle lui transpercera le cerveau et lui inoculera un poison violent qui lui procurera de terrifiantes hallucinations le plongeant dans un état catatonique. Elle offrira alors sa victime au kabbaliste. La victime récupérera ses esprits après 1d6 heures mais gardera généralement une peur irraisonnée pour quelque chose, généralement pour la lune, le froid ou les grandes hauteurs. Pour que la créature se mette en chasse, le kabbaliste doit lui faire renifler un objet ayant appartenu ou ayant été touché par la victime.

**Capter** : 90% (la victime peut tenter une esquive pour éviter la capture comme dans un combat normal). En cas de capture elle peut consacrer ces deux actions à essayer de se dégager en opposant sur la table de résistance sa force contre le contrat de la créature.

LES AILES DE LA FOLIE

Griffes : 40%      Dommages : 1d6 + 1d4



## LES RÔDEURS QUI SUINTENT DES MURS

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Aresh

**Focus** : La description d'un bourg abandonné ravagé par les troupes qui y ont séjourné.

**Seuil** : 10% (Netzah)

**Contrat** : variable (force du spectre)

**Rupture** : Possession

**Durée** : Jusqu'au prochain vendredi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui/non

Cette incantation de Kabbale doit être lancée à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un lieu qui a été fréquenté ou habité par des êtres pensants dont elle révèle le Spectre. Celui-ci est le fruit de toutes les émotions qui ont habité cet endroit. Plus il est vieux et plus il a été témoin de drames ou d'émotions intenses, plus il sera puissant. Le Spectre est en liaison avec le kabbaliste et celui-ci peut en se concentrant assister à des scènes vues par le spectre. Il peut aussi avertir le kabbaliste qu'un intrus est entré dans "son" lieu, mais le kabbaliste doit alors vaincre le contrat du spectre pour s'arracher à cette vision qui lui transmet aussi les émotions qu'éprouve la créature. Il peut faire une nouvelle tentative toutes les demi-heures. Le Spectre peut déplacer ou actionner tous les objets qui appartiennent à la maison (allumer la télévision, faire bouger des verres ou un fauteuil, etc.). Il peut aussi tenter d'instiller une émotion violente à une personne présente dans les lieux, mais pour cela il doit se rendre visible et affronter, avec sa force, le Ka de la victime.

La force du spectre est à déterminer par le Maître en fonction de l'histoire du lieu. Un endroit très récent ou peu fréquenté donnera au spectre une force de 10, un appartement parisien de construction récente donnera au spectre une force de 15, un vieil immeuble, 20, un lieu avec plusieurs siècles de 30 à 50 et un lieu avec un passé très chargé comme Notre Dame ou Stonehenge peut arriver jusqu'à 100. Si ce lieu a été lié des événements tragiques ou intenses, ce barème est majoré à la discrétion du Maître. Si le Spectre possède une force supérieure au double du Nephilim, celui-ci ne pourra pas le contrôler et la créature cherchera automatiquement à le posséder. Un Spectre de cinquante ou plus en force n'est maîtrisable que par un Nephilim ayant atteint le dixième Séphiroth de la Kabbale et ne partira pas au prochain vendredi.



## LES PORTEURS DE FLAMME DE VIE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Aresh

**Focus** : La description de charniers découverts par l'auteur et ses réflexions sur la barbarie humaine.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Une semaine et un jour

**Portée** : 100 m

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Ces créatures ressemblent à des feux follets. Elles ont la possibilité de s'emparer d'un cadavre ou d'un squelette en bon état et de l'habiter. En une semaine, la créature aura entièrement reconstitué le corps et il sera en tout point identique au personnage vivant. Comme cette transformation est progressive, un corps en mauvais état passera sans doute par des étapes de reconstitution inspirant le dégoût. Le porteur aura accès à tous les souvenirs et compétences du mort et exécutera tous les ordres du kabbaliste du mieux possible. Il peut faire preuve des mêmes ressources et présence d'esprit qu'aurait eu le mort dans une circonstance analogue, mais il n'aura pas de volonté propre. Au bout d'une semaine, le corps se décomposera en une journée, revenant son état initial augmenté d'une semaine.





## LES RÉGISSEURS DE FUREUR, LES PRINCES DE RAGE COURONNÉS DE JASPE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : celui du kabbaliste

**Monde** : Aresh

**Focus** : Discours sur la folie guerrière et la soif de destruction qui habite parfois l'auteur.

**Seuil** : 50% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Possession

**Durée** : Jusqu'à la fin du prochain combat

**Portée** : Sur le kabbaliste

**Autonomie** : Non applicable

**Visibilité** : Non

Le kabbaliste a la possibilité d'invoquer son Régisseur de Fureur. Il se présente sous l'aspect du métamorphe du Nephilim entièrement accompli, mais il est d'un vert translucide. Le Régisseur possédera le Nephilim qui acquerra l'apparence de son métamorphe complètement achevé. Le Nephilim sera saisi d'une fureur atavique qui le rendra berserck. Ses points de vie seront doublés, il sera insensible à la douleur et aux dommages dus aux manifestations élémentaires. Il pourra attaquer uniquement à l'arme blanche ou avec les armes naturelles de son métamorphe (généralement 1d8 + bonus de force), ses compétences physiques et de combat seront multipliées par 1,5 mais toute parade et esquive sera divisée de moitié. Le Nephilim sera aussi insensible à tous les dommages engendrés par les éléments (feu, noyade, etc.). Il devra cependant se comporter comme si tous les traits de caractère et comportementaux propres à son métamorphe étaient poussés à l'extrême. En outre, il ne pourra se désengager d'un affrontement tant que tous ses adversaires ne seront pas hors de combat à moins qu'il ne batte le contrat de son Régisseur avec son Ka. Une fois le régisseur parti, le Nephilim tombera dans un sommeil profond, à raison d'une heure par point de vie perdu.



LES MINISTRES DE LA JUSTICE,  
CEUX QUI SÉPARENT  
LA VÉRITÉ DU MENSONGE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Aresh

**Focus** : Conceptions de l'auteur sur la justice militaire et digression sur la douleur des trahisons dont l'auteur fut parfois la victime.

**Seuil** : 70%

**Contrat** : 37

**Rupture** : Disparition

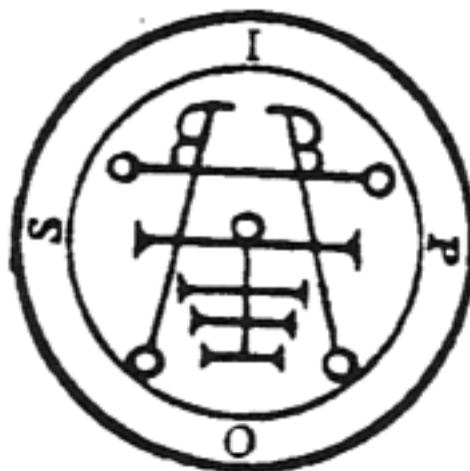
**Durée** : Le temps de l'exécution de la sentence

**Portée** : Illimitée

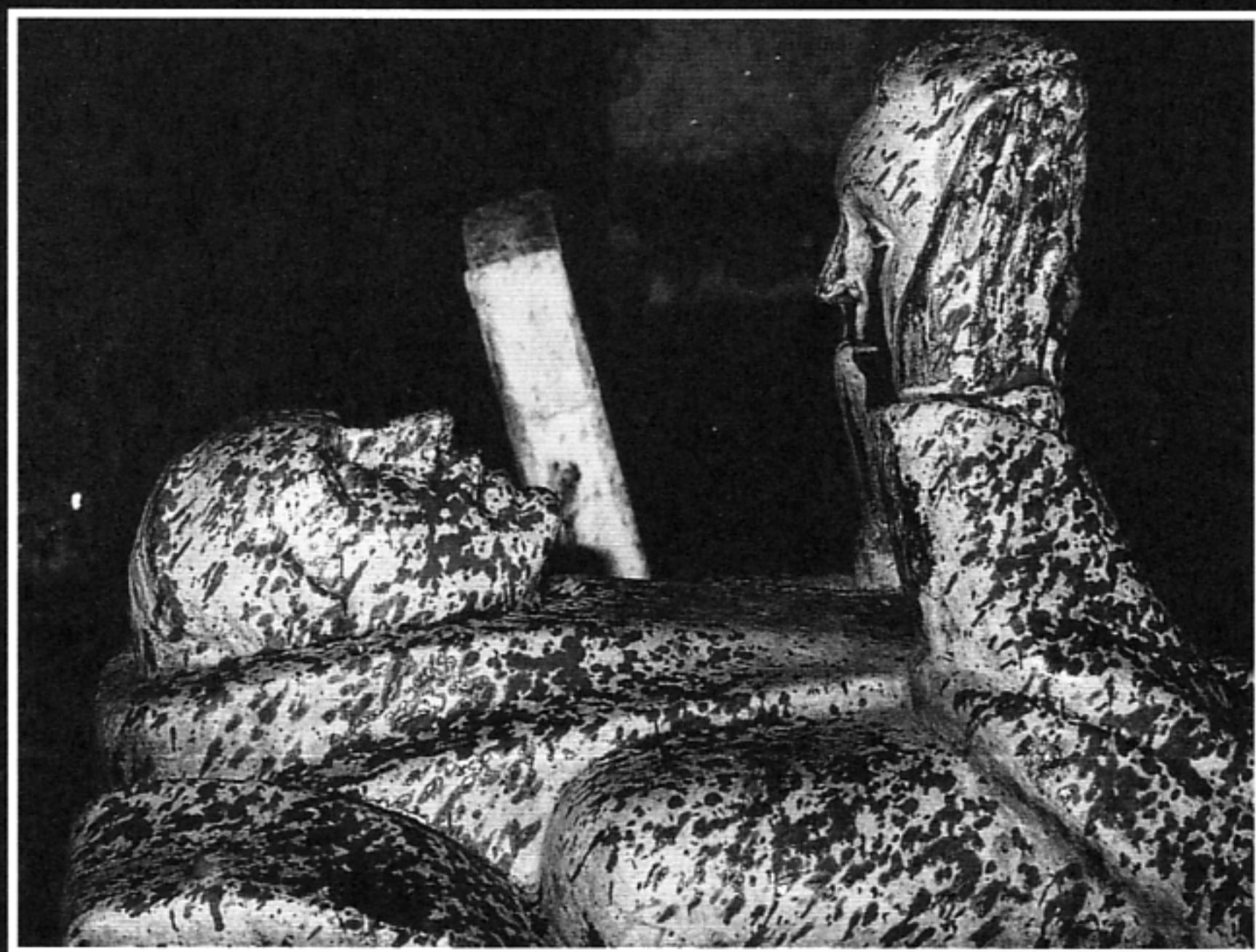
**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Le kabbaliste qui procède à cette invocation doit appartenir à l'Arcane de la Justice. Cette invocation est utilisée lors d'un jugement où le crime commis est la mort d'un autre. Le Ministre se présente comme un homme de haute stature, le torse nu, le visage caché par une cagoule. Il est armé d'une longue épée à deux mains. Le kabbaliste doit exposer tous les faits et annoncer au ministre le crime qui est imputé à l'accusé. Le ministre a le pouvoir de savoir si le Nephilim accusé a réellement assassiné quelqu'un et le mobile de son geste. Si l'accusé n'a pas tué en légitime défense, pour défendre l'intérêt des Nephilim ou dans des circonstances atténuantes suffisamment fortes au jugé du Maître, le Ministre l'exécutera du tranchant de sa lame.



# LES CLÉS





## SEPHER HA-BAHIR

**Auteur :** Aurelius Dioclos

**Période :** XIe siècle

**Langue :** Grec byzantin et Latin

**Bonus :** +10% en Mythologie de l'Apocalypse (Religion), +10% en Conn. de l'empire byzantin (Histoire).

**POT Rareté :** 18

**POT Lisibilité :** 15

**Présentation :** Le Sepher Ha-Bahir est un lourd grimoire à la couverture de cuir craquelé difficilement fermé par une serrure menaçant de rompre sous la pression des nombreuses pages de parchemin épais.

Aurelius Dioclos était un noble gravitant dans l'orbite des puissants de Byzance qui voyageait beaucoup dans les territoires encore sous l'influence de l'empire romain d'Orient. Très intéressé par la théologie, il rencontra de nombreux sages orientaux et finit par écrire un ouvrage étrange que l'on connaît sous le nom de Sepher Ha-Bahir. Cet ouvrage tranche avec les études postérieures de l'auteur et développe toute une étude sur les évangiles apocryphes et les différentes sectes hérétiques qui pullulaient alors dans la sphère d'influence byzantine. Outre les récits de voyages et de rencontres, le Sepher Ha-bahir contient de nombreuses études sur les mythes de l'Apocalypse qui ne se cantonnent pas à l'étude des saintes écritures chrétiennes. La richesse de cette partie du grimoire atteste des nombreux contacts de l'auteur en Orient notamment.

Protégé par le Basileus de l'époque, Aurelius Dioclos jouissait d'une grande liberté de mouvement mais dut finalement quitter Byzance à la suite d'un coup de force d'une faction plus stricte quant à l'observance des saints principes. Dès lors, on perd la trace de l'érudit et de son œuvre inachevée.

Étrangement, la version la plus récente du Sepher Ha-Bahir date de presque un siècle après la disparition d'Aurelius et la dernière partie du livre consacrée au millénarisme semble avoir été écrite dans un style totalement différent mais de la même main. Les profanes qui ont eu ce trésor entre les mains n'ont pas manqué de rester perplexe devant ce mystère. Ceux qui savent, par contre, ont déjà tiré leurs conclusions.



## LES INFORTUNÉS DE L'HYSOPE, DE LA LUNE ET DE L'ABSINTHE

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Pachad

**Focus** : Réflexions sur la querelle des Iconoclastes qui enflamma les esprits dans l'empire byzantin.

**Seuil** : 10% (Chesed)

**Contrat** : 40

**Rupture** : Fuite

**Durée** : Accomplissement du rituel / prochain lundi

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Cette créature se présente comme une surface blanche, de forme carrée et aussi mince qu'une feuille de papier pouvant se déplacer à d'un homme (5 points d'action). Sous le commandement du kabbaliste, elle se dirige vers sa victime qu'elle tentera de toucher. Cela fait, la créature peut capturer sa victime à l'intérieur de sa surface de papier lors d'une lutte Ka/Ka. Le résultat a l'apparence d'un tableau fidèle de la personne. Le kabbaliste doit alors accomplir un rapide rituel qui détermine le format de la peinture, un paysage de fond et un mot clé qui libère la personne emprisonnée à l'intérieur de la toile. La légende veut qu'Ardan, un Nephilim particulièrement facétieux rendit populaire cette invocation en exhibant sa superbe galerie de portraits de Templiers plus vrais que nature.



## LA VIERGE QUI GARDE LA SOURCE DE VIE

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Pachad

**Focus** : Reproduction fidèle d'une mosaïque à caractère religieux.

**Seuil** : 20%

**Contrat** : 80

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Fin du rituel

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Cette incantation fait apparaître une femme d'une incroyable beauté tenant une coupe à la main. Elle la tendra à celui que le kabbaliste désignera. Celui qui boira de cette coupe verra toutes ses maladies, afflictions ou blessures disparaître et rajeunira jusqu'à l'âge que souhaite le kabbaliste.



## LES MINISTRES DE SATHIEL, CEUX QUI TEINTENT LE CIEL DE ROUGE

**Cercle :** 3ème

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Pachad

**Focus :** Texte d'une chanson russe sur Baba Yaga.

**Seuil :** 50% (Binah)

**Contrat :** 60

**Rupture :** Incompréhension

**Durée :** Prochain lever de soleil

**Portée :** Illimitée

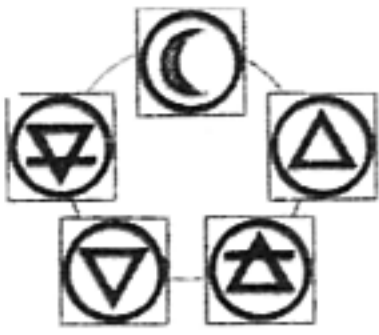
**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non (sauf pour les victimes de l'invocation)

Le ministre de Sathiel apparaît sous l'aspect d'un bouc humanoïde. Il doit se faire désigner une maison ou un immeuble qu'il possédera. À partir de là, celle-ci deviendra une créature monstrueuse pour ses occupants. À l'extérieur, elle semblera s'arracher à ses fondations grâce à des pattes de poulet qui lui permettront de se déplacer. Souvent un visage grotesque poussera sur la façade ainsi que des bras dont que la créature utilisera pour semer encore plus de confusion dans les rues. À l'intérieur, la maison se transformera dans un mélange de parc d'attraction, de maison hantée et de jungle d'objets animés et hostiles. Le comportement de la maison sera complètement chaotique et échappera aux ordres du Nephilim. La créature cherchera à causer le plus de confusion possible autour d'elle.

Tout être vivant hormis le kabbaliste devra fuir les lieux ou subir chaque jour une pluie d'attaques d'objets plus ou moins dangereux.





## HARABEL, LE ROI MENDIANT, EMPEREUR DE PACHAD, CELUI QUI ATTEND L'APOCALYPSE

**Cercle** : entrée dans l'Agartha  
**Ka-élément** : Terre, Air, Feu, Lune, Eau  
**Monde** : Pachad  
**Focus** : spécial  
**Seuil** : Maîtrise  
**Contrat** : 100  
**Rupture** : À la discrétion de l'empereur  
**Durée** : À la discrétion de l'empereur  
**Portée** : Illimitée  
**Autonomie** : Totale  
**Visibilité** : Au choix de l'empereur

Harabel est l'empereur du monde de Pachad. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit la voie propre à ce monde. Harabel siège dans son palais qu'il quitte très rarement. Afin de pouvoir l'invoquer, le kabbaliste doit d'abord avoir réussi à invoquer toutes les autres créatures de ce focus puis voyager dans les trois dernières Sephiroth jusqu'en Kether sans dommage (voir la dernière partie de cet ouvrage).

Il a l'apparence d'un mendiant couronné à l'expression désabusée mais charismatique. certains kabbalistes affirment l'avoir rencontré affectant l'apparence d'un ermite à longue barbe. Il a un pouvoir absolu sur toutes les créatures de son monde. Harabel règne sur les cauchemars, toutes les formes de dégénérescence et de corruption, sur tout ce qui est refoulé secret et indicible. Il incarne les terreurs des Nephilim et de tous les êtres en général, les mutations et il a le pouvoir de rendre fou ou Khaïba. À la fois vengeur et miséricordieux, cynique et généreux, c'est un personnage ambigu qui jouera un rôle très important lors de l'Apocalypse durant laquelle il se révélera un allié de poids pour les Nephilim. Sa connaissance du futur et de ses dangers est immense.

Le Nephilim aux portes de l'Agartha doit pénétrer le monde de Pachad et voyager dans celui-ci jusqu'à rencontrer Harabel. C'est une véritable quête qui doit être jouée par le meneur de jeu et qui mérite de rendre compte de toute la richesse et la démesure de Pachad. Elle doit privilégier des épreuves et des obstacles basées sur l'observation des valeurs et des règles du monde de Harabel. Si la confrontation et les épreuves que le roi Mendiant a imposé au Nephilim sont réussies avec succès, celui-ci lui concède le droit de se rendre sur son monde, de découvrir de nouvelles créatures et de se les allier. Il n'y a pas à proprement parler de contrat. Le Nephilim doit survivre et réussir la quête que lui impose Harabel. Il deviendra alors un Mendiant d'Or.



## SEPHER RAZIEL

**Auteur** : Inconnu. certainement un collectif qui signe sous le nom de Fraternité des Initiés de Mabon

**Période** : XIIe siècle

**Langue** : Roman

**POT Rareté** : 17

**POT Lisibilité** : 16

**Bonus** : +20% en légendes arthuriennes.

**Présentation** : Le Sepher Raziel est un lourd grimoire aux pages chargées d'enluminures à la couverture de cuir aux reflets vert doré. Le papier utilisé ressemble à des feuilles séchées nervurées et craquantes mais 'encore résistantes.

Ce précieux ouvrage compile de nombreuses versions archaïques de légendes arthuriennes tout en respectant leur caractère celte. Outre ce fonds inestimable, le Sepher Raziel contient toute une série de textes sur les enseignements à tirer de la matière de Bretagne. Enfin, on découvrira au fil de la lecture l'ébauche d'une théorie audacieuse sur l'existence d'un Temps Sacré, sorte de cristallisation des mythes en un monde parallèle que les initiés reconnaîtront comme Zakaï.

Les textes de cet ouvrage sont ainsi inestimables pour tout Nephilim intéressé par les mythes mais surtout pour ceux qui cherchent l'Agartha à travers la recherche de Zakaï.

Un tel travail est certainement le fait de Nephilim particulièrement sages et à force de recherches, on pourra découvrir les enseignements de la mystérieuse Fraternité qui a diffusé ces travaux. Ainsi, on pourra faire sans risques le rapprochement entre la parution du Sepher Raziel et l'engouement de la noblesse anglo-normande pour le mythe arthurien. Les initiés de Mabon sont ainsi certainement à l'origine d'un plan qui visait à la restauration d'un Age d'Or semblable au règne du roi Arthur. John Dee lui-même aurait étudié le Sepher Raziel et l'aurait communiqué à la reine Elisabeth dans le but d'étayer son vaste plan au sein duquel la reine avait une place de choix...

Depuis, au fil des regains d'intérêt pour le «Matière de Bretagne», les rumeurs circulent sur des contacts avec les mystérieux Frères initiés de Mabon qui continueraient d'agir de manière occulte...



## LÈS VOIX RAUQUES, LES SŒURS DE VENGEANCE VÊTUES D'ÉPINES

**Cercle :** 3ème

**Ka-élément :** Feu

**Monde :** Zakaï

**Focus :** Version archaïque de la légende du Coup douloureux et e la naissance des Terres Gastes.

**Seuil :** 30% (Chesed)

**Contrat :** 39

**Rupture :** Le meurtrier visé par le kabbaliste a un moral d'acier pendant la nuit. Il aura l'impression que pendant son sommeil des femmes d'une beauté à couper le souffle veillent sur lui et sur ses rêves. Son sommeil sera particulièrement réparateur. Il n'aura besoin de dormir que la moitié du temps qui lui est habituellement nécessaire pour récupérer.

**Durée :** jusqu'à ce que la vengeance soit assouvie

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

Cette invocation libère des créatures semblables à des femmes aux traits ravagés par la douleur. Leurs vêtements sont déchirés, leurs cheveux hérissés et à moitié arrachés. Elles ont des ongles noirs et extrêmement longs avec lesquelles elles se lacèrent et des branches d'orties et de chardons avec lesquelles elles se fouettent continuellement. Cette invocation doit être lancée à l'occasion de la mort violente d'un Nephilim proche du kabbaliste et qui n'a pas encore réintégré sa stase ou qui est définitivement perdu. Il peut alors diriger les Voix rauques sur le meurtrier qui a attaqué le Nephilim où qu'il se trouve.

Le soir qui suit l'invocation, le meurtrier verra distinctement les Sœurs arriver et commencer à le tourmenter. Un Nephilim pourra évidemment les voir aussi mais un humain pensera que la victime est devenue folle. Effectivement c'est ce qui se passera à la fin du premier soir. Où qu'il se trouve, le meurtrier verra ainsi constamment les sœurs autour de lui, lui arrachant les couvertures la nuit, le fouettant avec leurs branches d'orties et le torturant sans cesse avec leurs lamentations. La victime deviendra vite délabrée physiquement et mentalement. Elle sera incapable de communiquer avec qui que ce soit. Les Sœurs tourmenteront le meurtrier jusqu'à ce que le Nephilim qu'elles vengent soit réintégré dans sa stase. Si par contre le Nephilim est définitivement détruit, le tourment ne s'arrêtera jamais. Si la victime est libérée de sa malédiction après plus d'un mois, il gardera des séquelles irréversibles de son expérience. Cette invocation est utilisée souvent par l'Arcane de la Justice, surtout pour punir des meurtres entre Nephilim.



## TZEBOATH LE CLAIRVOYANT

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Zakai

**Focus** : Un texte sur les lignes ley et le réseau de forces telluriques qui entourent la terre.

**Seuil** : 60% (Binah)

**Contrat** : 55

**Rupture** : Le Nephilim aura une peur irraisonnée à l'encontre de l'endroit où il se trouve et sera incapable jusqu'au prochain mois de s'y approcher autour d'un rayon de dix kilomètres.

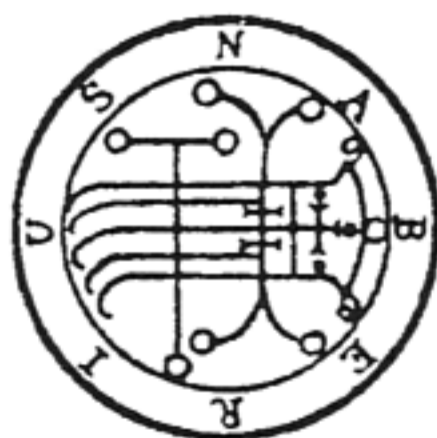
**Durée** : une heure

**Portée** : Pentacle

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Le kabbaliste voit apparaître un homme de cinq mètres de haut vêtu d'une simple bure, un bâton de voyage dans une main et une cloche dans l'autre. Tzeboath connaît tous les Plans Subtils et sait ouvrir des portes permettant d'y accéder. En traçant un pentacle sur le sol, il pourra ouvrir un passage permettant d'accéder à un éventuel Akasha lié à cette région. Il peut aussi renseigner les Nephilim sur l'existence et la localisation d'autres Plans Subtils.





## LES DAMES QUI VEILLEN SUR LE LAC

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Zakaï

**Focus** : Texte sur la réalité du sanctuaire d'Avallon et sur sa possible localisation dans les marais du Somerset.

**Seuil** : 90% (Hokmah)

**Contrat** : 60

**Rupture** : Le kabbaliste part en ombre (déterminez la durée sur la table appropriée)

**Durée** : Selon la volonté de la Dame

**Portée** : Étendue d'eau servant à l'invocation

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Les Dames doivent être invoquées près d'une étendue d'eau suffisamment importante telles qu'un lac, une mer, une rivière, etc. Elles sortiront alors de l'eau pour aider le Nephilim si elles estiment que sa cause peut aider le sort des Déchus en général. Leur aide peut se manifester de diverses manières telles que : guérir les blessures dues à l'orichalque; faire revenir un souvenir oublié; mettre à la disposition du kabbaliste les Chevaliers du Lac (d'un nombre jamais supérieur à sept).

### LE CHEVALIER DU LAC

Armure : 8

Points de vie : 30

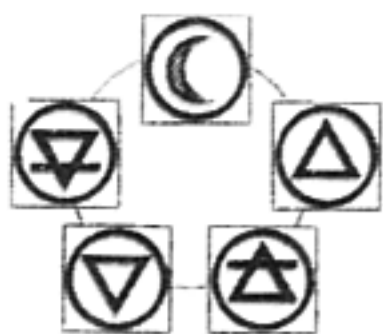
Points d'action : 6

Épée : 70% dom. 1d10+1+1d6.

Les chevaliers ne peuvent être blessés que par des armes de mêlée, des éléments naturels (feu etc.) ou la magie.

Elles peuvent en outre mettre à la disposition d'un Nephilim l'épée de l'âme. Elle ne pourra servir que pour un combat puis disparaîtra.

Les dommages de cette arme sont (Ka du Nephilim/6)x 1d6 et affectent les créatures magiques. La Dame du Lac qui se présentera au Nephilim n'est pas obligée d'accéder à la requête du kabbaliste. Celui-ci doit justifier le bien fondé de sa démarche. D'autre part c'est la Dame du Lac qui décidera de la meilleure façon d'aider le Nephilim; elle n'est donc absolument pas obligée d'accéder à sa requête.



ELOATH DAATH,  
LE MYSTÈRE DES CINQ PLAIES,  
LE CRÂNE, LE ROI PÊCHEUR,  
EMPEREUR DE ZAKAI

**Cercle** : entrée dans l'Agartha

**Ka-élément** : Terre, Air, Feu, Lune, Eau

**Monde** : Zakaï

**Seuil** : Maîtrise

**Contrat** : 100

**Rupture** : À la discrétion de l'empereur

**Durée** : À la discrétion de l'empereur

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : À la discrétion de l'empereur

Eloath Daath est l'Empereur du Monde de Zakaï. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit cette voie. Il ne quitte que très rarement son monde et pour le voir il faut aller jusqu'à lui. Il aime à prendre l'apparence d'un roi-chevalier haut comme une montagne assis sur un trône taillé dans la roche ou celle d'un vieillard fragile assis au bord d'une rivière. Il commande à toutes les créatures de son monde et peut leur donner toutes les ordres qu'il désire. Il a des pouvoirs étendus en tout ce qui concerne le temps, les créatures anciennes, les Akasha et tous les vestiges et les traces matérielles et immatérielles laissées par les Nephilim. Le Nephilim aux portes de l'Agartha doit pénétrer le monde de Zakaï et voyager dans celui-ci jusqu'à rencontrer Eloath Daath. C'est une véritable quête qui doit être jouée par le maître et le Nephilim comme un petit scénario. Elle doit privilégier des épreuves et des obstacles basées sur l'observation des valeurs et des règles du monde de Zakaï. Si la confrontation et les épreuves que Eloath Daath a imposé au Nephilim sont réussies avec succès, le roi lui concède le droit de se rendre sur son monde, de découvrir de nouvelles créatures et de se les allier. Il n'y a pas à proprement dire de contrat. Le Nephilim doit survivre et réussir la quête que lui impose Eloath Daath. Il deviendra alors un Chevalier des Cinq Plaies.



## SEPHER YETSIAH

**Auteur :** Inconnu

**Période :** Inconnue

**Langue :** Enochéen

**POT Rareté :** 19

**POT Lisibilité :** 18

**Bonus :** +20% en mythes Nephilim

**Présentation :** Le Sepher Yetsiah est un ouvrage d'apparence extraordinaire. Malgré sa petite taille, le Sepher Yetziah est très lourd et jamais personne n'a pu en déterminer le nombre de pages. Celles-ci sont si fines qu'elles en sont presque transparentes que leur nombre paraît infini. Les lettres sont quant à elles comme gravées dans le papier et luisent comme des braises comme dans l'obscurité. Assurément, le Sepher Yetziah n'a pas été écrit sur ce monde...

C'est au siècle dernier que le Sepher Yetziah commença à être connu dans le milieu de l'ésotérisme. Personne n'avait jamais entendu parler de cet ouvrage qui allait bientôt devenir mythique et attiser nombre de convoitises. De même, on ne souvient pas qui a, le premier, divulgué l'existence de cet étrange grimoire. Pourtant, bientôt le Sepher Yetziah fut recherché par une foule de kabbalistes qui voulaient l'étudier et les réseaux d'information furent vite saturés de demandes de recherche. Cette effervescence déborda des cercles de discussion Nephilim et même les occultistes humains commencèrent à s'intéresser au grimoire «venu d'ailleurs». Les sociétés secrètes, informées elles aussi s'en mêlèrent et des escarmouches finirent par éclater alors que des groupes de recherches se rencontraient sur des pistes mystérieuses divulguées lors d'un véritable jeu de piste initiés par des inconnus. Lorsque la poursuite du Sepher Yetziah finit par se transformer en hécatombe, les Arcanes se réunirent et conclurent une trêve accompagnée de sévères mises à l'encontre de ceux qui tomberaient dans ce qui était manifestement un piège.

D'où vient le Sepher Yetziah ? Qui en a révélé l'existence et dans quel but ? Et si tout ceci n'était qu'un jeu ou une sorte d'épreuve initiatique destinée à tester la valeur et la ténacité de ceux qui estiment pouvoir le consulter.

Depuis, la fièvre est retombée mais périodiquement, des groupes se remettent à la recherche du grimoire et à chaque fois des fuites ont lieu qui engendrent de véritables luttes acharnées...

Et si le Sepher Yetziah n'était pas qu'un simple grimoire ?...



## L'ARBRE DE CRISTAL VIVANT DU JARDIN DES GLACES

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Aresh

**Focus** : Un long texte sur les innombrables morts, victimes des guerres occultes depuis les Grandes Chasses.

**Seuil** : 20% (Chesed)

**Contrat** : 40

**Rupture** : Disparition

**Durée** : Déterminée par le kabbaliste

**Portée** : Cible

**Autonomie** : Limitée

**Visibilité** : Oui/non

Cette invocation fait surgir un arbre de cristal translucide. Si le kabbaliste rentre dedans ou oblige quelqu'un à le faire, celui-ci reste emprisonné pour la durée (qui peut être illimitée), déterminée par le kabbaliste. La personne à l'intérieur reste consciente et prisonnière. Un Nephilim ne peut pas réintégrer sa stase et ne peut pas tenter de se libérer par ses propres moyens. L'arbre et son contenu disparaissent des yeux de tous quelques minutes après l'emprisonnement et ne peuvent être localisés par la vision Ka. Déterminer le lieu de l'emprisonnement et libérer une victime de son arbre est une tâche aussi ardue que de trouver la tombe de Merlin et de le réveiller. Ceux qui ont déjà visité Aresh savent qu'un reflet de chaque Arbre de Cristal se trouve dans le fameux Jardin des Glaces.







## L'ARMÉE DES NAVIRES D'AMBRE, LES LAMPES DE TERREUR

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Aresh

**Focus** : Un chant de guerre où point l'impatience de l'Apocalypse à venir.

**Seuil** : 50% (Binah)

**Contrat** : 90

**Rupture** : Incompréhension. L'armée se livrera à des destructions et des incendies systématiques.

**Durée** : Chaque heure de présence fait perdre un point de Ka définitivement à l'invocateur.

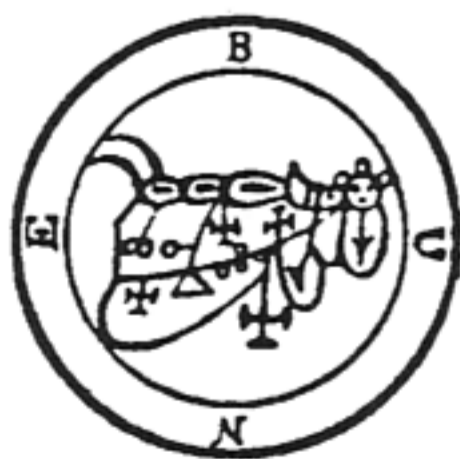
**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Cette invocation lève l'armée des navires d'ambre, 1d20 vaisseaux aériens aux couleurs de feu et aux coques décorées d'arabesques et de motifs d'une beauté terrifiante. Chaque navire a pour équipage 50 ministres implacables, lampes vivantes de l'autel dissimulé. L'armée suit les ordres du kabbaliste et essaye de les accomplir le mieux possible.

Si cette invocation est maintenant connue des kabbalistes maîtres des Clés, elle n'a jamais été utilisée de crainte du déséquilibre qu'elle engendrerait dans l'équilibre des champs magiques. Par contre, si l'Apocalypse devait se confirmer, les initiés d'Aresh sont prêts à se sacrifier pour ouvrir des portails et libérer la horde contre les ennemis de la Sapience...





## KAMAEEL LE DÉMON DES DESTRUCTIONS, PRINCE DES SERAPHIM

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Aresh

**Focus** : Un discours sur l'éthique des initiés d'Aresh, sur la nécessité de poursuivre le combat, de ne jamais s'arrêter.

**Seuil** : 90% (Hokmah)

**Contrat** : 80

**Rupture** : Possession

**Durée** : Accomplissement de la tâche

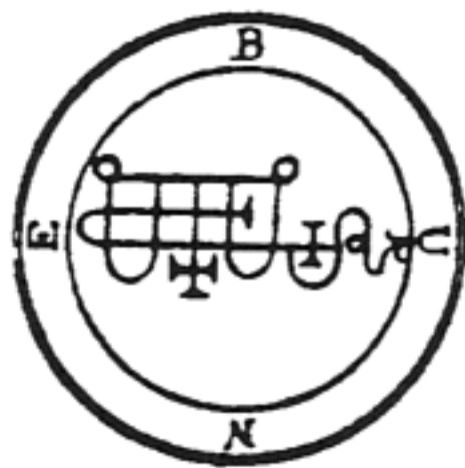
**Portée** : Illimitée

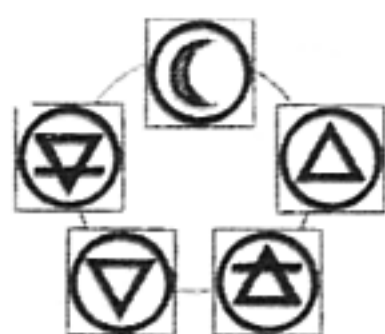
**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Oui

Kamael est un colosse de couleur bleue, de dix mètres de haut, aux yeux rouges dont les jambes se terminent par des serres tranchantes comme des rasoirs. Il est entouré généralement d'un grand nombre de serviteurs qui lui ressemblent mais beaucoup plus petits et munis d'ailes généralement armés de lances.

Quand Kamael s'élève dans les airs il devient invisible sauf par la vision Ka. Kamael peut déchaîner les plus violents typhons, ouragans et phénomènes aériens destructeurs. Ses serviteurs peuvent utiliser leurs lances et projeter sur le sol une pluie de foudre destructrice. En général, Kamael est habité par une grande soif de dévastation et ne partira jamais sans avoir accompli des dégâts importants.





**TSADAEL; EMBLÈME DU DELTA,  
EMPEREUR DE ARESH,  
LE GUERRIER SUPRÊME**

**Cercle :** 3ème

**Ka-élément :** Terre, Air, Feu, Lune, Eau

**Monde :** Aresh

**Seuil :** Maîtrise

**Contrat :** 100

**Rupture :** À la discrétion de l'empereur

**Durée :** À la discrétion de l'empereur

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** À la discrétion de l'empereur

Tsadael est l'empereur du monde d'Aresh. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit cette voie. Il est établi dans son monde et ne le quitte que rarement et pour le voir il faut aller jusqu'à lui. Il a l'apparence d'un guerrier torse nu, couvert de cicatrices à la musculature puissante avec un casque orné d'énormes cornes. Il a un pouvoir absolu sur toutes les créatures de son monde. Il a des pouvoirs étendus sur les rêves, le subconscient, tous les côtés "primitifs" et "sauvages" du Nephilim, sur les morts. Il aime les affrontements violents, la destruction et le déchaînement violent des éléments mais estime l'honneur et la justice au dessus de tout. Le Nephilim aux portes de l'Agartha doit pénétrer le monde d'Aresh et voyager dans celui-ci jusqu'à rencontrer Tsadael. C'est une véritable quête qui doit être jouée par le maître et le Nephilim comme un petit scénario. Elle doit privilégier des épreuves et des obstacles basées sur l'observation des valeurs et des règles du monde d'Aresh. Si la confrontation et les épreuves que Tsadael a imposé au Nephilim sont réussies avec succès, l'empereur lui concède le droit de se rendre sur son monde, de découvrir de nouvelles créatures et de se les allier. Il n'y a pas à proprement dire de contrat. Le Nephilim doit survivre et réussir la quête que lui impose Tsadael. Il deviendra alors un Couronné d'Airain.



## SEPHER ETZAH

**Auteur :** Aristides de Corinthe

**Période :** IIe siècle

**Langue :** Grec

**POT de rareté :** 17

**POT de lisibilité :** 16

**Bonus :** +10% en Droit, +10% en Philosophie

**Présentation :** Le sepher Etzah se présente sous la forme d'un rouleau protégé par un tube de cuivre ouvragé et ciselé de motifs d'inspiration hellène. Le parchemin utilisé est très fin aussi une fois déroulé, l'ensemble de l'œuvre fait plus de 50 mètres. Cette imposante masse de papier est couverte d'une fine écriture patiemment couchée par une plume métallique très fine.

**Histoire :** Aristides de Corinthe faisait partie d'une des dernières familles nobles d'ascendance grecque de Corinthe. De fait, l'auteur du sepher Etzah était un Sphinx qui profita du statut de son simulacre pour imposer ses travaux de recherche et de témoignage d'une sagesse de plus en plus menacée par la décadence imminente de l'empire romain. Aussi dans cet ouvrage présenté d'une manière traditionnaliste fanatique, l'auteur se donne pour objectif de consigner toute la quintessence des civilisations méditerranéennes à destination de ses contemporains mais aussi de ses pairs immortels des générations à venir.

Ainsi au delà du précis de droit hellénistique, de l'étude philosophique, le lecteur averti pourra voir se dessiner en filigrane les indices de la découverte d'un monde d'équilibre et de sagesse qui n'est autre que Meborack, l'un des cinq mondes visités par les kabbalistes les plus avancés vers l'Agartha.

Certains passages de l'ouvrage sont très troublants pour le profane alors que la relation de faits passés fait croire que l'auteur a vécu ces époques reculées d'autant plus que l'auteur entretient cette impression par certaines confusions dans le récit. On peut toujours penser que l'auteur divague lorsqu'il relate dans un élan littéraire ses entretiens avec Pythagore ou Diogène mais cela fit quelque peu tousser certains Princes d'arcanes soucieux de ne pas éveiller les soupçons des Initiés humains.

Outre ce travail titanesque, Aristides resta célèbre parmi les kabbalistes pour avoir favorisé l'essor du néo-platonisme en servant de mentor secret au célèbre Plotin dont les travaux servirent plus tard de base à la kabbale chrétienne.



## LES GARDIENS VÊTUS D'ARC-EN-CIEL, DU VAISSEAU À DISTILLER LE SANG

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Meborack

**Focus** : Texte mélancolique sur les témoignages du passé, réflexion mélancolique de l'auteur sur un morceau d'argile portant l'empreinte de la main du potier.

**Seuil** : 10% (Chesed)

**Contrat** : 45

**Rupture** : Destruction de l'objet

**Durée** : Accomplissement de la tâche

**Portée** : Pentacle

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : Non

Les gardiens vêtus d'arc-en-ciel sont des créatures à taille humaine aux têtes d'animaux vêtus de couleurs chatoyantes et changeantes. Ils ont le pouvoir de rendre vivant tout objet. Celui-ci pourra sentir, parler en enocchéen et se comporter comme une créature intelligente. Petit à petit il pourra acquérir une certaine mobilité et même des compétences. Ainsi un arbre pourra se servir de ses branches et une table marcher. Une épée pourra acquérir de l'expérience comme si elle même combattait et procurera ainsi un bonus au combat et ainsi de suite. Ces objets développeront des personnalités propres et liées à leur nature et fonction.

Les Gardiens demandent un sacrifice de points de Ka qui est transféré dans l'objet le rendant ainsi de nature magique. Les points de Ka donnent une échelle du degré d'éveil de l'objet. Un objet ayant un point de Ka progressera très difficilement et ne sera capable que de réactions triviales et instinctives tout en étant relativement sourd vis à vis de son environnement. Un objet avec dix points de Ka aura l'intelligence d'un homme moyen tandis qu'un objet de vingt sera suprêmement intelligent et alerte et pourra acquérir des pouvoirs imprévisibles. De très vieux objets animés par les Gardiens sont des artefacts légendaires parmi les Nephilim. Pour savoir si un objet a appris quelque chose en étant utilisé (comme pour l'expérience), faites un test d'apprentissage normal puis un jet sous Ka de l'objet x 3. Si les deux jets sont réussis l'objet s'éveille et progresse dans son talent. L'évolution de l'objet, ses réactions et son pouvoir sont gérés par le meneur de jeu qui est libre de prendre les décisions qu'il juge les plus pertinentes. Rappelez-vous cependant que le processus qui conduit au plein éveil d'un objet est particulièrement lent.



## LES SEIGNEURS DE LA PLAINE DE CHRYSOLITE

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Meborack

**Focus** : Réflexion sur l'avenir des civilisations et la relativité de la puissance matérielle.

**Seuil** : 50% (Binah)

**Contrat** : 50

**Rupture** : Vision totalement fausse mais crédible

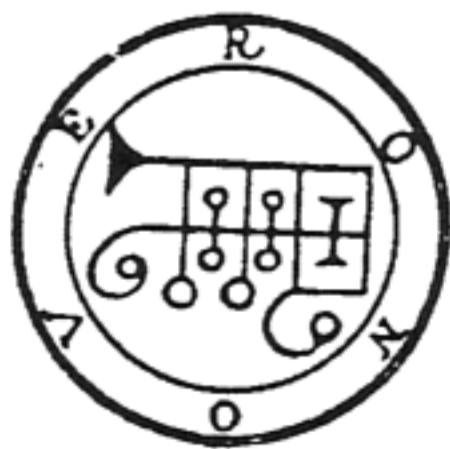
**Durée** : Vision

**Portée** : Pentacle

**Autonomie** : Guidée

**Visibilité** : Oui

Un Seigneur de la plaine de chrysolite a l'apparence d'une pierre de malachite de la taille d'un menhir aux contours polis. Il a la possibilité de donner une image d'un événement futur concernant le kabbaliste qui se réalisera très probablement. Cet événement peut être un moment important ou de grand danger pour le Nephilim ou une réponse à une question précise. Le contrat doit être secret car en cas d'échec le Nephilim ne doit pas savoir si l'image est fausse ou non.





## LES GRANDS ARCHITECTES, LES CONSTRUCTEURS DE PALAIS SUBLIMES

**Cercle :** 3ème

**Ka-élément :** Terre

**Focus :** Article très ennuyeux sur les mérites de l'architecture antique.

**Seuil :** 80% (Hokhmah)

**Contrat :** 70

**Rupture :** Disparition

**Durée :** 1 heure

**Portée :** Pentacle

**Autonomie :** Totale

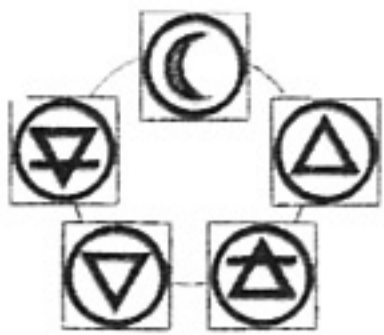
**Visibilité :** Non

Le grand architecte invoqué se présente sous l'aspect d'un centaure doré. Il a la possibilité de construire un palais ou une maison en une heure. Il lira l'image mentale que le kabbaliste se fait de la construction et le réalisera au mieux en l'embellissant et en y apportant des améliorations. Il meublera la construction et y ajoutera généralement un jardin avec des statues grecques.

Le kabbaliste doit tracer le pentacle sur l'ouverture d'un objet quelconque (un placard, un coffre fort, une boîte en carton, ect.). Le palais se matérialisera de l'autre côté du passage mais n'occupera pas de place dans ce monde-ci. En ouvrant la porte, on verra une allée qui mène au palais. Si le contenant du palais est détruit, tous les objets qui n'appartenaient pas au projet initial ainsi que les personnes qui s'y trouvent à l'intérieur seront aspirées dans un violent ouragan vers l'extérieur. Cette invocation est très précieuse par les Nephilim puissants qui voyagent beaucoup.





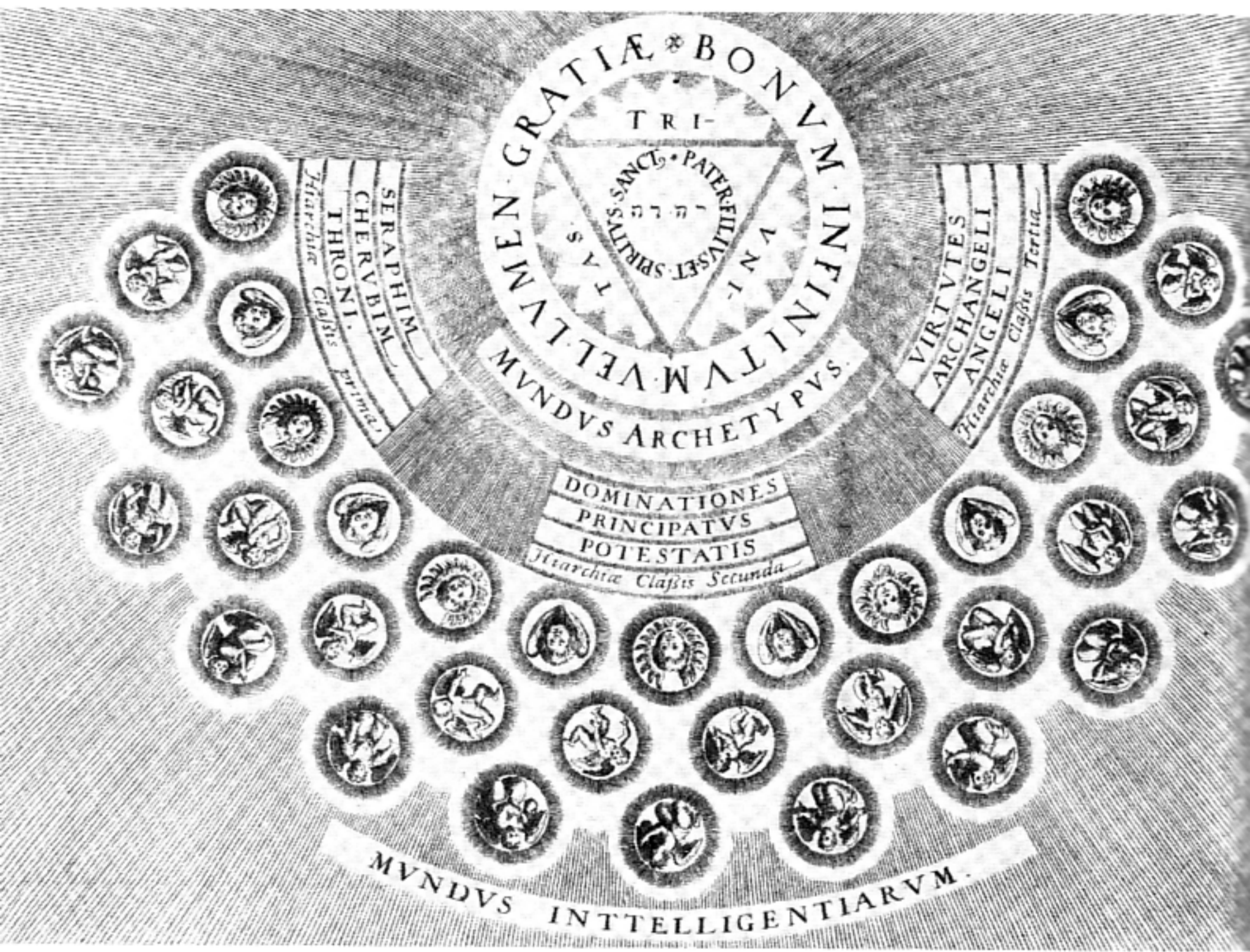


NYAMALAT,  
L'IMPÉRATRICE DE MEBORACK,  
LE MONDE DE L'ÉQUILIBRE

**Cercle** : entrée dans l'Agartha  
**Ka-élément** : Terre, Air, Feu, Eau, Lune  
**Seuil** : Maîtrise  
**Contrat** : 100  
**Rupture** : À la discrétion de l'impératrice  
**Durée** : À la discrétion de l'impératrice  
**Portée** : Illimitée  
**Autonomie** : Totale  
**Visibilité** : À la discrétion de l'impératrice

Nyamalat est l'impératrice du monde de Meborack. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit cette voie. Il est établi dans son monde et ne le quitte que rarement et pour le voir il faut aller jusqu'à lui. Elle se présente sous la forme d'une femme habillée d'azur avec un collier en or une sphère du même métal à la main gauche et une balance dans l'autre. Elle a un pouvoir absolu sur toutes les créatures de son monde. Nyamalat manipule les passions, a une grande prescience du futur et notamment de la destinée de chacun, Ses pouvoirs de guérison de l'esprit et du corps sont immenses. Elle est capable de connaître les forces et les faiblesses de chacun. Elle échafaude des plans ou elle cherche à créer des situations d'équilibre à travers des événements violents.

Le Nephilim aux portes de l'Agartha doit pénétrer le monde d'Aresh et voyager dans celui-ci jusqu'à rencontrer Nyamalat. C'est une véritable quête qui doit être jouée par le maître et le Nephilim comme un petit scénario. Il doit privilégier des épreuves et des obstacles basées sur l'observation des valeurs et des règles du monde de Meborack. Si la confrontation et les épreuves que Nyamalat a imposé au Nephilim sont réussies avec succès, l'impératrice lui concède le droit de se rendre sur son monde, de découvrir de nouvelles créatures et de se les allier. Il n'y a pas à proprement dire de contrat. Le Nephilim doit survivre et réussir la quête que lui impose Nyamalat. Il deviendra alors un Maître de l'Équilibre.



TRI-VNITVS  
SANCTVS PATER  
FILIVS ET SPIRITVS  
SANCTVS  
MUNDVS INFINITIVM  
VELLVMEN GRATIAE  
BONVM

SERAPHIM  
CHERYBIM  
THRONI  
*Classis Prima*

VIRTUTES  
ARCHANGELI  
ANGELI  
*Classis Tertia*

DOMINATIONES  
PRINCIPATVS  
POTESTATIS  
*Classis Secunda*

MUNDVS INTELLENTIARVM

## SEPHER GILBERETH

**Auteur** : un très puissant Kaïm elfe au nom maintenant perdu

**Période** : 5ème siècle

**Langue** : vieil anglais codé en une langue inventée : l'elfique

**POT de rareté** : 20

**POT de lisibilité** : 20

**Bonus** : +40% en Survie en forêt

**Présentation** : Le sepher Gilbereth possède une forme extraordinaire pour un focus. En effet, il ne s'agit pas d'un livre ou de tout autre support livresque que l'homme peut appréhender mais d'une collection de symboles ésotériques transcendants, existant par eux-mêmes depuis la chute de l'Atlantide. Le focus porte sur 9 arbres géants appartenant aux cinq continents et dissimulés au cœur des plus anciennes forêts de la Terre. Ces neuf arbres multiséculaires portent en eux les signes sacrés qui permettent d'invoquer les créatures de ce focus. Ces arbres semblent être doués d'une vie propre. Chaque arbre est une quête en soi pour les Nephilim kabbalistes désireux d'atteindre Kether et porte un nom secret. Il doit être trouvé au cœur mystique de la forêt qui le porte. Ces arbres sont des représentations symboliques de l'Arbre de vie.

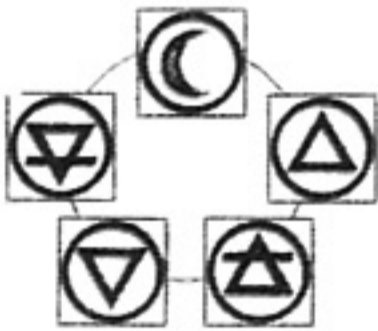
Ce focus très étrange a été bâti par l'unique Kaïm elfe qui échappa au Déluge. Longtemps blessé, il avait décidé de se réfugier dans l'Autre monde, le monde élégiaque où il pouvait retrouver nombre de ses frères tombés durant les Guerres Élémentaires. Alors qu'il construisait son repaire magique qui serait appelé plus tard un Akasha, il fut trouvé par Siméon Bar Yokkaï lui-même lors de ses premiers voyages kabbalistiques. Le Kaïm tomba en admiration devant ce Nephilim plein de vigueur occulte et sur le point de révolutionner le monde magique. Il décida de s'adonner à cette nouvelle forme de magie et bientôt y excella. Il bâtit une représentation symbolique de son cheminement à travers ce qui lui était le plus cher, les arbres. Depuis, les Nephilim adeptes de la voie du Sohar parcoururent le monde à la recherche de ces arbres magiques afin de compléter leur savoir. Et, installé dans son palais, entouré de magnifiques créatures qu'il a nommé Galadriel, Celeborn ou bien Tinuviel, le Kaïm au nom perdu sourit en regardant le cheminement de ses enfants perdus à la recherche des Havres gris...



## LES FILS PUISSANTS, MOISSONEURS DES DRAGONS DE FEU

**Cercle** : 3ème  
**Ka-élément** : lune  
**Monde** : Sohar  
**Focus** : l'Arbre d'or en Brocéliande  
**Seuil** : 10% (Chesed)  
**Contrat** : 45  
**Rupture** : Disparition  
**Durée** : Une heure  
**Portée** : 1 km  
**Autonomie** : totale  
**Visibilité** : non

Les fils puissants se présentent sous la forme de géants noirs de la taille d'un grand nuage qui plane dans le ciel. Ils ont le pouvoir de créer une éclipse du soleil. Ils agissent tout de suite. Tout le Ka soleil (même ceux des humains) dans un rayon de 1km sera réduit de moitié. Il n'y aura pas de malus ou de bonus de conjonction. L'Orichalque sera temporairement "démagnétisé" et innéficace comme sous l'effet d'interférences. Il y a 40% de chances pour que les phénomènes suivants se passent : apparition de Nexus ou de Plexus dans la zone, leur dissolution s'il en existe, stases vidées à 99%. L'éclipse disparaîtra après une heure.



## LES PUISSANTS SERAPHIM DES PALAIS DES ÉTOILES

**Cercle** : 3ème  
**Ka-élément** : tous  
**Monde** : Sohar  
**Focus** : Grand-père Arbre en forêt des séquoïa près de San Francisco  
**Seuil** : 50% (Binah)  
**Contrat** : 50  
**Rupture** : Spécial : la stase du kabbaliste est vidée.  
**Durée** : Fin du rituel  
**Portée** : Pentacle  
**Autonomie** : Totale  
**Visibilité** : Non

Les Puissants Seraphim apparaissent sous la forme de cinq oiseaux, chacun ayant la couleur des cinq ka-éléments. Ils se déplacent dans les airs et tissent avec leurs becs un Nexus en déplaçant les courants magiques. Cette opération dure généralement cinq heures. Le Nexus dure 1d10 jours.



## TZEBAOTH CŒUR SACRÉ, ARC ET FLÈCHE D'OR

**Cercle:** 3ème

**Ka-élément :** Feu

**Focus :** un Faux-de-Verzy en Champagne

**Seuil :** 90% (Chokmah)

**Contrat :** 70

**Rupture :** Tzebaoh punira le kabbaliste qui l'a dérangé en détruisant tout son pentacle sauf le ka feu. Il considère ça plutôt comme un service rendu.

**Durée :** Selon le bon vouloir de Tzebaoh

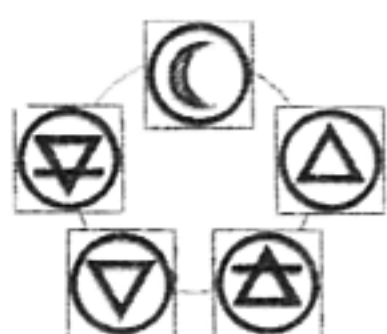
**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** En fonction de la volonté de Tzebaoh

Tzebaoh apparaît sur un char de feu ailé. C'est un homme aux cheveux d'or, vêtu d'une tunique blanche avec un soleil de métal au centre. Il a un arc de très grande taille et un carquois de flèches étincellantes. Il est capable de réchauffer la terre jusqu'à 50°, de produire des larges incendies avec ses flèches. Chaque flèche a aussi une puissance de frappe extraordinaire. Il peut aussi produire une intensité lumineuse sur une zone de 10 km égale à un flash de magnésium. Tzebaoh demandera un sacrifice en Ka déterminé par le MJ ainsi que l'éloquence du kabbaliste pour ses services.





HAKAMIAH,  
CELUI QUI ÉRIGE L'UNIVERS,  
GLORIFIÉ EN TOUTE CHOSE,  
CELUI QUI DONNE LA VICTOIRE,  
EMPEREUR DE SOHAR

**Cercle** : entrée dans l'Agartha  
**Ka-élément** : Terre, Air, Feu, Lune, Eau  
**Focus** : Spécial  
**Seuil** : Maîtrise  
**Contrat** : 100  
**Rupture** : À la discrétion de l'empereur  
**Durée** : À la discrétion de l'empereur  
**Portée** : Illimitée  
**Autonomie** : Totale  
**Visibilité** : À la discrétion de l'empereur

Hakamiah est l'empereur du monde de Sohar. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit cette voie. Il est établi dans son monde et ne le quitte que rarement et pour le voir il faut aller jusqu'à lui.

Une fois que le Nephilim a invoqué toutes les créatures contenues dans les neufs arbres sacrés, il est capable de voir le tronc principal de l'Arbre de vie du monde de Sohar qui le mènera alors directement à Hakamiah.

Il est difficile de donner une description précise de Hakamiah car il est entouré d'une lumière véritablement aveuglante. On sait cependant qu'il ressemble à un homme doré aux traits parfaits. Hakamiah a une vision omnisciente de tous les faits présents, il détient des grands secrets sur les sources de puissance des Nephilim et tous leurs endroits et artefacts sacrés. Il est capable de manipuler les champs magiques et d'opérer des changements et des convulsions dans le relief terrestre. Il peut aussi lancer des malédictions et des bénédictions à très large échelle. Il commande toutes les créatures de Sohar. Le Nephilim aux portes de l'Agartha doit pénétrer le monde de Sohar et voyager dans celui-ci jusqu'à rencontrer Hakamiah. C'est une véritable quête qui doit être jouée par le maître et le Nephilim comme un petit scénario. Elle doit privilégier des épreuves et des obstacles basés sur l'observation des valeurs et des règles du monde de Sohar. Si la confrontation et les épreuves que Hakamiah a imposé au Nephilim sont réussies avec succès, l'empereur lui concède le droit de se rendre sur son monde, de découvrir de nouvelles créatures et de se les allier. Il n'y a pas à proprement dire de contrat. Le Nephilim doit survivre et réussir la quête que lui impose Hakamiah. Il deviendra alors un Initié supérieur.

# LE ZOHAR

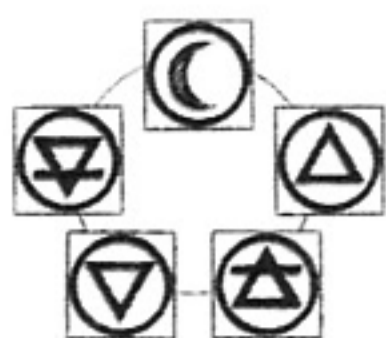


## Ceux qui gouvernent les Sephiroth, les noms divins de l'arbre de vie.

Ici sont révélés le nom des entités qui gouvernent les dix Sephiroth. Leur pouvoir est immense. Elles incarnent le principe même de leur Sephirah, une loi active de la nature et un centre universel d'action. Ce sont les entités les plus respectées des Nephilim. Bien qu'elles se situent en dehors des mondes de Kabbale, elles gouvernent toutes les créatures de Kabbale de tous les mondes qui appartiennent aux Sephiroth et leur autorité supplante celle des Rois et Empereurs des mondes auxquels elles appartiennent. En dehors des pouvoirs qui leur sont propres, elles ont la possibilité de se servir des créatures de leur Sephirah pour atteindre leurs buts. Toutes ces invocations proviennent de la même source: Le Zohar, écrit par Siméon le Magicien, connu aussi sous le nom de Siméon Bar Yokkaï. Ce texte fondateur de la Kabbale est en même temps l'ouvrage le plus puissant et le plus rare de tous. Il est possible de tomber sur une invocation recopiée du Zohar, mais là aussi c'est un grand événement occulte. Il semble cependant que les cinq anges de la Sephirah Tipheret sont ceux qui apparaissent le plus souvent, comme s'ils avaient la volonté propre de s'annoncer aux Nephilim. Dans le même temps, un grand mystère entoure l'entité qui gouverne cette Sephirah, dont les anges ne sont que les exécuteurs, car elle ne figure pas dans le Zohar. On ne connaît que son nom, Eloha, celui qui influe par l'ordre des Malachim (les anges). Le Zohar, ce formidable recueil de connaissance occulte est cependant incomplet : les entités qui gouvernent Hokhmah et Kheter, les deux dernières Sephiroth sont inconnues sauf de nom : Iah, Iod Tetragrammaton et Ehieh. Il semblerait que ces entités ne se révèlent qu'aux Agarthiens. Le Zohar inclut cependant une créature manifestement sous les ordres directes de Iod Tetragrammaton qui doit accompagner les Nephilim vers l'Agartha. Quant à Ehieh on frissonne rien qu'à l'idée qu'il gouverne tous les rois des mondes de Kabbale.

Toutes les entités ici présentes apparaissent généralement sous forme visible quoiqu'elles puissent devenir invisibles si elles le souhaitent. Leur portée, durée et autonomie dépendent de leur bon vouloir ainsi que ce qui arrive lors de la rupture du contrat. Toute exception à cette règle est précisée. Dès que le service demandé à ces entités est important, elles exigent un prix en points de Ka sacrifiés proportionnel à la grandeur de la tâche. Le montant est décidé par le maître. Enfin, aucune des entités majeures du Zohar n'est obligée d'accéder à la requête du kabbaliste. Réussir le contrat veut dire uniquement que celles-ci consentent à l'écouter sans éliminer le gêneur tout de suite. Les entités tiennent cependant toujours compte de la noblesse des motivations du Nephilim qui les invoque. En effet il ne faut pas oublier qu'elles sont les représentations incarnées de la cause des Nephilim.





ADONAÏ, LES MATIÈRES PREMIÈRES  
DE LA CRÉATION,  
GRAND GRAAL D'ÉMERAUDE  
MAÎTRE DE MALKUT

**Cercle :** 1er

**Ka-élément :** Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde :** Tous

**Focus :** Le Zohar

**Langue :** Hébreu

**Seuil :** 30% (Malkut)

**Contrat :** 70

**Rupture :** Adonaï peut punir l'outrecuidant pour l'avoir dérangé en dissolvant ses Ka-éléments et en le reléguant à l'état de courants épars dans la nature ou en lui faisant signer un pacte de servitude l'obligeant à sacrifier des points de Ka annuellement s'il estime que sa cause est juste. C'est au maître de le décider en fonction des circonstances.

**Durée :** À discrétion de la créature

**Portée :** À discrétion de la créature

**Autonomie :** Totale

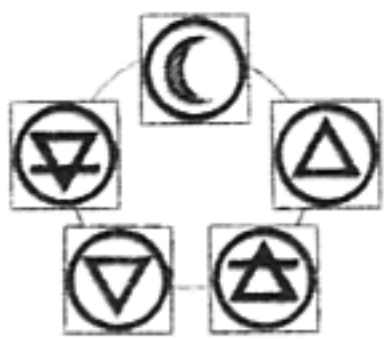
**Visibilité :** À discrétion de la créature

Adonaï est le roi des éléments. Les formes sous lesquelles il apparaît sont innombrables. La plus courante est celle d'une créature grande comme une cathédrale, à la queue de poisson, le corps recouvert d'écailles argentées, les pattes griffues solidement ancrées sur terre, les ailes membraneuses et une tête reptilienne crachant du feu. Quelques Kabbalistes téméraires l'ont aussi vu sous les traits d'un géant majestueux, la tête ceinte d'une couronne ornée de diamants, rubis, saphirs, perles et émeraudes. A chaque fois, il apparaît entouré de ses innombrables serviteurs élémentaires. Adonaï est un roi impulsif et sauvage et son invocation constitue un réel danger même pour un Nephilim proche de l'Agartha. Adonaï maîtrise tous les éléments. Le Nephilim qui l'invoque et réussit son contrat sait qu'Adonaï l'a reconnu comme digne d'attention et il survivra à l'entretien. Adonaï peut opérer toute transmutation ou métamorphose d'une matière, d'un élément ou d'une créature.

Quand le kabbaliste l'invoque, il joue avec la puissance la plus primaire de la terre. Il incarne aussi la force brute des éléments. Il peut déchaîner n'importe quel cataclysme naturel comme des tremblements de terre, des ouragans, des raz de marée ou des incendies dévastateurs. Il peut altérer le parcours de la lune, faisant monter les eaux ou créant une éclipse solaire. Cependant il demande à l'invocateur un prix en points de Ka proportionnel à sa tâche pour chacun de ses services.

Le Nephilim devra ainsi sacrifier un montant de points de Ka à déterminer par le maître. Voici quelques exemples qui indiquent l'échelle du sacrifice. Il est juste mais sévère et on ne l'invoque sans une très bonne raison. Adonaï est bien évidemment indestructible. Seul un de ses pairs peut le bannir temporairement après un combat titanesque. Quelques exemples de sacrifices de Ka demandés par Adonaï: Une mutation élémentaire (plomb en or, eau en terre de 10m<sup>3</sup>), un orage 1 point de Ka. Une zone sinistrée par un cataclysme naturel, 10 points de Ka. Une nouvelle colline à Montmartre, 20 points de Ka, changer le parcours de la Lune 100 points de Ka.





## SHADDAÏ, EMPEREUR DE YESOD

**Cercle** : 1er

**Ka-élément** : Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 60% Yesod

**Contrat** : 70

**Rupture** : Shaddaï peut obliger le Nephilim à signer un pacte de servitude ou à sacrifier un certain montant de points de Ka. Il peut aussi condamner le Nephilim à errer sous une forme spectrale dans le monde pendant une durée proportionnelle à sa colère.

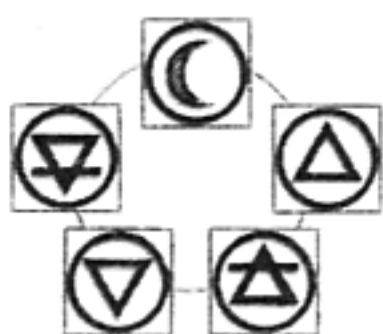
**Durée** : À discrétion de la créature

**Portée** : À discrétion de la créature

**Autonomie** : À discrétion de la créature

**Visibilité** : À discrétion de la créature

Shaddaï est le maître de la deuxième Sefirah. Il est impossible de décrire son apparence car aucun kabbaliste ne l'a jamais vu deux fois de la même façon. Il est le maître de toutes les illusions. Il est capable de créer de véritables palais avec leurs habitants et même des villes entières. Ces illusions ne sont pas de simples images mais auront une matérialité et une vie réelle tant qu'elles dureront. Il règne et connaît tous les mondes subtils ainsi que leurs passages. Shaddaï est aussi le maître des spectres, des créatures immatérielles et de ceux que les humains appellent les fantômes. Il connaît les secrets de la vie et de la mort, de la résurrection et de la réincarnation. Tout ce qui a trait à la Rédemption et au repos est de son ressort. C'est aussi celui qui veille sur le bon entendement et le conciliateur. Toute alliance ou pacte conclu sous le témoignage de Shaddaï est inviolable et sacrée. Ceux qui concluent un accord devant lui se retrouvent dans l'impossibilité physique et mentale de le violer. Shaddaï peut demander un prix en points de Ka pour ses services proportionnel à l'immensité de sa tâche mais jamais pour un pacte ou une alliance.



ELOHIM SABAOTH,  
LA COLONNE DEXTRE,  
LA PIÉTÉ ET LA CONCORDE  
ARCHONTE DE NETZAH

**Cercle :** 2ème

**Ka-élément :** Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde :** Tous

**Focus :** le Zohar

**Langue:** Hébreu

**Seuil :** 30% (Netzah)

**Contrat :** 70

**Rupture :** Elohim peut obliger le Nephilim à signer un pacte de servitude ou à sacrifier un certain montant de points de Ka. Il peut aussi le transformer dans un animal pour une durée proportionnelle à sa colère.

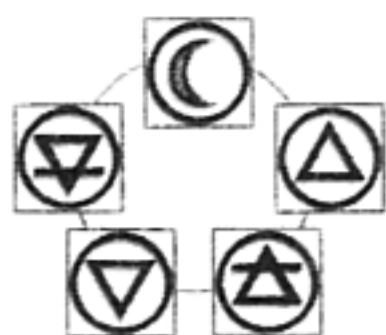
**Durée :** illimitée

**Portée :** illimitée

**Autonomie :** totale

**Visibilité :** À la discrétion de la créature

Elohim Sabaoth se présente sous la forme d'un géant vêtu de blanc (souvent une armure) avec un rameau d'olivier dans les mains. Il instaure l'harmonie et la paix dans un conflit. Aucun affrontement ne peut continuer en sa présence. Tout conflit sous ses auspices arrivera à un accord qui satisfait normalement toutes les parties. Elohim Sabaoth a une connaissance totale de tous les champs magiques, conjonctions et de tous les Plexus et Nexus ainsi que leur future évolution. Il peut aussi en créer et les modifier à sa guise. Ses connaissances touchent aussi tous les domaines du savoir et de la science et il peut par exemple résoudre un problème scientifique très ardu. Si cependant celui-ci est de nature à affecter l'équilibre du monde il risque d'avoir un prix très élevé. Enfin il gouverne les animaux et peut en créer, les changer, les rendre intelligents ou les faire obéir à ces ordres.



TETRAGRAMMATON SABAOTH,  
LA COLONNE SENESTRE,  
LE TRIOMPHANT,  
CELUI QUI COMMANDE LES MILICES  
CÉLESTES IMPERATOR DE GEBURAH

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 90% (Geburah)

**Contrat** : 80

**Rupture** : Tetragrammaton Sabaoth peut obliger le Nephilim à signer un pacte de servitude ou à sacrifier un certain montant de points de Ka. Il peut aussi le transformer en un végétal pour une durée proportionnelle à sa colère, lui imposer une tâche à faire ou le rendre esclave d'une violente émotion.

**Durée** : illimitée

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : totale

**Visibilité** : À la discrétion de la créature

Tetragrammaton Sabaoth se présente sous l'apparence d'un guerrier à l'armure en or étincelante. Il est souvent précédé par son ange Cericel qui sonne la trompette pour annoncer sa venue et par une escorte céleste. Il est la victoire et le triomphe et toute armée qui est sous sa protection est assurée de vaincre la bataille. Il est dit que c'est grâce à lui que l'Arche de l'Alliance a été conçue. Il commande aussi les milices célestes qu'il peut lancer dans un affrontement qu'il juge noble mais généralement, il agira de façon invisible. Sur un champ de bataille par exemple, les Nephilim pourront voir en vision Ka les milices célestes accomplissant leur œuvre destructrice mais personne ne s'en apercevra autrement. Il peut aussi donner des pouvoirs à un champion si sa cause est juste le rendant par exemple invulnérable aux balles, lui donnant une armure naturelle, inspirant ses coups. Il peut aussi bénir l'arme d'un Nephilim soit pour une tâche soit définitivement. Ceci implique forcément qu'un pacte soit passé avec lui obligeant le Nephilim à se battre pour un certain idéal, pour une tâche et à observer un certain code de conduite. C'est aussi la représentation même de la justice et ses jugements sont toujours pleins de sagesse et sans appel. Il est pour cela vénéré par l'Arcane du même nom. Ses pouvoirs s'étendent aussi sur toutes les émotions qu'il peut créer et manipuler à sa guise. Enfin, il gouverne aussi tous les végétaux et peut en créer, les changer, les rendre intelligents ou les faire obéir à ses ordres. On l'appelle aussi Haniel le cœur des Elohim.

## LES PENTARQUES DE TIPHERET, LES CINQ ARCHANGES DU MILIEU

Les cinq invocations qui suivent sont souvent appelées les cinq branches de l'arbre de vie; elles se placent volontairement au carrefour de l'initiation des Kabbalistes afin de les aider et les conseiller. Le maître doit jouer ces cinq princes comme des créatures extrêmement intelligentes et érudites. Elles sont très puissantes mais ne réaliseront pas forcément tous les désirs du Nephilim si elles jugent qu'il en demande trop, ou que ce qui est demandé s'oppose aux principes de leur Ka-élément. Elles lui prêteront sans doute secours dans un mauvais pas. Réussir le contrat signifiera seulement que le prince est plus ou moins bien disposé à l'égard du kabbaliste. Le prince se rappellera en outre des précédents rendez-vous avec le Nephilim et des termes dans lesquels ils se sont quittés. De véritables liens se tisseront entre le kabbaliste et le prince au fil des entretiens. Les rapports seront basés dans la négociation et l'éloquence. Le prince exigera toujours un prix en sacrifice de points de Ka pour ses services, généralement un point mais plus si la tâche est très ardue. Le maître joue ici un rôle indispensable: C'est lui qui doit rendre le prince vivant et convainquant comme un bon second rôle et qui doit préserver l'équilibre du jeu sans pour autant brimer le joueur. Les princes préféreront agir sur l'esprit des hommes plutôt que de recourir à des manipulations élémentaires qui leur coûtent plus d'énergie. Pour accéder au savoir et au pouvoir de ces cinq princes, la première fois que le Nephilim invoque un prince, il doit conclure un pacte avec lui en sacrifiant un point de Ka.



### GABRIEL, PRINCE DES KERUBIM, MAÎTRE DE L'ILLUSION PENTARQUE DE TIPHERET

**Cercle :** 2ème

**Ka-élément :** Lune

**Monde :** Tous

**Focus :** le Zohar

**Langue :** Hébreu

**Seuil :** 60% (Tipheret)

**Contrat :** 35

**Rupture :** Capture; le Nephilim perdra un point de Ka et Gabriel repartira.

**Durée :** Une tâche accomplie

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** À la discrétion de la créature

Gabriel a les cheveux blancs, la tête ceinte d'une couronne d'argent incrustée de perles. Il revêt une cote de mailles du même métal, et porte sur lui

une épée et un bâton d'ivoire. Gabriel pourra déchiffrer une invocation de lune que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura aucun malus de seuil et qui pourra donc même être mieux écrit que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sefirah supérieure aux compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation. Le prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux sorts, (sauf exception précisée plus loin). Ces services coûteront généralement un point de Ka. Le prince peut faire mémoriser définitivement une invocation de Kabbale de lune au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase (il n'aura plus besoin de support matériel pour lancer son sort).

Le Nephilim devra pour cela sacrifier un point de Ka. Il n'aura plus besoin de support écrit pour lancer le sort et s'il perd son manuscrit il pourra quand même faire son invocation car le sort est maintenant gravé sur sa stase. Gabriel a aussi le pouvoir de créer toute illusion demandée par le Nephilim. Changer de forme un humain en objet ou en une autre personne, modifier une pièce entière, transformer un animal en un cheval, en gorille, en une créature fantastique tel un pegase, un cerbère à deux têtes, ou un Minotaure qui pourront agir comme des créatures réelles pendant un jour et coûteront un point de Ka. Toute créature ou illusion plus puissante demandera plus de points selon l'estimation du maître de jeu. Gabriel peut faire d'autres choses liées à la lune, comme guérir une folie, une malédiction liée à la lune ect. Le prix de son intervention est fixé par le maître.

La seule invocation nouvelle que Gabriel voudra apprendre à un Nephilim est «La fille de Pâline». Pâline est l'épée de Gabriel. Cette invocation permet d'invoquer une version moins puissante de Pâline. Gabriel posera les conditions suivantes: le Nephilim ne peut apprendre cette invocation que s'il a plus de 90% dans le 2ème cercle de Kabbale (il connaît déjà Geburah); Il a déjà fait appel à lui et conclu un pacte. Il doit être un Nephilim de la lune. Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur le champ un point de Ka supplémentaire pour mémoriser le sort. Si ce vœu est brisé, Gabriel n'apparaîtra plus jamais au Nephilim ainsi que la fille de Pâline.



SANDOLPHAN,  
PRINCESSE DES ASHIM,  
REINE DE LA ROSE DES VENTS,  
COMTESSE DES POINTS CARDINAUX.  
PENTARQUE DE TIPHERET

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Capture; le Nephilim perdra alors un point de Ka.

**Durée** : Une tâche accomplie

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : À la discrétion de la créature

Sandolphan est une femme ailée avec des cheveux aux reflets bleutés comme 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, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura aucun malus de seuil et qui pourra même être mieux écrit que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sefirah supérieure aux compétences du Nephilim elle lui dira en détail 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 de Kabbale d'air au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase, (voir procédé et exemple avec Gabriel). Sandolphan a aussi le pouvoir de faire 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, de répondre à toute question sur l'histoire et le savoir humain 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 maître de jeu, 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. Sandolphan posera les conditions suivantes: le Nephilim ne peut apprendre cette invocation que s'il a au moins 70% dans le 2ème cercle de Kabbale (il connaît déjà Geburah). Il a 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 afin de mémoriser le sort. Si ce vœu est brisé, Sandolphan n'apparaîtra plus jamais au Nephilim ainsi que sa fille magique.



MICHAEL  
PRINCE DE L'ENTENDEMENT  
DE CRISTAL,  
TOUR D'IVOIRE TILFIRIDIENNE  
PENTARQUE DE TIPHERET

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Capture; le Nephilim perdra alors un point de Ka.

**Durée** : Une tâche accomplie

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : À la discrétion de la créature

Michael est un homme à la carrure puissante, les cheveux et les yeux noirs, portant une épée, un sceptre d'or et d'ivoire et une armure à plaques étincelantes. Michael pourra déchiffrer une invocation de la terre que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura pas de malus de seuil et donc qui pourra même être mieux écrite que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sefirah supérieure aux compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation. Le prince sera toujours soucieux 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.

Le prince peut faire mémoriser définitivement une invocation de Kabbale de la terre au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase, (voir procédé et exemple avec Gabriel). Michael a une vaste compréhension des courants telluriques. Il pourra localiser les Nexus et les Plexus dans l'espace et le temps. Chaque localisation coûtera un point de Ka au kabbaliste. Il peut aussi transformer la matière en une autre et lui faire prendre les formes souhaitées. Il peut localiser des métaux, des gisements et toutes les ressources du sol.

Il peut en outre guérir toute blessure, maladie et affliction. Si la demande reste raisonnable, il demandera un point de Ka pour ses services. Il peut aussi déchaîner des secousses sismiques mais cela lui coûtera nettement plus cher. Michael peut faire d'autres choses liées à la terre, comme guérir une malédiction liée à cet élément, à la discrétion du maître de jeu, le

prix de son intervention étant fixé par lui. Michael sera toujours réticent à entreprendre personnellement une action offensive contre quelqu'un.

La seule invocation nouvelle que Michael voudra apprendre à un Nephilim est «Le reflet de Sainte-Fabeau». Sainte-Fabeau est l'épée de Michael. Cette invocation permet d'invoquer «Une fille» de Sainte-Fabeau. Michael posera les conditions suivantes: Le Nephilim ne peut apprendre cette invocation que s'il a plus de 70% dans le 2ème cercle de Kabbale (Il connaît déjà Geburah). Il a déjà fait appel à lui avant et lui a déjà sacrifié quatre points de Ka ultérieurement. Il doit être un Nephilim de la terre;. Il accepte de sacrifier sur le champ cinq points de Ka à Michael. Il jure de ne jamais retranscrire ou révéler son invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur le champ un point de Ka supplémentaire. Si ce vœu est brisé Michael n'apparaîtra plus jamais au Nephilim ainsi que la fille de Sainte-Fabeau.



RAPHAEL  
LE PRINCE CRUCIFIÉ  
SUR L'ARBRE DE VIE  
PENTARQUE DE TIPHERET

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue**: Hébreu

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Capture; le Nephilim perdra alors un point de Ka.

**Durée** : Un tâche accomplie

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : À la discrétion de la créature

Raphaël est un homme aux cheveux roux, l'air martial. Il porte un rameau à la main, une épée, et une longue tunique multicolore. Cet archange peut déchiffrer une invocation du feu que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura aucun malus de seuil et pourra donc même être mieux écrit que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sefirah supérieure aux compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation.

Le prince sera toujours soucieux 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. Le prince peut faire mémoriser définitivement une invocation de Kabbale de feu au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase, (voir procédé et exemple avec Gabriel). Raphaël pourra obliger quelqu'un à révéler toute la vérité quand il lui posera des questions. Il peut éclairer, chauffer, fondre toute matière. Il peut rendre quelqu'un éperdument amoureux de quelqu'un d'autre, fanatiser des gens et même des foules, augmenter ou baisser la température d'un lieu, déchaîner un incendie ou une éruption volcanique. Ces services coûteront le prix que le maître de jeu estimera juste. Raphaël peut faire d'autres choses liées au feu, comme guérir une malédiction liée à cet élément, à la discrétion du maître de jeu, le prix de son intervention étant fixé par lui. Raphaël sera toujours réticent à entreprendre personnellement une action offensive contre quelqu'un, (mais moins que les autres archanges de Tipheret).

La seule invocation nouvelle que Raphaël voudra apprendre à un Nephilim est «Le reflet de Noubosse». Noubosse est l'épée de Raphaël. Cette invocation permet d'évoquer «Une fille» de Noubosse. Raphael posera les conditions suivantes: Le Nephilim ne peut apprendre cette invocation que s'il a plus de 90% dans le 2ème cercle de Kabbale (il connaît déjà Geburah). Il a déjà fait appel à lui avant et lui a déjà sacrifié quatre points de Ka ultérieurement. Il doit être un Nephilim du feu. Il accepte de sacrifier sur le champ cinq points de Ka à Raphaël. Il jure de ne jamais retranscrire ou révéler son invocation à quiconque et pour cela il doit sacrifier sur le champ un point de Ka supplémentaire. Si ce vœu est brisé Raphaël ne paraîtra plus jamais au Nephilim ainsi que la fille de Noubosse.



ARIEL,  
PRINCE LIBÉRÉ DE L'ÎLE DE L'OUBLI  
PENTARQUE DE TIPHERET

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Eau

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 60% (Tipheret)

**Contrat** : 35

**Rupture** : Capture; le Nephilim perdra alors un point de Ka.

**Durée** : Un tâche accomplie

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : À la discrétion de la créature

Ariel est un homme aux cheveux et aux yeux verts au visage fin et anguleux. Il porte un trident, une épée, et un pagne vert serré à la taille. Ariel pourra déchiffrer une invocation de l'eau que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura aucun malus de seuil et donc pourra même être mieux écrit que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sefirah supérieure aux compétences du Nephilim, il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation. Le prince sera toujours soucieux 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. Le prince peut faire mémoriser définitivement une invocation de Kabbale de l'eau au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase, (voir procédé et exemple avec Gabriel). Ariel pourra faire oublier à quelqu'un un moment, un nom, un visage ou tout autre chose ayant trait à la mémoire. Il peut même rendre quelqu'un totalement amnésique ou au contraire lui rappeler des événements oubliés. Ariel peut aussi inculquer des souvenirs artificiels. Il peut déchaîner des raz de marée, faire remonter des objets au fond de l'eau à la surface, permettre aux gens de respirer sous l'eau, marcher dessus, il peut liquéfier toute matière et transformer les liquides en d'autres liquides différents. Ariel peut faire encore d'autres choses liées à l'eau, comme guérir une malédiction liée à cet élément, à la discrétion du maître de jeu, le prix de son intervention étant fixé par lui. Ariel sera toujours réticent à entreprendre personnellement une action offensive contre quelqu'un.

La seule invocation nouvelle qu'Ariel voudra apprendre à un Nephilim est «Le reflet de Malourène». Malourène est l'épée d'Ariel. Cette invo-

cation permet d'évoquer «Une fille» de Malourène. Ariel posera les conditions suivantes: le Nephilim ne peut apprendre cette invocation que s'il a plus de 90% dans le 2ème cercle de Kabbale (il connaît déjà Geburah); Il a déjà fait appel à lui avant et lui a déjà sacrifié quatre points de Ka ultérieurement. Il est un Nephilim de la eau. Il accepte de sacrifier sur le champ cinq points de Ka à Ariel. Il jure de ne jamais retranscrire ou révéler son invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur le champ un point de Ka supplémentaire. Si ce vœu est brisé Ariel ne paraîtra plus jamais au Nephilim ainsi que le reflet de Malourène.

## LES CINQ ÉPÉES DES ARCHANGES

Si un des archanges a estimé le Nephilim digne de posséder une des filles de son épée, il est lié à un pacte vis à vis de l'archange. L'épée peut donc refuser d'apparaître ou d'obéir pour accomplir un acte en plein désaccord avec les convictions de l'archange. L'épée cependant est un être vivant et empathique qui peut petit à petit acquérir une complicité ou une amitié avec son possesseur. Celui-ci, quand il atteint le troisième cercle de kabbale peut sacrifier des points de Ka à raison de un par pouvoir supplémentaire qu'il veut donner à son épée. Pour que le Nephilim en bénéficie, l'épée doit être invoquée.

- **Jamais surpris** : l'épée une fois invoquée préviendra le Nephilim de l'imminence d'un danger.
- **protection contre les Ka-éléments opposés** : l'épée fonctionne comme "paratonnerre" et ajoute huit points au Nephilim pour résister contre toute forme d'attaque magique par ces éléments.
- **Bonus de contrat** : L'épée devient un symbole de pouvoir et de prestige vis à vis des créatures de kabbale invoquées. Elle donne un bonus de cinq points lors du contrat.
- **Vol** : L'épée devient capable de voler à la vitesse de 40km/h
- **Vie** : l'épée peut fournir un point de vie à chaque fin de round si le Nephilim en a perdu.



### LES FILLES DE PÂLINE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Lune

**Monde** : Tous

**Focus** : spécial: cette invocation ne peut être apprise que par Gabriel.

**Langue** : Enochéen

**Seuil** : 70% (Geburah)

**Contrat** : 10

**Rupture** : disparition

**Durée** : jusqu'à ce que le Nephilim la fasse disparaître.

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : non applicable

**Visibilité** : À la discrétion du kabbaliste

Le reflet de Pâline aura un nom propre que l'invocateur devra prononcer en traçant le signe d'invocation. L'épée est couleur argent. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la valeur du Ka-lune de son adversaire. Elle fait 2d10 de dommages à la fois physiques et magiques.





## LES FILLES DE LUL DE FALTENIN

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Air

**Monde** : Tous

**Focus** : spécial: cette invocation ne peut être apprise que par Sandolphan.

**Langue** : Enochéen

**Seuil** : 70% (Geburah)

**Contrat** : 10

**Rupture** : disparition

**Durée** : jusqu'à ce que le Nephilim la fasse disparaître.

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : non applicable

**Visibilité** : À la discrétion du kabbaliste

Le reflet de Lul de Faltenin aura un nom propre que l'invocateur devra prononcer en traçant le signe d'invocation. L'épée est couleur bleu intense. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la valeur du Ka-air de son adversaire. Elle fait 2d10 de dommages à la fois physiques et magiques.



## LES FILLES DE SAINTE-FABEAU

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre

**Monde** : Tous

**Focus** : spécial: cette invocation ne peut être apprise que par Michael.

**Langue** : Enochéen

**Seuil** : 70% (Geburah)

**Contrat** : 10

**Rupture** : disparition

**Durée** : jusqu'à ce que le Nephilim la fasse disparaître.

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : non applicable

**Visibilité** : À la discrétion du kabbaliste

Le reflet de Sainte-Fabeau aura un nom propre que l'invocateur devra prononcer en traçant le signe d'invocation. L'épée est d'un vert lumineux qui vire quelquefois au noir. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la valeur du Ka-terre de son adversaire. Elle fait 2d10 de dommages à la fois physiques et magiques.



## LE REFLET DE MALOURÈNE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : eau

**Monde** : Tous

**Focus** : spécial: cette invocation ne peut être apprise que par Ariel.

**Langue** : Enochéen

**Seuil** : 70% (Geburah)

**Contrat** : 10

**Rupture** : disparition

**Durée** : jusqu'à ce que le Nephilim la fasse disparaître.

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : non applicable

**Visibilité** : À la discrétion du kabbaliste

Le reflet de Malourène aura un nom propre que l'invocateur devra prononcer en traçant le signe d'évocation. L'épée est verte aux reflets dorés. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la valeur du Ka-eau de son adversaire. Elle fait 2d10 de dommages à la fois physiques et magiques.



## LES FILLES DE NOUBOSSE

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Feu

**Monde** : Tous

**Focus** : spécial: cette invocation ne peut être apprise que par Raphaël.

**Langue** : Enochéen

**Seuil** : 70% (Geburah)

**Contrat** : 10

**Rupture** : disparition

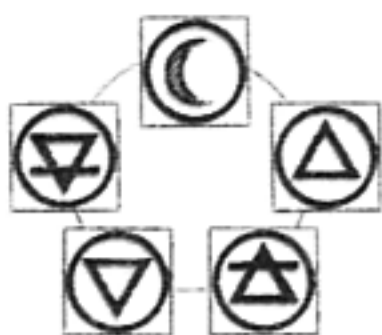
**Durée** : jusqu'à ce que le Nephilim la fasse disparaître.

**Portée** : illimitée

**Autonomie** : non applicable

**Visibilité** : À la discrétion du kabbaliste

Le reflet de Noubosse aura un nom propre que l'invocateur devra prononcer en traçant le signe d'invocation. L'épée luit de mille couleurs chatoyantes. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la valeur du Ka-feu de son adversaire. Elle fait 2d10 de dommages à la fois physiques et magiques.



**ELOHIM GIBOR**  
**LA FUREUR INCARNÉE,**  
**LE TAUREAU SAUVAGE**  
**TYRAN DE GEBURAH**

**Cercle :** 2ème

**Ka-élément :** Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde :** Tous

**Focus :** le Zohar

**Langue :** Hébreu

**Seuil :** 90%

**Contrat :** 80

**Rupture :** Elohim Gibor peut obliger le Nephilim à signer un pacte de servitude ou à sacrifier 1d100 de points de Ka. Il peut aussi dans un accès de fureur le réduire en une bouillie de champs magiques ou lui envoyer un champion à affronter en combat singulier s'il veut lui donner une chance de s'en sortir.

**Durée :** À la discrétion d'Elohim Gibor

**Portée :** Illimitée

**Autonomie :** Illimitée

**Visibilité :** A la discrétion de la créature

Elohim Gibor se présente sous l'apparence d'un guerrier dont le visage est dissimulé sous un casque à cornes. Il a une ceinture de pierreries qui luit de milles feux et irradie une immense puissance où tous les champs magiques sont présents. Il tient une épée immense couverte de signes kabbalistiques. Souvent une escorte de Seraphim l'accompagne, ainsi que de nombreuses créatures guerrières portant sa bannière. Les kabbalistes l'appellent souvent respectueusement Pechad (crainte). Si Tetragrammaton Sabaoth est un grand stratège, l'artisan de la victoire, Elohim Gibor est la puissance militaire, il incarne la force, la guerre, la pureté la vengeance et le châtement de la justice. Si l'arcane de La Justice suit un comportement irréprochable, c'est certainement parce que Elohim Gibor punit avec enthousiasme et sans demander de contrepartie les membres de cet arcane qui se livrent à des crimes et à des abus de pouvoir. Elohim Gibor est une puissance terrifiante et il est dangereux d'avoir à faire à lui. Il est celui qui porte la guerre et la destruction. Il n'hésite pas à engager même dans le monde matériel ses légions dans une bataille. Il peut déclencher des guerres et des conflits, apporter toute forme de destruction sur le monde. Il a le pouvoir, en plus de prêter des armées et d'œuvrer pour la guerre, d'envoyer toutes sortes de fléaux vengeurs comme la famine, les maladies et plus récemment les catastrophes financières, les black-out d'électricité, les fuites de centrales nucléaires et tous les fléaux du monde moderne. Elohim Gibor peut donner force et puissance à quelqu'un qu'il juge digne d'en faire son champion. Il peut lui aussi bénir l'arme d'un Nephilim mais toujours en privilégiant la puissance au détriment de l'habileté à s'en servir. Il peut prendre en charge tout châtement vis à vis d'un Nephilim qui nuit à son espèce. Il est l'entité privilégiée à invoquer en cas d'affrontement vu les moyens dont il dispose. Il a en outre le pouvoir de manipuler les champs magiques et à travers eux il peut créer des phénomènes naturels et surnaturels impressionnants.

EL,  
LA SOURCE DU SAVOIR  
ROI DE CHOKMAH

**Cercle** : 3ème

**Ka-élément** : Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 80%

**Contrat** : 90

**Rupture** : El est généralement miséricordieux. Il se contente d'affliger le Nephilim d'une mutation ou d'une affliction bien qu'il puisse quand il est vraiment en colère le séparer de son simulacre et le renvoyer dans sa stase.

**Durée** : À la discrétion d'El

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Illimitée

**Visibilité** : A la discrétion de la créature

El se présente sous la forme d'un métamorphe accompli de Nephilim portant un sceptre à la main. Il a un pouvoir étendu sur tout ce qui touche au corps, ce qui implique la guérison, même d'une épidémie à grande échelle, des mutations et des transformations. Il peut créer des doubles, des corps artificiels et des êtres humanoïdes. El a aussi le pouvoir de redistribuer le pentacle d'un Nephilim et de lui faire changer de métamorphe. Il est aussi l'inspirateur des arts et de toutes les formes de création. Sa majesté et sa sagesse font de lui un conseil précieux pour ceux qui gouvernent et doivent prendre des décisions cruciales. Ses connaissances sur tout le passé des Nephilim en font une source inestimable de renseignements occultes quoiqu'il réponde souvent par des énigmes et demande souvent un prix élevé pour ce genre de services.

IEVE  
METAREX DE BINAH

**Cercle** : 2ème

**Ka-élément** : Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde** : Tous

**Focus** : le Zohar

**Langue** : Hébreu

**Seuil** : 60%

**Contrat** : 90

**Rupture** : Tout peut arriver. Son comportement est totalement imprévisible. Certains Nephilim se sont retrouvés dans le passé, d'autres Khaïba d'autres au contraire illuminés.

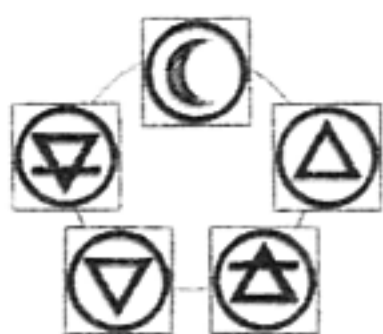
**Durée** : À la discrétion d'IEVE

**Portée** : Illimitée

**Autonomie** : Totale

**Visibilité** : A la discrétion de la créature

De toutes les entités connues dans le Zohar qui gouvernent les Sephiroth, Ieve est de loin la plus mystérieuse. En fait les Kabbalistes s'en remettent à lui quand ils sont dans une situation inextricable. Généralement il envoie une créature (ou plusieurs) sous son commandement pour aider le Nephilim. On sait qu'il est considéré comme celui qui régit et manipule le tarot. Il se présente comme un immense visage sombre aux traits indistincts. Les Kabbalistes disent que c'est parce que IEVE est dans le futur. Beaucoup ont fait appel à lui pour ses talents divinatoires. Ieve connaît les secrets de l'Apocalypse bien qu'il ne les révèle pas aux Nephilim kabbalistes tant que le tarot ne sera pas complet. Ieve peut aussi affranchir les Nephilim des barrières du temps et les transporter dans le passé ou dans le futur.



## LE GARDIEN DU SUBLIME JARDIN, L'ŒIL VIGILANT DE LA CONNAISSANCE RÉVÉLÉE DE KETHER

**Cercle :** 3ème

**Ka-élément :** Terre, Air, Lune, Feu, Eau

**Monde :** Tous

**Focus :** le Zohar

**Langue :** Hébreu

**Seuil :** 91% (Kether)

**Contrat :** 80

**Rupture :** Le Serpent attaque le Nephilim

**Durée :** La durée du rituel

**Portée :** Le pentacle

**Autonomie :** Totale

**Visibilité :** Non

### LE GARDIEN DU SUBLIME JARDIN

Morsure : 90%

Domages : 5d10

Points d'action : 2

Cette invocation est un rituel. Il doit être inscrit dans le pentacle du Nephilim pour être accompli. Celui-ci doit dessiner son propre pentacle sur le sol dans ces moindres détails. Cette opération prend une heure par point de Ka que le Nephilim possède, (un Nephilim ayant 50 points de Ka prendra 50 heures à tracer son pentacle). Elle exige un état d'isolement total. Le Nephilim fait alors un jet de Ka x 3. Ce jet correspond à sa tentative d'inscrire en Enocchéen le nouveau sens sur son propre pentacle et ainsi de le modifier. (Note: Cette opération est ici relativement facile par rapport aux autres rituels. En effet il existe encore, inscrit dans le pentacle du Nephilim, des vestiges de ce sens qui correspondent au moment où il était un Kaim).

Un serpent de cinq mètres de long apparaît. Il a une tête de dragon à l'expression à la fois fourbe et intelligente. Son corps est couvert d'écailles brillantes vertes et bleues aux reflets irisés. Le serpent est doté de la parole. Il cherchera à intimider le Nephilim, lui disant qu'il n'est pas prêt pour une telle opération, qu'il est d'une grande prétention de la part d'un misérable Nephilim que de vouloir se comparer aux nobles Kaim, qu'il sera toujours un besogneux et un indigent, qu'il a encore une chance de revenir en arrière avant de commettre l'irréparable et que, dans le cas contraire il va se fâcher, que son pentacle non seulement est très mal dessiné mais en plus lui donne envie de rire tellement il est pitoyable.

Si le Nephilim réussit le contrat, avec un hurlement de rage, le serpent deviendra lumineux et transparent tout en acquièrent une couleur jaune sur le corps et rouge sur la tête. En même temps, son envergure se réduira de cinq fois. Flottant dans les airs, il fusionnera avec sa colonne vertébrale et sa tête rouge ressortira au milieu du front du Nephilim, puis, petit à petit il s'estompera.

L'invocation éveille les sens et les dons en Ka que le Nephilim possédait naturellement quand il était un Kaïm. Ces sens sont au nombre de cinq. Chacun d'entre eux correspond à un trait de métamorphe. La condition requise pour acquérir un de ses cinq sens est d'avoir accompli entièrement la métamorphose dans le trait correspondant. (atteindre les 20 points).

Les sens et les traits de métamorphe correspondants sont:

### **Tête: La vue.**

Le Nephilim est capable de passer en vision-Ka naturellement, il peut rester dans cet état le temps qu'il désire sans conséquences néfastes. Aucune transformation visible n'a lieu sur ces yeux. Dans un monde de Kabbale, le Nephilim ne sera jamais surpris par une créature et pourra toujours reconnaître son Ka-élément.

### **Voix: Parole.**

Le Nephilim peut parler naturellement l'Énocchéen sans faire de jets. Cette compétence est indispensable pour beaucoup de sorts du troisième cercle ainsi que pour nommer les créatures de Kabbales rencontrées dans les mondes de Kabbales durant les voyages du Nephilim.

### **Bras: écrire/lire l'Énocchéen.**

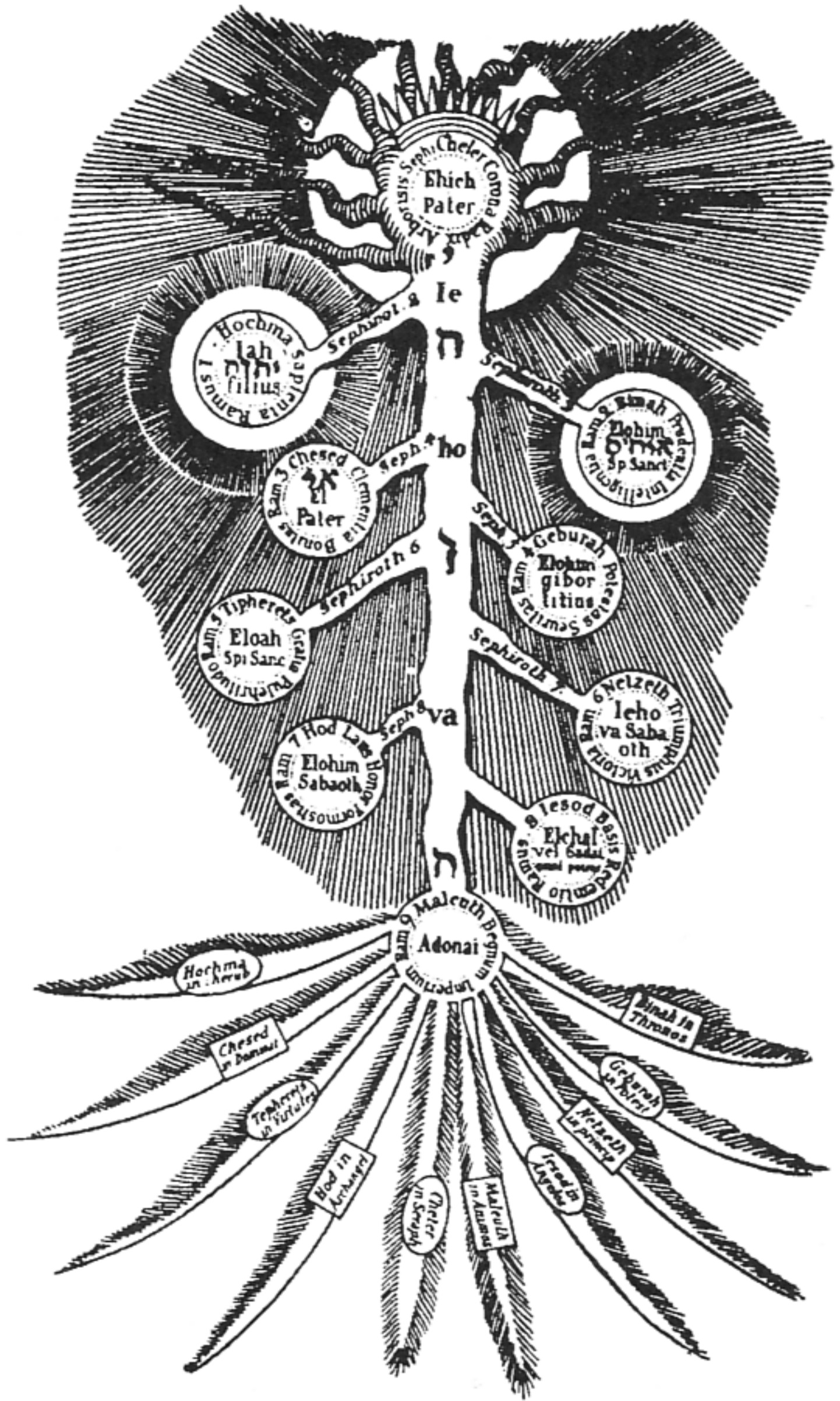
Cette compétence est indispensable pour que le Nephilim puisse inventer ses propres sorts, procéder à certains rituels, créer des objets durant ces voyages dans les mondes de Kabbale et ses négociations avec les empereurs de chaque monde, lesquelles souvent par écrits magiques, cartulaires, plyptyques, diplomes...

### **Peau: Sens astrologique.**

Le Nephilim connaît le modificateur de conjonction du jour ainsi que des six jours suivants. Les implications de ce sens se répercutent aussi sur certains rituels élaborés. Avec ce sens, le Nephilim peut prévoir le prochain changement géographique dans un monde de Kabbale.

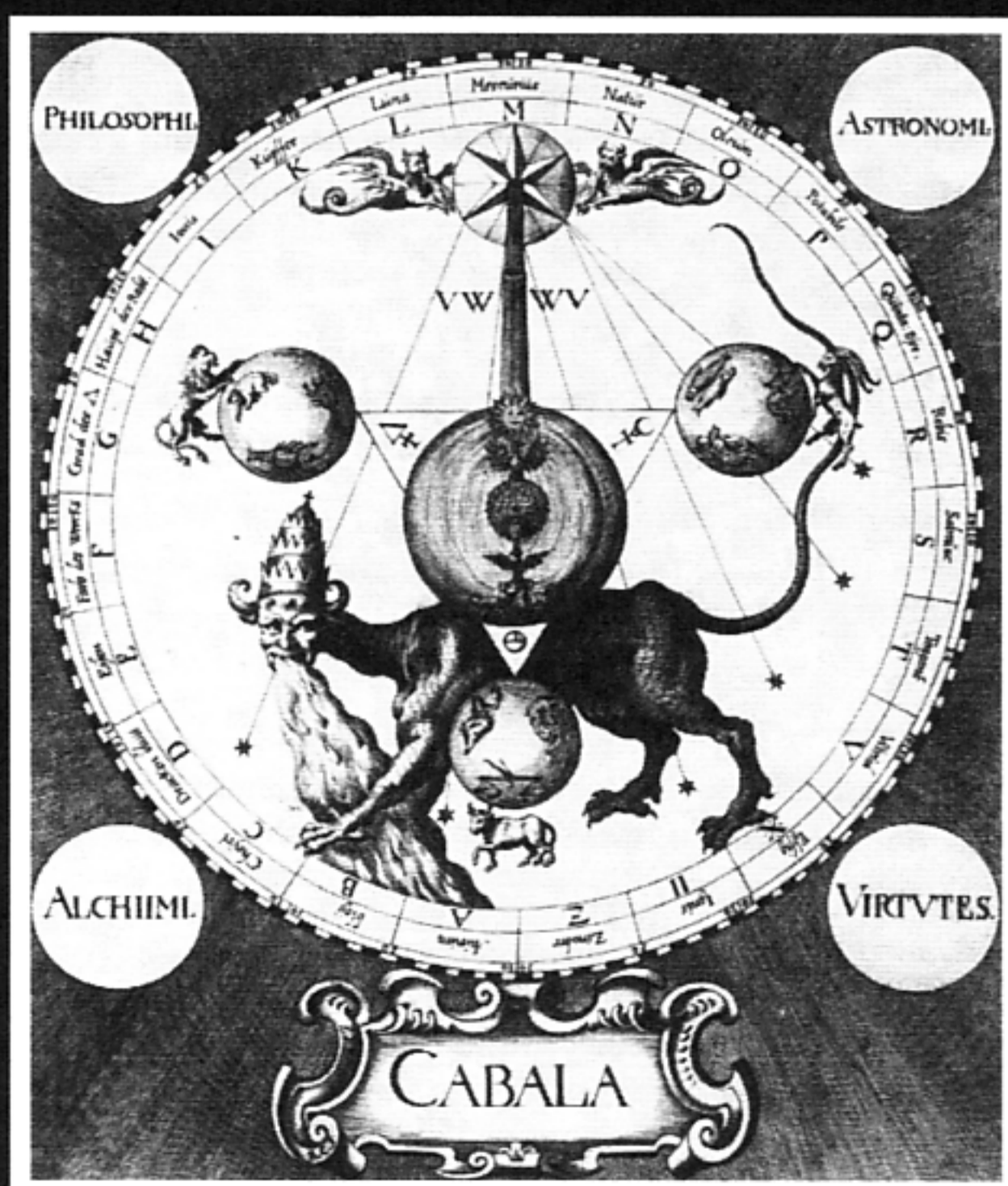
### **Odeur: Sens tellurique**

Le Nephilim perçoit instinctivement les courants magiques ainsi que leurs déplacements. Il a une idée relativement précise de leur force. Il peut avoir aussi un ordre de grandeur assez précis de la puissance et de la distribution du Ka d'un autre Nephilim ou d'un humain. A 10km il peut détecter un Plexus ou un Nexus. Dans les mondes de Kabbales, un Nephilim possédant ce sens ne se perdra jamais.





# LES SECRETS

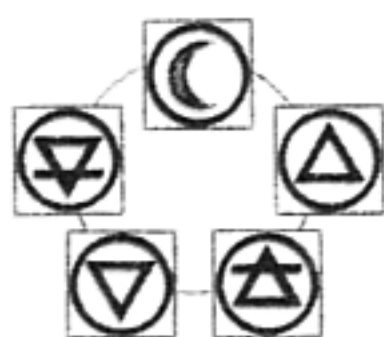


Une fois qu'il réussit à maîtriser les Sceaux, le Nephilim prétendant à l'Agartha doit se préparer à la compréhension des dernières Sefirot en appréhendant une nouvelle dimension de la Kabbale ; l'exploration des mondes d'où sont originaires les créatures jusque-là invoquées. En accédant au troisième cercle, le Nephilim a ainsi l'occasion de mettre en place les dernières pièces d'un puzzle dont le schéma général lui échappait jusqu'alors. Atteindre l'Agartha par la Kabbale consiste donc à découvrir l'existence de ces mondes et à les explorer tout en accomplissant une quête à la fois spirituelle et initiatique dont le but ultime est de contempler la richesse de la création de l'Unique dans le monde et dans les champs magiques. Alors que le Nephilim a choisi une voie éthique et philosophique, il pourra accéder au monde propre à sa voie. Zakaï, Meborack, Sohar, Aresh et Pachad prennent alors une nouvelle dimension.

Ces nouveaux horizons ne s'offrent pas toutefois tels quels à celui qui cherche l'Agartha. Il doit accomplir des recherches, contacter des entités qui peuvent lui donner les clefs de ces mondes. Avant que le voyage devienne réalité, cette possibilité lui est toutefois donnée par la récurrence de plus en plus importante de visions oniriques lors de ses méditations sur l'Arbre de vie. Ces visions fugitives, hautement symboliques, lui donnent la direction à suivre et une idée des possibilités qui s'offrent à lui. De plus en plus obsédantes, elles ne pourront soulager le kabbaliste qu'en prenant corps...

## LES CLEFS DE SALOMON

Si le kabbaliste veut rejoindre ces mondes qui s'offrent maintenant à lui, il doit découvrir un puissant focus rédigé en énochéen qui contient des descriptions fragmentaires de ces cinq mondes et surtout les invocations des entités qui en détiennent les clefs. « Les clefs de Salomon » ont commencé à être rédigées par les premiers kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. Le titre est un témoignage des premières recherches de Salomon dans le but d'orienter l'Initié dans ses recherches plutôt que d'agir au coup par coup par leur illustre prédécesseur. Depuis maintenant des siècles, ce grimoire a dépassé les cercles des kabbalistes Nephilim et son nom seul a inspiré d'autres ouvrages profanes sous le nom de « clavicles de Salomon ». Ces pâles copies n'ont toutefois aucune valeur pour les Nephilim. Ainsi, le précieux ouvrage n'existe qu'en de rares exemplaires et il est très difficile d'en obtenir une version complète alors qu'ils sont enrichis régulièrement des découvertes des kabbalistes les plus aventureux. Les versions les plus riches sont aujourd'hui détenues dans les herméthèques des Arcanes de La Papesse et de La Roue de Fortune. Seuls les Nephilim qui peuvent démontrer l'étendue de leur sagesse peuvent obtenir de consulter cet ouvrage en échange de services à la hauteur de cette faveur.



*Invocation des Gardiens*

**SARN HELEN,  
CELLE QUI DÉVOILE  
LE CHEMIN SCINTILLANT**

**Sephirah** : Clefs

**Ka-élément** : indifférent

**Monde**: Zakaï

**Seuil** : 10%

**Contrat** : 60

**Rupture** : Fuite

**Durée** : Le temps d'un entretien

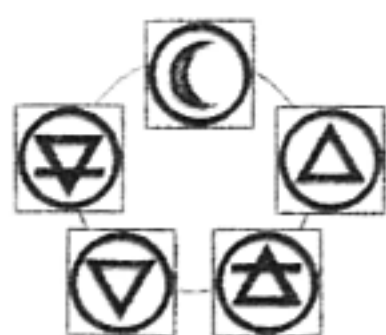
**Portée** : -

**Autonomie** : totale

**Visibilité** : non

Une fois l'invocation réussie, le kabbaliste est projeté dans un tourbillon abstrait qui prend bientôt forme et révèle finalement un paysage fascinant tout en prairies verdoyantes et collines rondes. Le soleil levant inonde cette contrée idyllique d'une lumière douce et comme estompée au dessus de laquelle l'esprit du Nephilim vole. Le temps semble accélérer et le soleil poursuit sa course rapidement vers l'ouest, direction suivie par le kabbaliste. Bientôt, l'astre se couche finalement révélant le paysage sous une autre lumière encore plus magnifique. La Lune se lève ensuite et poursuit elle aussi une course rapide. Alors que le kabbaliste commence à être étourdi par ce voyage singulier, il distingue finalement un haut plateau baigné par les rayons de l'astre de nuit sur lequel il peut distinguer un cercle de pierres dressées. Le majestueux vol du kabbaliste prend alors fin et il se pose au milieu du cercle de mégalithes qui apparaissent finalement comme de véritables monuments cyclopéens sans qu'il en ressente pourtant une menace quelconque. Là, au milieu de l'impressionnant ensemble, on peut distinguer un amoncellement de pierres à moitié écroulées qui forment un trône rudimentaire où siège une femme de grande taille d'une beauté si saisissante qu'elle ne peut être humaine. Ses yeux sont couleur d'ambre, ses cheveux longs et blonds tombent sur ses reins et s'accordent harmonieusement avec ses vêtements rouge et or. Une fois l'instant de béatitude passé, le prétendant au monde de Zakaï doit prononcer une phrase rituelle en énochéen destinée à attirer l'attention de Sarn Helen. Cela fait, la belle entité guidera le kabbaliste entre deux mégalithes pour lui révéler le paysage au delà du plateau qui s'avère être Zakaï. Sur un signe, une multitude de sentiers scintillants qui semblent autant de chemins à suivre par le kabbaliste illuminent les contrées alentour. Le temps de comprendre la richesse et la complexité de la quête qui l'attend, Sarn Helen aura disparu mais il continuera d'entendre portée par le vent la phrase qui lui ouvrira les chemins de Zakaï...

Zakaï est maintenant ouvert aux explorations du Nephilim.



ARCHIMODION  
LE NAIN CONTREFAIT,  
CELUI QUI ÉLOIGNE  
DES CHEMINS

**Sephirah :** Clefs

**Ka-élément:** indifférent

**Monde :** Pachad

**Seuil :** 10%

**Contrat :** 60

**Rupture :** Fuite

**Durée :** Le temps d'un entretien

**Portée :** -

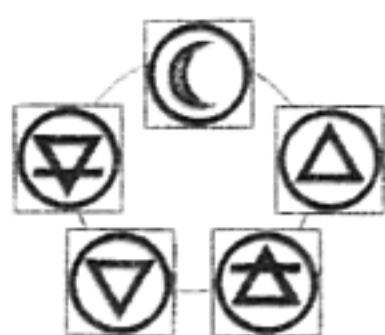
**Autonomie :** totale

**Visibilité :** non

Invoquer Archimodion n'est pas une partie de plaisir alors qu'il aime tourmenter les prétendants à l'Agartha. Nombreux sont ceux qui se pensaient prêts et qui sont finalement tombés dans les pièges pervers du nain contrefait... Lorsque l'on voit Archimodion, il est sûr qu'il vaut mieux être bien préparé. Cette entité ne dépasse pas le mètre vingt mais dégage une aura très malsaine. Bossu au pied bot, son visage ne rattrape pas sa silhouette disgracieuse. Ses sourcils sont broussailleux, sa bouche est toujours crispée dans un rictus qui lui met la bave aux lèvres et dévoile des dents jaunies entre lesquelles s'accrochent des morceaux de viande presque pourrie. Son haleine de viande avariée rend pénible toute conversation d'autant plus que le nain a la fâcheuse habitude de dialoguer pratiquement nez contre nez avec ceux qui cherchent ses faveurs. Enfin, un œil déformé, complètement dilaté et jaune maladif pratiquement sans pupille achève ce portrait malsain...

Une fois l'invocation réussie, le Nephilim se retrouve projeté dans un palais labyrinthique à l'architecture complètement folle et chaotique. L'ensemble des lieux est un véritable modèle de richesse décadente et d'inventivité perverse. Partout ce ne sont que rumeurs d'agapes et râles de plaisirs étouffés à peine masqués par les échos de musiques démentes. Comme dans un rêve, le kabbaliste déambule dans ces couloirs sans fin souvent témoin de scènes orgiaques auxquelles il est toujours invité avec insistance. Si jamais le Nephilim ne réussit pas un jet sous  $Ka \times 3$ , il sera irrésistiblement attiré dans une de ces danses macabres qui parcourent le palais ou bien dans un de ces festins pantagruéliques qui n'ont jamais de fin. En cas d'échec, le Nephilim restera prisonnier de ces festivités à moins de réussir un jet sous  $Ka \times 2$  puis  $\times 1$ . Si le Nephilim succombe finalement à toutes ces tentations, c'est Archimodion lui-même qui vient marquer l'échec du Nephilim par ses railleries et satires bien senties avant de le faire expulser manu militari.

Même si le Nephilim reste sobre et tempérant, il sera rejoint par surprise par Archimodion qui ne manquera pas d'essayer de le pousser à bout par ses moqueries qui déclenchent l'hilarité générale de la foule de courtisans déments qui grouille dans son sillage. Si le Nephilim réussit malgré tout à garder son calme et en plus à placer quelques réparties bien cinglantes, le nain s'inclinera et guidera le prétendant à l'Agartha jusqu'à un belvédère qui surplombe l'ensemble anarchique du palais. Là haut, le Nephilim pourra contempler les paysages de Pachad dignes de tableaux de Jérôme Bosch sous les regards railleurs d'Archimodion. Une fois ce tour d'horizon terminé, le kabbaliste pourra voir le nain affalé dans des coussins se goinfrer de fruits juteux lui prononcer la phrase rituelle qui lui permettra d'accéder par lui même aux contrées de Pachad entre deux rôts caverneux. Cela fait, le kabbaliste sera aspiré par un tourbillon vers les cieux orageux de Pachad avant de sombrer dans l'inconscience pour finalement se réveiller dans son simulacre sain et sauf tandis que le rire hystérique d'Archimodion lui résonne toujours aux oreilles.

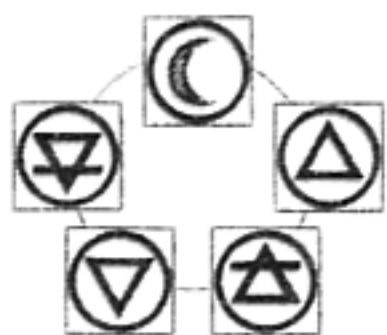


## ORTHÉMIOS-SABOTS D'OR, CELUI QUI VEILLE SUR LES CHEMINS DE MEBORACK

**Sephirah** : Clefs  
**Ka-élément** : indifférent  
**Monde** : Meborack  
**Seuil** : 10%  
**Contrat** : 60  
**Rupture** : Fuite  
**Durée** : Le temps d'un entretien  
**Portée** : -  
**Autonomie** : totale  
**Visibilité** : non

Celui qui invoque le nom d'Orthémios, Gardien des clefs de Meborack se retrouve après un instant de vertige au milieu d'un jardin bucolique de style antique. Sous une lune douce, le Nephilim peut découvrir de petits belvédères dominant des terrasses couvertes de vignes, des fontaines, des colonnades couvertes de mousse. Tout autour, des rires étouffés et les échos de douces musiques parviennent des petits bosquets alentour. A force de déambuler, le kabbaliste qui sait regarder là où il faut pourra apercevoir des faunes qui poursuivent des nymphes, des sentinelles centaures qui passent furtivement entre les buissons...

Alors que le kabbaliste ne cesse de découvrir de nouveaux recoins de cette terrasse idyllique, un bruit furtif dans les buissons derrière lui attirera son attention. Orthémios apparaît alors plein de majesté appuyé sur un bâton sculpté, jaugeant du regard le postulant à Meborack. Orthémios est un centaure dans la pleine force de l'âge à la musculature sèche et noueuse couverte de tatouages initiatiques. Son pelage fauve luit sous sa lune et ses sabots d'or étincellent. Orthémios dégage une véritable aura de sagesse et d'autorité posée. Quelque soit la familiarité du Nephilim avec Orthémios, celui-ci attend toujours que le kabbaliste prenne la parole. Sa voix est chaude et grave, et une fois le premier contact établi, le centaure est intarissable sur les merveilles de Meborack. Au delà de ce discours, c'est toutefois la morale et une éthique stricte qui guident Orthémios. En plus d'être le Gardien des clefs de Meborack, il est aussi un fervent partisan de la voie l'Équilibre et il est très exigeant envers les Nephilim qui veulent s'aventurer en Meborack. Si le Nephilim montre tout son dévouement à la recherche de l'équilibre, Orthémios le guidera alors vers les terrasses qui surplombent les contrées alentour. Tout en devisant des responsabilités, le Gardien montrera du doigt toutes les contrées visibles dans le lointain même au delà de la mer qui scintille sous la lune. C'est sur cette vision enchanteuse que le Nephilim est finalement rappelé dans son simulacre tandis que résonnent dans ses oreilles les dernières recommandations d'Orthémios ainsi que la clef rituel-



le qui lui permettra d'ouvrir Meborack lors de ses prochains voyages...

**ZETH ADRAAN AUX CENT YEUX,  
CELUI QUI SURVEILLE  
LES CHEMINS D'ARESH**

**Sephirah :** Clefs

**Ka-élément :** indifférent

**Monde :** Aresh

**Seuil :** 10%

**Contrat :** 60

**Rupture :** Fuite

**Durée :** Le temps d'un entretien

**Portée :** -

**Autonomie :** totale

**Visibilité :** non

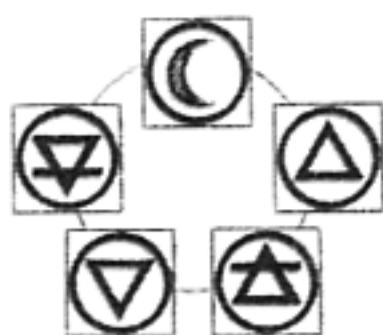
Une fois l'invocation du gardien d'Aresh réussie, le Nephilim se retrouve sur le pont d'un navire aérien dans les cieux tourmentés d'Aresh. Autour de lui, le ciel est chargé de lourds nuages plombés parcourus d'éclairs menaçants sur un fond couleur de braises. Parfois entre les nuages, apparaissent les terres dévastées d'Aresh où brûlent les incendies témoins des sauvages conflits qui déchirent ce monde. Visiblement en sécurité, le Nephilim se trouve sur un magnifique voilier qui fend les nuages dont l'équipage est formé de créatures encapuchonnées et silencieuses. Outre les claquements du vent dans les voiles translucides, le grincement des gréements, le navire est complètement silencieux. Le Nephilim est libre de ses mouvements et peut se diriger vers le château arrière. Là, en haut d'un escalier aux rampes sculptées de motifs cauchemardesques, le kabbaliste peut voir un grand bureau protégé des vents par de lourdes tentures. Une créature encapuchonnée elle aussi est assise sur un siège ouvragé taillé dans un seul bloc d'un bois inconnu aux reflets presque minéraux. Sur le bureau sont étalées de nombreuses cartes couvertes d'idéogrammes incompréhensibles au-dessus desquelles s'affaire la créature qui s'avère être le gardien des Clefs d'Aresh.

Zeth Ardraan est une créature humanoïde de grande taille, il est maigre et élancé. Vêtu d'une lourde cape pourpre à capuche, il est difficile de distinguer les détails de son visage. C'est seulement fugitivement que l'on peut apercevoir un bec crochu et les reflets d'une multitude d'yeux plissés sous le tissu. Lorsqu'il se déplace pour aller à la rencontre du kabbaliste, c'est gauchement, comme s'il allait se casser en deux sous le poids de sa grande carcasse. La voie du gardien d'Aresh est grinçante et caquetante et il est difficile dans un premier temps d'en saisir les paroles. Pourtant,

malgré cette apparence repoussante, Zeth Adraan est accueillant et prêt à guider le Nephilim dans sa recherche de l'Agartha à travers Aresh. Grand observateur des perpétuels conflits d'en bas, il peut mettre au courant le candidat voyageur sur les épreuves que recèle ce monde. Une fois la conversation engagée, le Gardien donne des ordres en énochéen abâtardi à son équipage qui s'active rapidement en poussant de petits cris stridents tandis que le navire plonge dans les nuages. Cette purée de poix passée, le Nephilim peut alors contempler Aresh dans toute sa sauvagerie. Des citadelles menaçantes parfois assiégées par des armées infernales bordées de no man's land se distinguent de ci de là tandis que des créatures ailées montées par des guerriers volent en formation vers des destinations inconnues.

Toutes ces visions sont accompagnées des commentaires dignes d'un entraîneur de combat par Zeth Adraan. Ce survol dure encore puis lorsque le navire se dirige de nouveau vers les nuages, le Nephilim est aspiré vers son simulacre. Lorsque le kabbaliste reprend ses esprits, la phrase rituelle qui permet d'accéder à Aresh résonne dans son esprit accompagnées d'ultimes recommandations.





ABNHAZER L'ORACLE FIGÉ,  
CELUI QUI OUVRE  
LES CHEMINS DE SOHAR

**Sephirah** : Clefs

**Ka-élément** : indifférent

**Monde** : Sohar

**Seuil** : 10%

**Contrat** : 60

**Rupture** : Fuite

**Durée** : Le temps d'un entretien

**Portée** : -

**Autonomie** : totale

**Visibilité** : non

Abnhazer est l'entité qui garde les clefs de Sohar. le kabbaliste qui réussit à invoquer son nom se trouve aspiré vers l'ancre de cette créature de grand savoir. Ainsi, une fois remis du trouble occasionné par son transfert, le Nephilim peut découvrir un paysage impressionnant autour de lui. La première vision de Sohar est ainsi un véritable chaos de rochers sculptés à l'effigie de créatures humanoïdes aux yeux globuleux ou gravés d'idéogrammes depuis longtemps oubliés. Cet ensemble de statues ébréchées et érodées forme une véritable montagne sur les flancs de laquelle s'accrochent des bancs de brume aux reflets irisés. Ces amoncellements s'étendent au delà de l'horizon limité par le brouillard. Pas un bruit ne vient troubler l'atmosphère de ces lieux sinon les cris d'oiseaux invisibles et des grondements telluriques lointains.

A force d'examiner les alentours, le kabbaliste pourra finalement découvrir un pan de la montagne qui s'élève devant lui pouvant faire office d'escalier. Dirigé par une sorte d'instinct, le Nephilim commence alors à gravir les degrés irréguliers de l'imposante construction pour finalement déboucher sur une terrasse qui donne accès à une caverne qui s'enfonce dans la montagne. Le conduit s'enfonce profondément dans l'amas de pierres sculptées étayées par des piliers aux bas reliefs presque effacés par le temps. Après une progression difficile à évaluer, le conduit s'élargit pour aboutir dans une caverne illuminée de cristaux irradiant une douce lueur bleue. Là, dans cette caverne, le kabbaliste pourra découvrir le gardien de Sohar, Abnhazer l'Oracle figé. Dès son entrée dans la grotte, le Nephilim est accueilli par une voix caverneuse et rocailleuse qui lui souhaite la bienvenue dans le sanctuaire. Des yeux lumineux apparaissent alors dans le fond et le kabbaliste peut finalement distinguer une créature mi humanoïde mi minérale qui fait corps avec la paroi. Si le Nephilim veut découvrir les secrets de Sohar, il devra d'abord répondre aux énigmes de l'Oracle qui attend avec sérénité les bonnes réponses. S'il passe avec succès cette

épreuve, l'Oracle ouvre grand sa bouche qui devient une fenêtre sur les contrées exotiques de Sohar. Cette vision est tellement hypnotique que la bouche de l'Oracle semble envahir toute la pièce pendant que ses discours sibyllins continuent de s'insinuer dans l'esprit du kabbaliste. Complètement absorbé par son voyage onirique, le Nephilim perd la notion du temps et de l'espace avant de se réveiller l'esprit riche de fabuleuses visions et détenteur de la clef rituelle qui lui permettra d'accéder à Sohar...

## Pacte avec les Gardiens

Outre la possibilité d'accéder à un monde de kabbale, les entités gardiennes des Clefs peuvent être invoquées dans le but de constituer une alliance, une sorte de pacte qui lierait l'entité et le kabbaliste dans sa quête à travers le monde qu'il a choisi d'explorer.

Un tel acte n'est cependant possible que pour les Initiés de chaque voie propre à chaque monde (par exemple, un initié d'Aresh ne pourra conclure un pacte qu'avec l'entité qui garde les clefs de ce monde). Cette condition remplie, le kabbaliste doit sacrifier un point de Ka et se verra remettre en échange un talisman, témoin du serment passé. Dès lors, le Nephilim peut faire appel au Gardien des Clefs lorsqu'il se trouve en difficulté. La probabilité que son « ange gardien » intervienne alors est fonction du degré d'avancement du Nephilim dans sa quête.

### INTERVENTION DU GARDIEN DES CLEFS

#### *Degré 1*

40% de chances que le Gardien guide son protégé lorsqu'il est perdu.  
20% de chances qu'il guide son protégé dans une recherche particulière (lieu, objet, créature)  
10% de chances qu'il intervienne en sa faveur par l'intermédiaire d'une créature aux capacités appropriées à la situation. Ce type de faveurs est toujours suivi du sacrifice d'un point de Ka.

#### *Degré 2*

60% de chances que le Gardien guide son protégé lorsqu'il est perdu.  
40% de chances qu'il guide son protégé dans une recherche particulière (lieu, objet, créature)  
20% de chances qu'il intervienne en sa faveur par l'intermédiaire d'une créature aux capacités appropriées à la situation. Ce type de faveurs est toujours suivi du sacrifice d'un point de Ka.

#### *degré 3*

80% de chances que le Gardien guide son protégé lorsqu'il est perdu.  
50% de chances qu'il guide son protégé dans une recherche particulière (lieu, objet, créature)  
30% de chances qu'il intervienne en sa faveur par l'intermédiaire d'une créature aux capacités appropriées à la situation. Ce type de faveurs est toujours suivi du sacrifice d'un point de Ka.

En cas d'échec, il ne sera pas possible de faire appel au Gardien tant que le kabbaliste reste dans le monde qu'il explore. En cas de succès, l'intervention en faveur du Nephilim doit être pensée de manière symbolique en accord avec l'esprit du monde où le Gardien intervient.

### Création de la Première Porte

Une fois qu'il a contacté le gardien du monde qu'il compte explorer, le kabbaliste doit pouvoir joindre physiquement les champs magiques pour y accéder la première fois. Pour accéder à un monde, le kabbaliste doit ainsi découvrir un Nexus dans lequel le croisement des champs magiques lui permettra de mieux visualiser la richesse que contient l'Arbre de vie, qui n'était jusqu'alors qu'une construction de l'esprit pour lui.

Une fois ce Nexus particulier découvert, le Nephilim doit s'y immerger et se laisser aller dans les courants magiques au sein desquels, il doit suivre un parcours dessinant les différentes Sephiroth qu'il maîtrise. Cette construction abstraite se traduit techniquement par la réussite d'un jet en Kabbale/Clefs. En cas de réussite, l'Arbre de vie lui apparaîtra dans toute sa majesté et il pourra se diriger vers le monde auquel il a lié sa destinée en réussissant un jet sous son Ka. Alors, son monde de destination semblera emplir l'espace et il se matérialisera dans une région déterminée grâce à la table suivante.

| TABLE DE RÉGION |  |       |
|-----------------|--|-------|
| <i>Geburah</i>  |  |       |
| Malkut          |  | 01-29 |
| Yesod           |  | 30-59 |
| Hod             |  | 60-89 |
| Netzah          |  | 90+   |
| <i>Binah</i>    |  |       |
| Malkut          |  | 01-24 |
| Yesod           |  | 25-49 |
| Hod             |  | 50-69 |
| Netzah          |  | 70-89 |
| Geburah         |  | 90+   |
| <i>Hokhmah</i>  |  |       |
| Malkut          |  | 01-19 |
| Yesod           |  | 20-39 |
| Hod             |  | 40-59 |
| Netzah          |  | 60-79 |
| Geburah         |  | 80-90 |
| Binah           |  | 90+   |

La contrée d'arrivée constitue dès lors sa Porte s'il décide de sacrifier un nouveau point de Ka. Par la suite, le Nephilim pourra rejoindre ce monde par ce même point d'arrivée. S'il ne construit pas cette porte par ce sacrifice, il entrera automatiquement par la première région de la Sefirah Malkut.

## Méditations

Lorsque le kabbaliste veut rejoindre les Mondes après avoir ouvert une Porte, il doit se plonger dans un état proche de l'hypnose ou de la transe. Différentes méthodes propres à cette activité ont été développées au cours des siècles pour aboutir à ce résultat. D'une manière générale, en accord avec les principes kabbalistiques, l'Initié doit procéder par une méditation à bases de formules hypnotiques telles que la psalmodie de déclinaisons des noms de l'Unique. Pour que cette mise en condition soit efficace, le kabbaliste doit se trouver seul, coupé de toute source de déconcentration. Les Nephilim aiment en général accompagner cette phase du Voyage par des composantes analogiques à leur ka-élément dominant qui facilitent leur relaxation. Ainsi un Pyrim aimera allumer un feu qu'il alimentera de bois vert pour provoquer des fumées plus ou moins parfumées tandis qu'un Hydrim préférera se laisser aller à sa méditation en baignant dans une piscine aménagée selon ses goûts esthétiques et symboliques.

La réussite de cette phase est traduite par un jet sous la compétence Kabbale modifié par des bonus/malus que le meneur de jeu trouvera approprié.

*Exemples :*

*Durée souhaitée de la méditation*

*5 mn : -50*

*15 mn : -50*

*30 mn : -10*

*1h30 : +10*

*2h : +50*

*Environnement favorable : +5 à 15*

*Environnement défavorable : -5 à 20*

Une fois cette phase réussie, le Nephilim parvient à plonger son simulacre dans une sorte de catalepsie lui permettant de libérer son pentacle temporairement. Ses seules caractéristiques sont désormais ses Ka-éléments et les capacités qui en découlent (vision-ka, énochéen, etc.). On peut alors parler d'un véritable voyage astral et le Nephilim pourra se choisir une apparence en accord avec sa personnalité. Le Nephilim ainsi désincarné n'est pas toutefois complètement libre alors que son pentacle est toujours relié à son simulacre par une corde mystique. Paradoxalement, alors qu'il est difficile de s'incarner dans un simulacre au Ka-soleil élevé, il est d'autant plus ardu de s'en détacher.

En cas d'échec lors de cette phase, le Nephilim peut se perdre, être happé par un autre monde, prendre des points de Khaïba, entrer en ombre, etc.

| <b>TABLE D'ÉCHEC DE MÉDITATION</b> |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| <i>Id100</i>                       | <i>Effet</i>             |
| 01-40                              | Catalepsie méditative    |
| 41-60                              | Happé par un autre monde |
|                                    | <i>Id6</i>               |
|                                    | 1      Sohar             |
|                                    | 2      Aresh             |
|                                    | 3      Meborack          |
|                                    | 4      Pachad            |
|                                    | 5      Zakaï             |
|                                    | 6      Choix du MJ       |
| 61-80                              | Khaïba                   |
| 81-00                              | Ombre                    |

# LES MONDES DE KABBALE

## Sohar, le monde parfait

Sohar a été le premier monde découvert par les Nephilim. Ses traditions sont donc les plus anciennes. Il est en conséquence le monde le mieux connu et le plus exploré. Il a été pendant longtemps considéré par ses initiés comme le seul vrai monde, les autres étant selon eux des continents inexplorés de Sohar. Ce débat a fait couler beaucoup d'encre et même un peu de sang.

Sohar est un monde très harmonieux, très "civilisé" et stable. Il est de tous celui qui se rapproche le plus de la Terre. C'est un monde très codifié où il existe un grand nombre de lieux sacrés, de codes de conduite à observer et d'interdits à respecter. Les créatures qui l'habitent ont une grande dignité et attachent une énorme importance à la façon dont on s'adresse à elles. Elles sont capables de colères terribles mais elles ne sont pas fondamentalement malveillantes. Si les habitants de Sohar attaquent, c'est souvent au nom d'un principe plutôt que sous l'effet d'une émotion.

Le monde de Sohar est un continent unique entouré de mer et traversé par un réseau de fleuves dont le dessin tisse des idéogrammes aux significations mystiques. Ce réseau complexe de fleuves et de lacs a engendré de nombreuses îles de grande taille et aucun kabbaliste n'a pu toutes les dénombrer. Un des lieux les plus connus est Pharphar qui se trouve à l'est du continent. L'entrée de Pharphar est gardée par des portes d'Adamante. Des Tarshishim gardent ces portes aidés par les Ashim aux pieds de métal. La forêt de feu de Pharphar est un lieu magique et enchanteur au sol couvert de braises. Le Nephilim qui désire y pénétrer doit avoir suffisamment de Ka-Feu pour pouvoir marcher sur une étendue de braises pieds nus. Entrer autrement dans la forêt, c'est s'exposer aux pires représailles de la part des créatures qui y habitent. Une fois à l'intérieur de Pharphar, le kabbaliste peut s'apercevoir que cette contrée est un modèle de perfection élémentaire alors que tous les éléments y sont représentés de manière harmonieuse disposés en stases. Les cavernes de Pharphar où il fait jour constamment, grâce aux racines lumineuses de la forêt de feu sont ainsi un lieu à visiter en priorité et les richesses de ce véritable monde souterrain ne manquent pas de captiver l'attention des voyageurs pendant de nombreuses journées.

Le Nord du continent quant à lui est un pays de grands guerriers, dont les Marches sont gardées par des sentinelles au corps de pierres précieuses. Le Sud de Sohar est un endroit où habitent des créatures de grand savoir. Il est cependant risqué de franchir les cols des montagnes du sud à cause des habitants du temple étincelant qui capturent souvent les voyageurs pour leur faire subir un grand nombre de supplices.

L'Ouest est un lieu de grand raffinement où l'on trouve de grandes constructions et ouvrages dont la simple lecture des bas reliefs qui les ornent est déjà un trésor de connaissances inestimable. Il existe des lieux à l'ouest où l'on s'adonne à toute forme d'arts et de plaisirs.

Aux extrémités ouest et est, il existe deux portails, Les portes du crépuscule et Les portes de l'aurore où siègent un grand nombre de Kerubim, quelque uns gardent les portes d'autres les ouvrent et les ferment quand Tzeboath passe sous son char de feu pour se rendre ou sortir de son palais souterrain. Quand Tzeboath éclaire son palais souterrain, la nuit tombe mais les eaux du monde deviennent phosphorescentes.

Le centre du monde est un énorme lac que l'on appelle le saphir mystique. Au centre se dresse un plateau d'une hauteur vertigineuse que l'on peut voir par temps clair de tout point du continent ; il est donc difficile de se perdre dans le monde de Sohar. En haut du plateau siège dans le palais des étoiles, Hakamiah l'empereur de Sohar et la nuit le palais brille comme un phare d'une lumière bleutée qui éclaire tout Sohar.

### **La Quête de Sohar : Le saphir Mystique**

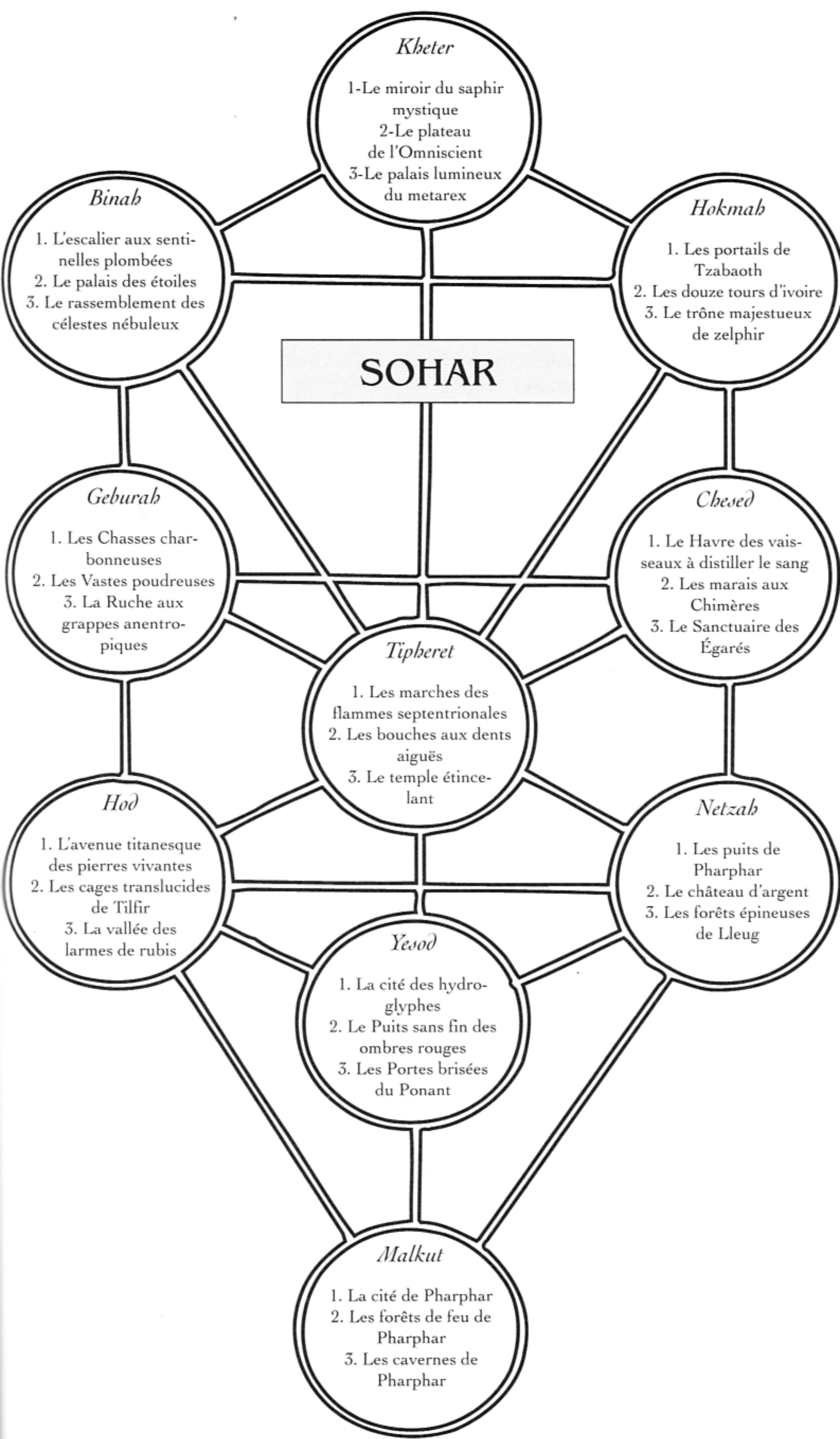
S'aventurer sur les chemins ancestraux, pour certains vitrifiés par les innombrables passages de créatures, n'est pas seulement une occasion de recueillement pour le kabbaliste. En effet, au fur et à mesure que l'Agartha devient une réalité, les initiés de Sohar commencent à appréhender le message véhiculé par le monde qu'ils ont choisi d'explorer ou plutôt d'éprouver.

Ainsi, alors que Sohar est certainement le monde le plus proche des visions des premiers kabbalistes, nombre de ces derniers n'hésitent pas à affirmer que Sohar est certainement le reflet de la perfection qui caractérise le Divin, l'Unique. En effet, contrairement aux autres mondes qui possèdent chacun un esprit bien spécifique plus ou moins proche d'un élément, Sohar se révèle à la longue un pur équilibre des éléments.

En choisissant d'aller jusqu'au bout de la quête de Sohar, le kabbaliste doit, pour comprendre la Révélation de Sohar, contempler le Saphir Mystique. Cette quête est à la fois spirituelle et physique et doit aussi déterminer l'éthique du Nephilim.

Certains Nephilim bien informés pensent que les plus Initiés de sohar ont formé un groupe d'études dont le credo n'est autre que la réfutation des conceptions actuelles sur l'Agartha. D'après ces mystérieux sages, l'Agartha tel qu'il est compris est une voie trop étroite et n'est qu'un pas vers la Perfection...





## Zakaï, le monde pur

Zakaï est un monde qui reflète ce que l'Unique peut créer de plus pur, un monde où les êtres conscients sont confrontés à une nature majestueuse, porteuse de messages initiatiques. Pourtant, ce monde souffre depuis des siècles d'une malédiction alors que son empereur blessé est devenu Gardien du Mystère des Cinq Plaies. Celui qui choisit ce monde pour atteindre l'Agartha doit arpenter Zakaï et comprendre ce mystère pour restaurer sa splendeur. Beaucoup de ceux qui cherchent le Graal pensent que la clé qui y mène passe par Zakaï et son Roi.

Ce qui frappe le plus le voyageur mystique qui s'aventure dans le monde de Zakaï est son apparente sérénité teintée de mélancolie. Ce sentiment est toutefois tempéré par l'aura de mystère qui se dégage de tous les éléments. Ici, la nature est majestueuse et souvent impressionnante. Le premier regard embrasse bien souvent des plaines à l'herbe haute couchée par un vent violent qui semble murmurer des légendes oubliées ou porter de lourds sanglots. Des nuages plombés traversent les cieux et impriment leur ombre sur les étendues verdoyantes. Pourtant, au delà de ces paysages chargés de mélancolie, le voyageur n'aura pas de mal à trouver des clairières accueillantes, des ruisseaux rieurs et des collines rondes et boisées. Il semblerait que ce monde ait acquis ici une sorte de sauvagerie contrôlée, à l'échelle de l'homme. Le Monde de Zakaï recèle cependant des secrets et des endroits redoutables qui peuvent causer la perte de celui qui ignore les lois de ce monde. Cercles de pierres dressées, tours en ruines livrées aux vents furieux sont autant d'endroits qui peuvent abriter des rencontres hasardeuses.

Il n'est pas rare de rencontrer dans ce monde des chevaliers armés prêts à affronter tout voyageur qui croise leur chemin, ainsi que des villages, des villes ou des royaumes peuplés quelque fois par des créatures humaines et surtout par des créatures étranges qui ne sont pas loin de rappeler celles des anciens contes celtiques.

Le plus souvent, l'Initié de Zakaï aborde ce monde par un Point de Passage chargé de symboles et propice à la méditation...

Ainsi, sur une lande battue par les vents, au delà de falaises majestueuses où s'écrasent les déferlantes de Ka indifférencié qui marquent la limite de ce monde, le voyageur kabbaliste peut découvrir une immense tête de pierre d'origine inconnue. Émergeant à moitié du sol tapissé d'une herbe vert brillant, cette tête serait l'ancien vestige d'un puissant artefact qui garantissait l'équilibre de Zakaï et son lien avec notre monde. En effet, les nombreuses légendes arthuriennes semblent prouver que dans une époque presque mythologique, des portes permettaient d'accéder à d'autres mondes tel celui de Zakaï. Cela n'est plus mais les Initiés de la voie de Zakaï

œuvrent pour que magie et réalité puissent de nouveau s'interpénétrer à la suite d'un réenchantement des régions du monde les plus chargées en Akasha.

Pour l'instant, la tête de Bran se désagrège peu à peu sous l'effet de l'érosion des champs magiques et rappelle douloureusement aux initiés de Zakaï les erreurs passées de leurs pairs...

Au fur et à mesure que le voyageur s'enfonce vers le centre de Zakaï pour accomplir sa quête, il pourra découvrir des paysages fabuleux et des régions chargées de mystères et de dangers. Parmi les endroits les plus redoutables, on peut citer la Forêt Sombre, une étendue verte à perte de vue peuplée de nombreuses créatures et dont on raconte que même les arbres sont vivants. Ce lieu est semble-t-il un endroit de grand tourment pour les Nephilim et beaucoup sont, paraît-il, emprisonnés dans cet océan végétal à jamais.

Au fil des pérégrinations, on pourra découvrir des contrées fabuleuses à l'atmosphère féerique liées à la symbolique élémentaire. Même le fond de la mer peut abriter de tels paysages et il peut arriver que certaines baies abritent de véritables jardins et quelques voyageurs ont pu observer que beaucoup de créatures peuvent vivre indifféremment sous l'eau et sur terre.

Ce monde recèle aussi des montagnes formidables, des pics qui se perdent dans les brumes où habitent des êtres d'une sagesse très ancienne. On raconte aussi qu'il existe dans quelques unes de ces montagnes, des ports aériens d'où descendent de temps à autre un mystérieux peuple des airs qui vit dans des cités et dans des vaisseaux au milieu des nuages. Certains voyageurs expérimentés pensent que ces êtres farouches pourraient être les thuatha de Dannan eux-mêmes. Ceux qui ont pu séjourné dans ces cités aériennes sont très rares et avarés de renseignements...

La compréhension des secrets de Zakaï passe pour de nombreux voyageurs par la découverte de l'Île des Pommiers dont on dit qu'elle abrite une partie des Dames du Lac qui ont marqué l'épopée arthurienne de leur influence. Certains avancent même qu'Avallon n'a jamais existé que dans Zakaï et que l'Île des Pommiers en est son expression la plus pure. Les gardiennes de ce sanctuaire sont très difficiles à rejoindre et le Nephilim qui voudra bénéficier de leur sagesse devra affronter les périls d'un marécage inextricable peuplé de créatures affamées de Ka. Ces épreuves surpassées, ce sont les dames elles-mêmes qui estiment si l'initié peut accéder à leur sanctuaire qu'il pourra alors rejoindre par une barque sans pilote...

Le kabbaliste, s'il continue d'explorer Zakaï, entendra bientôt les témoignages de l'existence de la région la plus mystérieuse et la plus dangereuse de Zakaï qui occupe le centre de ce monde. Là-bas l'attend la quête ulti-

me qui doit l'amener à embrasser l'essence de ce monde, celle du Mystère des Cinq Plaies. Après avoir accompli avec succès de nombreuses épreuves initiatiques, l'Initié devra rejoindre le pilier de Zakaï où réside l'Empereur mais il lui faudra d'abord traverser les Terres gastes.

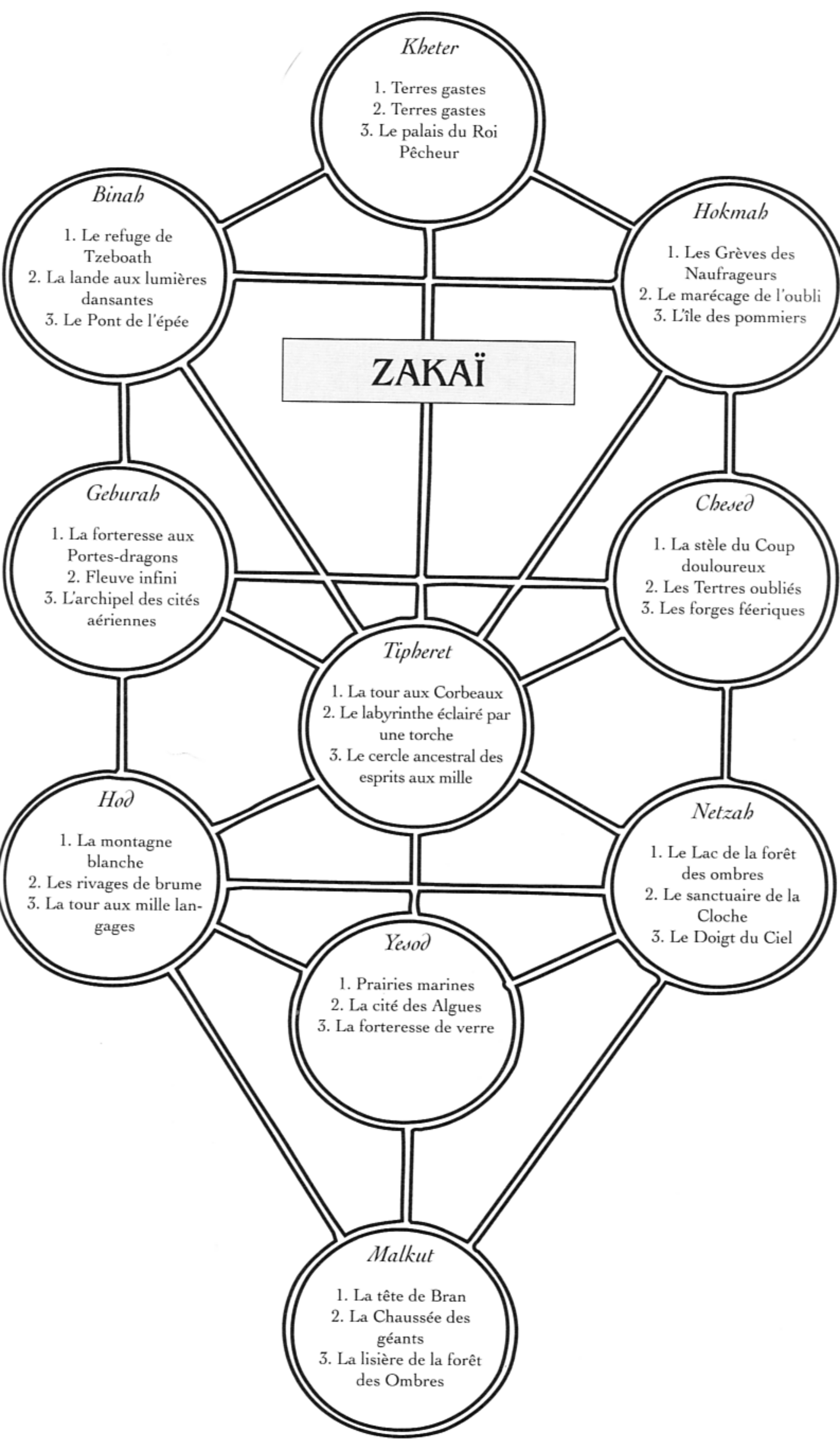
Cette région s'étend tout autour du pilier du monde constitué par le château légendaire du Roi Blessé, Gardien du mystère des Cinq Plaies. Ici tout n'est que désolation. La terre semble n'être que poussière d'ossements, définitivement stérile, soulevée en tourbillons par un vent sec et abrasif. Des troncs d'arbre fossilisés aux formes torturées sont le seul témoignage d'une végétation autrefois luxuriante. Dans ce paysage de cauchemar, les créatures les plus ignobles rôdent et attaquent sans merci ceux qui ne méritent pas une audience auprès de l'empereur.

Nombreux sont ceux qui ont péri dans cette quête et leurs cadavres momifiés pendus aux branches des arbres fossilisés rappellent douloureusement à celui qui s'aventure ici que cette quête n'est pas ouverte à quiconque. Quant à ceux qui ont réussi, on ne les revit jamais...

Ce monde a enfin une particularité étrange : le temps s'y écoule de manière anormale et il n'est pas rare qu'un voyageur qui part pour une destinée lointaine et qui revient très longtemps après, se rende compte qu'il ne s'est écoulé dans le village qu'il a quitté que quelques heures ou alors plusieurs siècles. Il est prouvé en outre que certaines créatures de ce monde ont la capacité de manipuler le temps à leur guise.

### **La quête de Zakaï : le Graal et le mystère des cinq plaies**

Celui qui a choisi d'explorer Zakaï pourra voyager pendant des lustres au sein de ces contrées magiques sans pouvoir jamais en appréhender toute la richesse. Par contre, une fois familiarisé avec ce royaume, le Nephilim kabbaliste pourra commencer à entrevoir l'objet de sa présence ici. S'il veut atteindre l'Agartha, il doit comprendre l'essence de Zakaï et un des aspects de l'Unique tel qu'il apparaît ici. De fait, Zakaï est un monde blessé, un monde qui porte la marque des fautes passées des Nephilim. En le parcourant, un kabbaliste sera frappé par la pureté de Zakaï mais aussi par certaines contrées empreintes d'une mélancolie écrasante. Tous ces aspects du monde doivent amener le Nephilim à méditer dans le but d'apporter une réponse à cette situation. La guérison de l'Empereur blessé est un des aspects de la quête mais il ne constitue qu'un début. La quête passe par Zakaï et son Empereur qui peut donner à contempler le fameux Graal mais elle doit se poursuivre dans le monde réel et au delà. Le Graal est un indice qui permet de redonner toute son énergie pour continuer la quête.

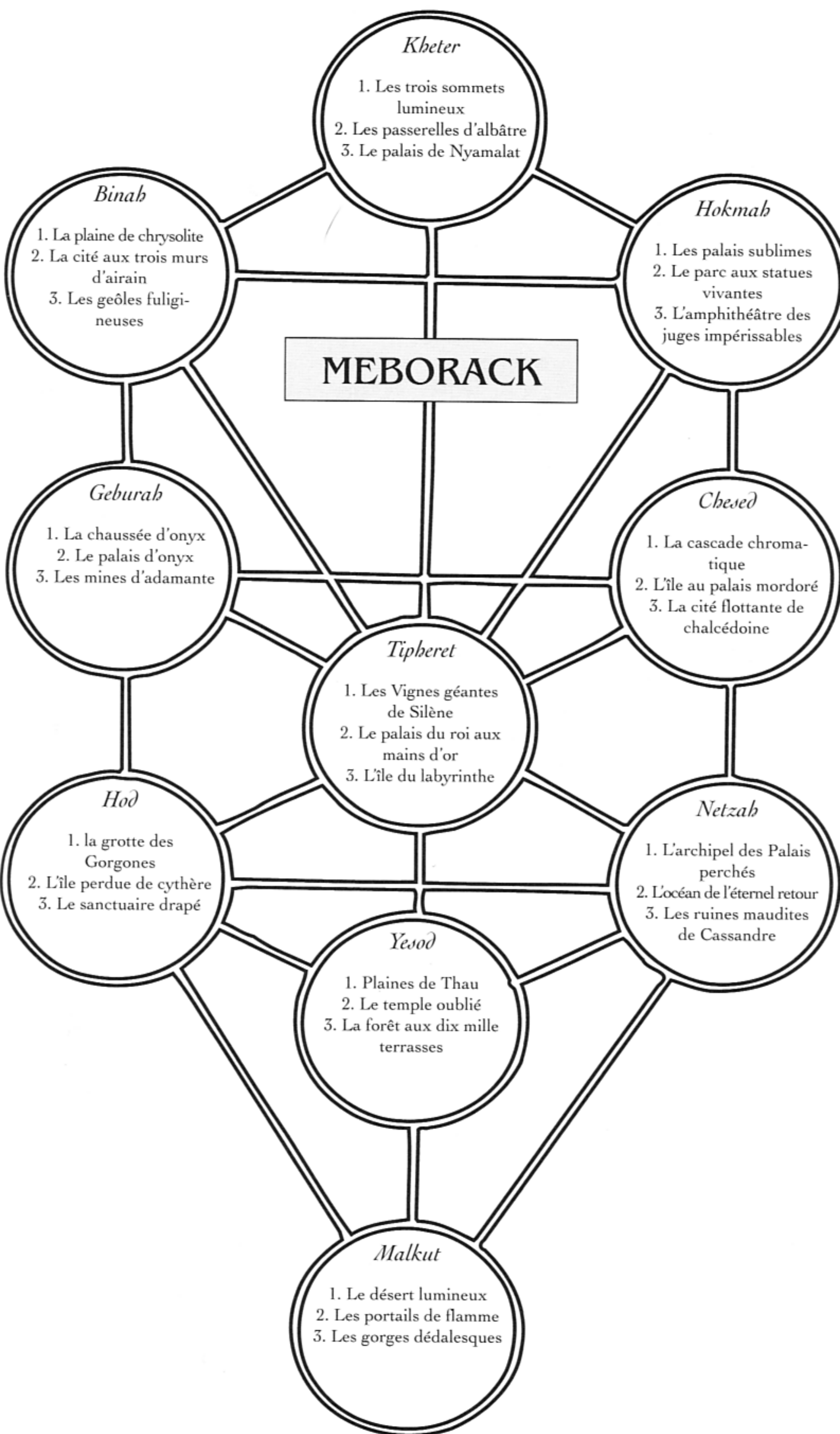


## Meborack, le monde de l'équilibre

Meborack est peut-être le plus beau de tous les mondes de Kabbale. Même les endroits les plus dangereux comme le Désert lumineux sont empreints d'une grandeur tragique. Ce désert est connu pour les Portails de flammes qui se dressent en son milieu et qui, selon les légendes, plongent jusqu'au centre du monde où est gardée la Balance Cosmique. Ce monde est une succession de vastes plaines comme celles de Thau - où habitent les Miroirs de vif argent qui se plaisent à égayer les voyageurs et à leur voler leur image - et de montagnes immenses et torturées. Ce monde abrite plusieurs villes, généralement situées près de la mer ou près de volcans fumants. Les centaures sont nombreux dans ce monde et il en existe de toutes les couleurs; ceux qui sont dorés sont réputés pour leurs talents d'architecte, les rouges pour leur vaillance à la guerre, les bleus pour leur lubricité et les verts pour leur sagesse. Un des endroits les plus mystérieux de ce monde est le Palais d'onyx dont la chaussée est si colossale qu'il est impossible d'apercevoir le palais au loin. Rares sont ceux qui peuvent témoigner de ce que recèle cet endroit, les Nephilim qui ont pu passer outre le zèle des sentinelles ne sont jamais revenus pour témoigner. Un autre endroit inquiétant de Meborack est certainement la Plaine de chrysolite peuplée de ses Seigneurs immobiles. On dit que ceux qui s'y rendent sont souvent saisis de visions terrifiantes de leur propre futur. Meborack recèle aussi un grand nombre d'îles aux falaises escarpées, au sommet desquelles on peut apercevoir souvent de magnifiques palais perchés. Il n'est pas rare de rencontrer dans ces contrées des sirènes, des monstres marins et des poissons géants lors de voyages en bateau souvent périlleux. En effet, les archipels de Meborack reçoivent souvent la visite des Seigneurs aux Casques de diamant qui pillent navires et villages côtiers pour les offrir à leur terrifiant seigneur sans visage. L'île du labyrinthe est une des destinations les plus dangereuses car leurs habitants aiment s'emparer des voyageurs et tout spécialement des Nephilim pour les jeter en pâture à une sorte de démon vorace qui habite dans un dédale au centre de l'île. Meborack est un monde d'une beauté époustouflante mais le Nephilim qui s'abîmerait dans la contemplation trouverait certainement un sort funeste...

### La quête de Meborack : la Balance Cosmique

Ceux qui connaissent bien Meborack ne tarissent pas d'anecdotes et de louanges pour le monde qu'ils ont choisi d'explorer et de comprendre. Selon eux, l'Agartha doit permettre de se rapprocher du Divin et d'être ainsi habité de son pouvoir pour faire régner l'équilibre. En attendant, Meborack est selon le reflet d'un Age d'Or qui était à la portée des Nephilim s'ils n'avaient pas persisté dans leurs erreurs. Les messages et les énigmes de Meborack sont là pour guider le kabbaliste sur la voie de l'équilibre qui fera de lui un gardien de la Balance Cosmique. Cette voie est loin d'être la plus simple alors que les lois de Meborack sont particulièrement complexes. Tout acte y a une conséquence qui peut être difficile à anticiper.



## Pachad, le monde de l'apocalypse

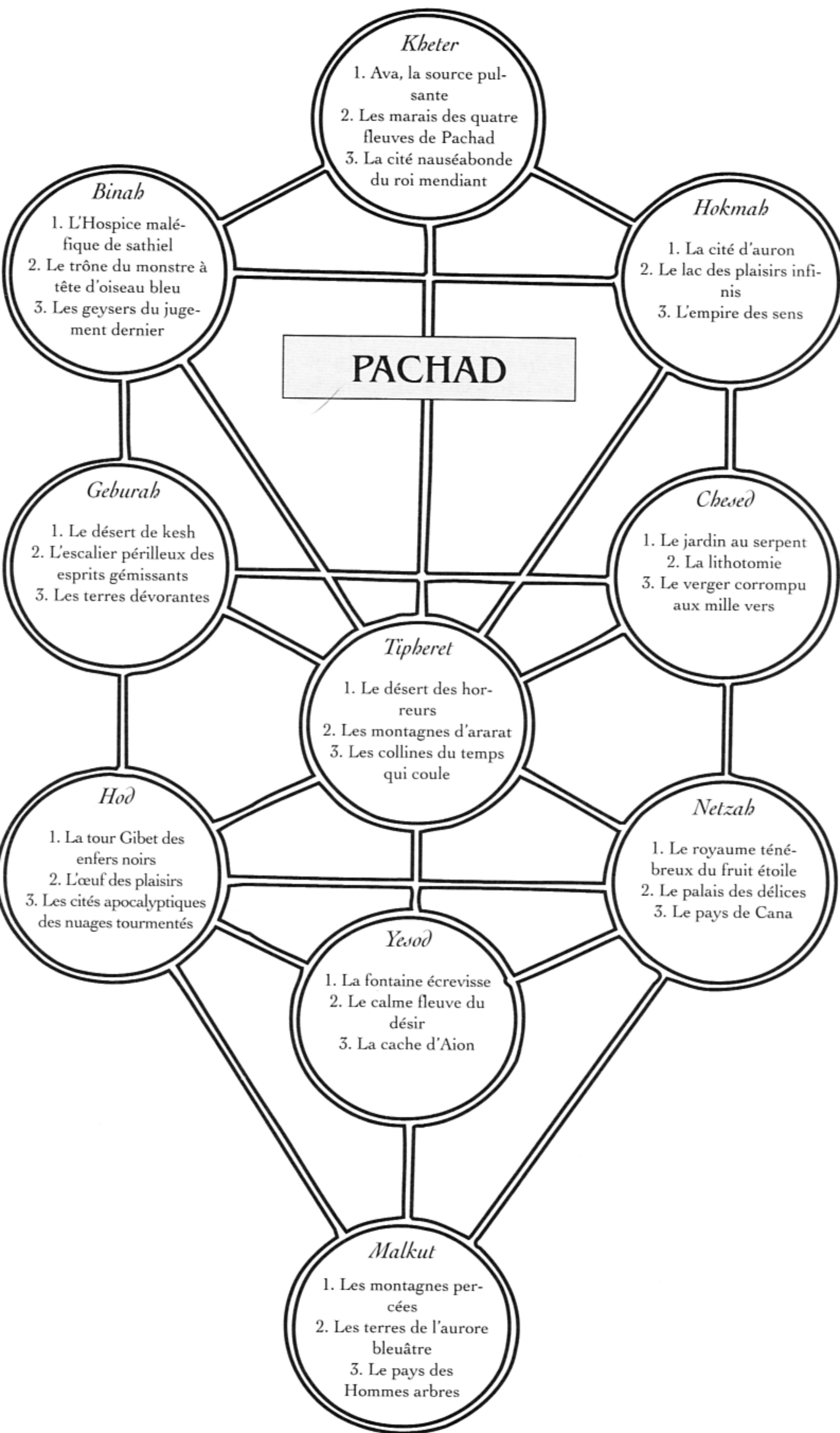
Ce monde est certainement de tous les cinq le plus riche mais aussi le plus chaotique. Les pires cauchemars côtoient les jardins les plus magnifiques qu'il a été donné à voir à un Nephilim. Les visions les plus déstabilisantes y sont légion alors que Pachad ainsi que ses créatures sont en perpétuelle mutation. En fait, le voyageur a souvent l'impression qu'il voyage sur un gigantesque organisme vivant. Ce monde s'organise autour de quatre fleuves qui le parcourent comme les artères d'un gigantesque cœur pulsant sans relâche. Ils ont tous la même source qui porte le nom de Ava qui est réputée comme un lieu de grand mystère et de grand pouvoir. On raconte que celui qui parvient à cette source peut atteindre l'Agartha plus vite et que c'est aussi la mythique source de Jouvence. Aux alentours de cette mythique fontaine se trouve un jardin qui pourrait être qualifié de paradisiaque s'il n'avait pas l'étrange particularité de dégénérer cycliquement en un lieu d'horreur. Très souvent, les contrées de Pachad ont une forte résonance avec des tableaux médiévaux et semblent tout droit sortis d'un imaginaire tourmenté. Le voyageur peut aussi bien rencontrer de charmants petits villages que des bourgs étranges et dégénérés où les maisons ont des pattes de poule et où des démons dressent de gigantesques machines pour torturer leurs habitants. Il n'est pas rare de rencontrer dans le ciel des armées d'êtres grotesques montés sur des poissons volants, bardés de lances et de boucliers se dirigeant vers une ville ou un village pour le mettre à sac. Il est bien difficile de décrire ce monde et les créatures qui l'habitent tant il est riche et foisonnant. Cependant, quelques endroits ont été répertoriés par les kabbalistes aventureux tel le désert de Kesh qui abrite une ville magnifique creusée dans une montagne qui se dresse en son centre et habitée par des petits êtres qui travaillent sans cesse à son agrandissement et qui n'ont pas de pareil pour chasser de monstrueux scorpions à tête humaine et de la taille d'un mammoth qui hantent le désert. Un autre désert bien connu est celui dit des Horreurs où il existe un si grand nombre de démons que les créatures qui y vivent sont constamment obligées de changer de forme pour leur échapper. Les voyageurs expérimentés de Pachad ne manquent pas de mentionner le palais des Délices où l'on s'adonne à des plaisirs d'un raffinement rarement égalé dont les visiteurs et invités ont pour obligation d'être déguisés. Le palais des Délices jouit d'une réputation ambiguë et on murmure que certains "déguisements" proposés par les maîtres de cérémonie seraient irréversibles. Outre ce centre de débauche, les kabbalistes essayent souvent de se rendre à la ville d'Auron où il existe une bibliothèque qui contiendrait tous les événements futurs. Il est cependant dangereux de s'y rendre, car elle est le théâtre de gigantesques batailles entre des êtres dégénérés et rabougris.

### **La quête de Pachad : la Source de jouvence**

Les initiés de Pachad souffrent souvent d'un ostracisme plus ou marqué de la part de leurs collègues kabbalistes. pourtant, selon eux, l'Apocalypse pourra tourner à l'avantage des Déchus si l'on veut bien comprendre que le Chaos peut être générateur d'un nouveau monde. Après avoir été avilli, souillé, blessé, l'initié peut se plonger dans la Fontaine de Jouvence et émerger sous une nouvelle Forme qui transcende vers l'Agartha.

Cartographie abstraite de Pachad





## Aresh

Ici, tout n'est que bruit et fureur. Les éléments se déchirent entre eux à force d'éclairs, de tremblements de terre, de météorites, d'éruptions et tempêtes. La terre est couverte de crevasses et de ravins comme autant de cicatrices profondes. L'air dégage une violente odeur d'ozone, alors que des langues de terre craquelées d'océans disparus en un seul jour...

Ce monde est celui de la violence, de la furie des éléments déchaînés qui se livrent une guerre impitoyable. Le relief change constamment au gré de l'issue des batailles dans lesquelles s'engagent des forces démesurées. Ce monde est celui de la colère d'Adonaï, celui du Béhémoth et du Léviathan. Les créatures qui y habitent sont agressives et belliqueuses, elles cherchent toujours l'affrontement et le conflit. C'est un monde guerrier et le paysage ainsi que ses habitants en sont la parfaite expression.

Aresh est un immense champ de bataille...

Un des endroits les plus terrifiants de ce monde est la forêt de Basalte où des pierres vivantes qui furent certainement des arbres à une époque lointaine se lamentent et luttent entre elles grâce à leurs appendices griffus pour un dérisoire espace vital. Dans ce paysage terrifiant habitent de nombreuses créatures du feu et de la lune. Le voyageur qui accepte de braver ces dangers et parvient au cœur de cette contrée pourra alors découvrir une large clairière où se dresse un monolithe de basalte, un monstrueux autel noir gardé par les Lampes Vivantes. On dit que ce bloc de pierre est la demeure d'une créature d'un immense pouvoir que personne jusqu'à présent n'a réussi à invoquer malgré de nombreuses expéditions de kabbalistes aguerris.

De nombreuses légions de créatures vouées à la victoire d'un élément écumant la surface d'Aresh. Parmi elles, les Lampes vivantes sont une des puissances majeures du Feu grâce à leur organisation et à leurs vaisseaux d'ambre qui parcourent ce monde en semant la mort et la destruction. Il existe cependant des créatures des autres éléments, de force et d'organisation militaire équivalentes, comme ces étranges créatures de glace cristalline qui réduisent leurs proies en statues de glace afin de pouvoir continuer à édifier leur mystérieux Palais chantant. ce dernier endroit est réputé pour son jardin d'une beauté merveilleuse où reposent beaucoup de Nephilim attendant l'heure de leur réveil.

Les acteurs des différents conflits qui secouent perpétuellement Aresh sont légion et les kabbalistes n'en finissent pas de dresser leur liste et celle de leurs faits de guerre. De cette foule belliqueuse se démarquent tout de même les étranges ombres noires montées sur leurs chasseurs lunaires qui habitent dans une lune qui plane au dessus d'Aresh sur laquelle il règne un froid mordant. Il semblerait que ce satellite aie été conquis de haute lutte

aux forces de la Terre lors d'une gigantesque bataille. Ces dernières ne sont pas en reste et alignent des légions de soldats caparaçonnés de pierre et montés sur des chevaux infernaux qu'ils ont réduit en esclavage lors d'une antique guerre contre les forces du Feu.

Kamaël, le démon des destructions est, quant à lui, le général des forces de l'Air. Il commande des légions de créatures volantes et est un des principaux responsables de l'aspect ravagé de ce monde. D'ailleurs il semblerait que chaque élément ait son général en chef, mais Kamaël est pour le moment le seul qui ait été révélé dans les textes. Une chose est cependant sûre: Tous, sur un mot de Tsadael l'Empereur d'Airain, cessent leurs conflits et rangent leurs bannières sous son commandement en cas de besoin. Toutefois, l'empereur de ce monde semble prendre un réel plaisir au spectacle de ces affrontements, comme s'il estimait que tous ces combats ne sont en fait que des exercices ou de gigantesques manœuvres d'entraînement visant à préparer son armée pour le jour où il déferlera sur la terre. Il lui est cependant arrivé d'intervenir violemment quand il a estimé que les conflits étaient allés trop loin et menaçaient la cohésion du monde même.

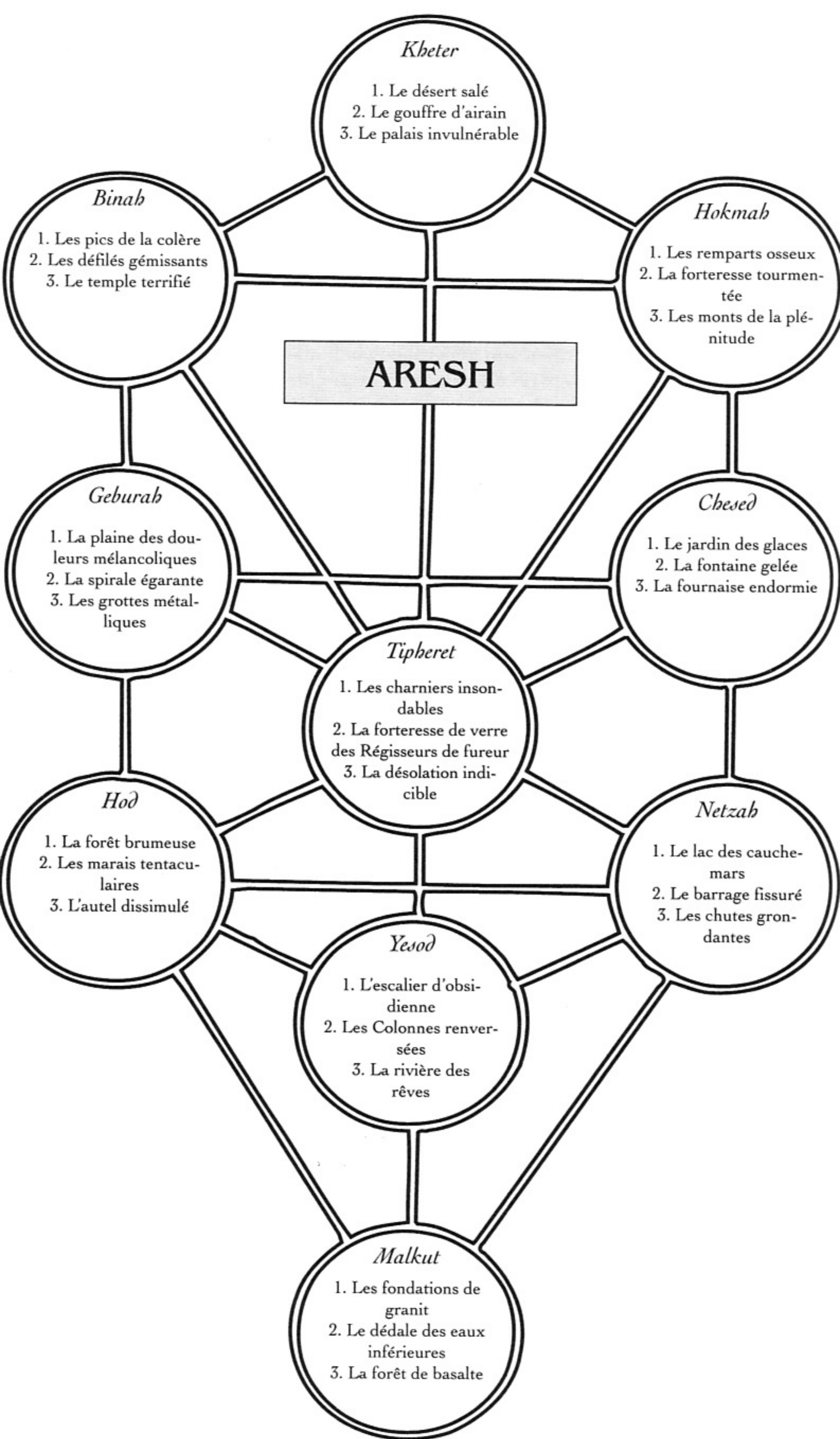
Les kabbalistes qui se sont aventurés dans ce monde ont pu remarquer que bien que les créatures qui y habitent sont généralement très agressives, elles développent un sens de l'honneur très poussé. En fait, plus que l'anéantissement de l'adversaire, c'est l'affrontement même et le progrès dans les compétences martiales qui semblent être le souci majeur des combattants.

Cependant, la violence de ce monde, visible au premier abord, n'est pas sa seule facette. Aresh cache de nombreux mystères. Il détient la mémoire de la jeunesse des Nephilim, celle de l'époque durant laquelle ils ont dû se battre pour leur survie contre les Sauriens. Aresh est leur mémoire atavique ; il recèle les secrets de leurs rêves enfouis. Ce monde, dans toute sa sauvagerie, recèle les clés de la gloire passée des Nephilim et révèle par la souffrance ce qu'ils ont oublié.

### **La quête d'Aresh : la couronne d'Airain**

Choisir Aresh pour enfin contempler l'Unique dans toute sa puissance est un long périple semé d'épreuves et de combats de dimension mythologique. Atteindre l'Agartha doit se traduire par une discipline digne d'un guerrier additionné de celle d'un moine. Ainsi le kabbaliste peut affronter toutes les épreuves à la fois physiques et spirituelles. Celui qui choisit de batailler dans Aresh cherche à contrôler la réalité en la dépassant par la lutte, quelque soient les armes.

Cette ambitieuse philosophie doit passer par l'épreuve de la Couronne d'Airain dont le porteur est l'empereur lui même...



## Voyages

Une fois ces différentes phases accomplies, le Nephilim peut accéder au monde de Kabbale qu'il a choisi d'explorer. Toutefois son séjour peut être encore une fois limité par le Ka-soleil de son simulacre. Le nombre d'heures pouvant être passées en voyage est le résultat du Ka-élément dominant du Nephilim - le Ka-soleil du simulacre. Pour chaque heure de méditation supplémentaire, le Nephilim doit vaincre le Ka-soleil de son simulacre sachant que son Pot actif est diminué d'autant d'heures qu'il a passées dans le monde de kabbale.

Exemple: Athiel a rapidement progressé sur le chemin de l'Agartha depuis sa dernière incarnation. Son Ka est désormais de 45 tandis que son simulacre possède un ka-soleil notable de 18. Athiel peut ainsi rester 23 heures (45-18) en voyage. S'il décide de rester plus longtemps dans Sohar, le monde auquel il est lié depuis bien longtemps, il devra vaincre le ka-soleil de son simulacre. Ainsi, dès la vingt-quatrième heure, ses chances de continuer son Voyage sont égales à :  $45-23$  (Ka - nombre d'heures passées en Voyage) = 18 opposé au Ka-soleil du simulacre soit 18. La table de résistance indique alors pour 18/18, 50% de chances de succès. Lorsqu'il rejoint un monde de kabbale, le Nephilim s'y déplace sous forme magique seulement. Ses seules caractéristiques sont ses Ka-éléments qui lui servent pour toutes les actions. Ses compétences sont par contre toujours utilisables y compris celles de son simulacre. Si le Nephilim est blessé d'une quelconque manière, ce sont ses Ka-éléments qui sont touchés comme lors de dommages magiques.

Toutes les possessions du Nephilim voyageur ne le suivent pas lors d'un voyage. Seuls les objets magiques apparaissent aux côtés du Nephilim ainsi que des focus que le kabbaliste aura pris soin d'étaler devant lui. Le kabbaliste peut aussi choisir d'emmener un ou plusieurs de ses compagnons Nephilim avec lui à condition que ceux-ci soient aussi kabbalistes. Dans ce cas, ils peuvent accéder aux mondes de kabbale, même s'ils n'en ont pas la capacité, grâce à leur aîné.

Une fois arrivé dans le monde de kabbale choisi, le Nephilim peut s'y déplacer en accord avec chaque cartographie abstraite exposée dans les descriptions des différents mondes. Chaque univers est ainsi structuré selon l'Arbre de vie en fonction de Sephiroth. Chacune Sephirah est elle-même constituée de plusieurs contrées au nombre de trois. La «vitesse» de déplacement du kabbaliste dépend de son avancement vers l'Agartha. Ainsi, en une heure de temps réel de voyage, le Nephilim peut couvrir des distances impressionnantes qui correspondent à des régions qui composent chaque Sephirah de l'Arbre de Vie.

### TABLE DES RÉGIONS PARCOURUES

| Ka du kabbaliste | Régions parcourues en une heure de temps réel |
|------------------|---|
| 40 et -          | 1   |
| 41-60            | 2   |
| 61-80            | 3   |
| 81-90+           | 4   |

Lorsqu'un Nephilim voyage dans une contrée, il peut vivre des péripéties concoctées par le meneur de jeu en accord avec la philosophie de la Sefirah et de l'esprit du monde. Le kabbaliste pourra aussi rencontrer aléatoirement créatures ou pièges qui sont destinés à éprouver sa sagesse et sa valeur.

Pour chaque région traversée, le meneur de jeu peut ainsi consulter la table suivante.

### TABLE DES RENCONTRES

| <i>Id</i> | <i>Événement</i>   |
|-----------|--|
| 01-40     | Rien à signaler  |
| 41-60     | Le kabbaliste rencontre une créature de puissance inférieure ou égale à la Sefirah traversée. L'attitude de la créature est fonction de sa description.  |
| 61-80     | Le kabbaliste rencontre une créature de puissance supérieure ou égale à la Sefirah traversée. L'attitude de la créature est fonction de sa description.  |
| 81-00     | Le kabbaliste a l'occasion d'être confronté à une énigme qui peut lui apporter de nouvelles connaissances sur ce monde et sur la Kabbale en général. Si le Nephilim réussit un jet de Kabbale du cercle correspondant à la Sefirah au sein de laquelle il voyage, il gagne 1% dans sa compétence la plus proche de l'Agartha |

Si un Nephilim veut passer d'une Sefirah à une autre, il doit emprunter un sentier. Les sentiers sont des passages périlleux qui peuvent receler des épreuves physiques et intellectuelles. Le temps de passage d'un sentier est toujours équivalent à une heure de méditation quelque soit le Ka du Nephilim.

Si un Nephilim veut rencontrer le Roi, il devra parcourir toutes les régions qui composent ce monde avant de pouvoir être reçu dans son palais.

## Le Temple de la sagesse intérieure

Une fois qu'un kabbaliste a accompli la quête propre à la voie qu'il avait choisi, l'Agartha devient presque une réalité pour lui. Sa sagesse est telle qu'il peut envisager de nouvelles directions de développement mystique.

Ainsi, alors que le Nephilim kabbaliste a embrassé une voie initiatique qui devait le mener à comprendre un des mystères de la création, il arrive finalement au bout de son périple pour découvrir que la réponse est la même sans rapports avec le chemin choisi. Quelque soit le monde qu'il explore, un kabbaliste ne fait que tenter de comprendre et de contempler dans toute sa complexité un des aspects de la Création. Or, au delà de la Création que reste-t-il à contempler sinon le Créateur lui-même, l'Unique ou tout autre nom qui plaît au futur Agarthien.

Au delà de la quête des mondes de Kabbale, le kabbaliste peut désormais faire rayonner autour de lui sa sagesse et tenter d'accompagner un maximum de ses pairs sur la route de la Communion dans l'adoration de la Création. La création du temple de la sagesse Intérieure concrétise cette évolution du Nephilim.

Le temple de la Sagesse Intérieure ne peut être construit que par un Nephilim qui a maîtrisé le troisième cercle et qui a accompli la quête du monde auquel il avait lié sa destinée.

Un tel temple est dédié à l'Unique et existe à la fois dans le monde réel et dans les champs magiques. Le temple, à l'identique d'un oratoire, est construit en cercle avec cinq niches qui donnent sur cinq ouvertures. Chaque niche peut contenir des reliques et des artefacts originaires d'un monde de Kabbale particulier. Chaque ouverture donne, quant à elle, sur un monde de Kabbale et même les profanes peuvent y accéder accompagnés du Nephilim gardien du temple.

Lorsque le Nephilim aura finalement atteint les portes de l'Agartha, une ouverture dans la voûte du Temple permettra d'accéder à un autre monde

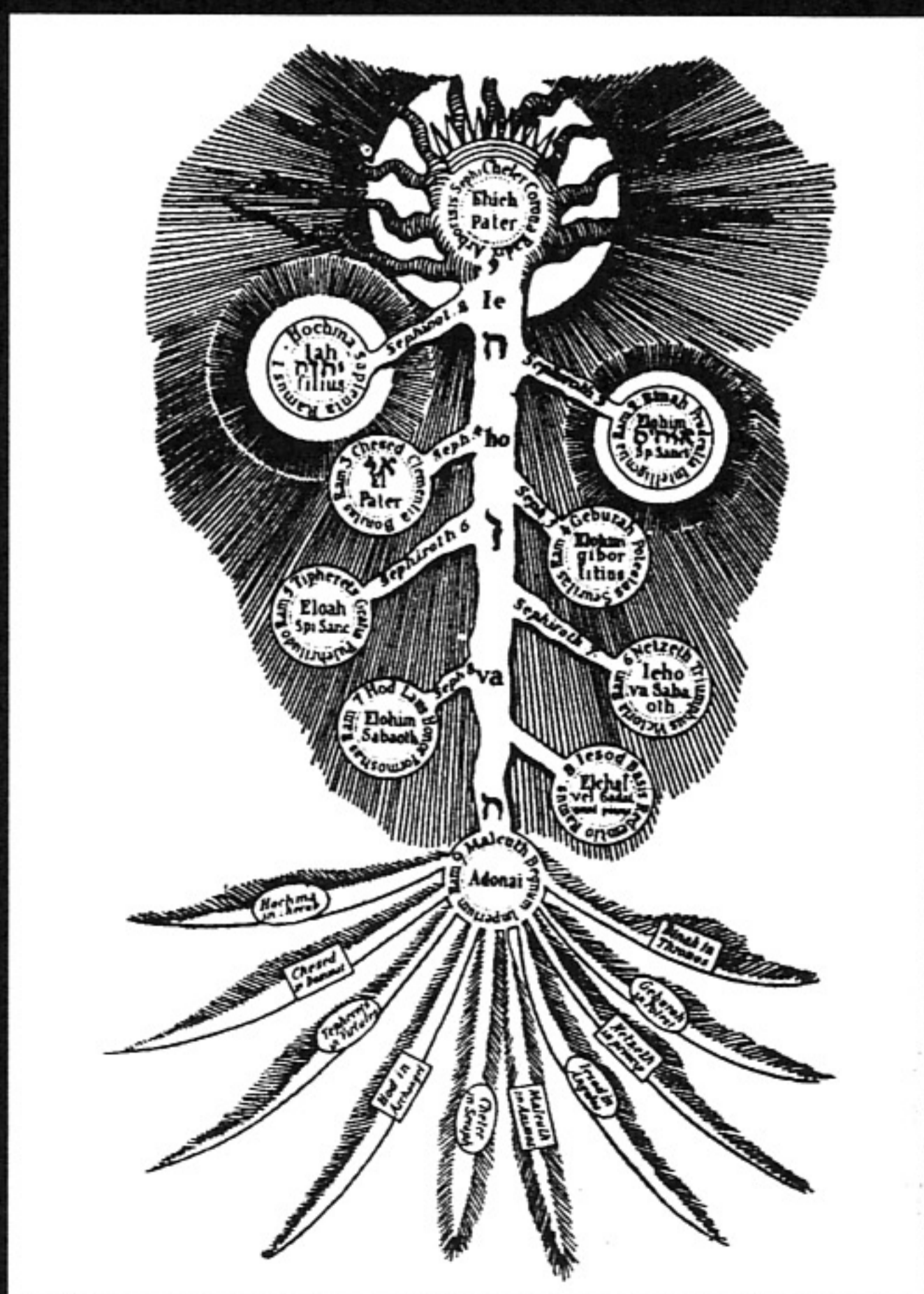
de Kabbale, un monde complètement pur à explorer et qui recèle certainement la clé de la Rédemption des Nephilim...

Mais le chemin est long avant d'accéder à cette révélation et nous aurons largement le temps de l'aborder lorsque vous aurez accompli ce long voyage !





# LES RITUELS ET ENCHANTEMENTS



## LES GARDES

Certains kabbalistes expérimentés (90% dans le cercle correspondant à celui de la créature dont on veut se protéger) conscients de la menace que représentent certaines créatures qu'ils ont l'habitude d'invoquer aiment à protéger leur sanctuaire par des rituels de bannissement.

Chaque Garde, ainsi que les appellent les Nephilim versés dans cette science occulte, affecte la forme d'un pentacle chargé de symboles énochéens. Une Garde ne peut être efficace que contre une créature donnée que le kabbaliste a déjà invoqué et ne peut pas être efficace contre les créatures uniques (dont le nom est au singulier). Si cette condition est remplie, le sceau de protection peut être apposé sur une surface inscriptible. Selon ce que le kabbaliste veut protéger la garde peut être inscrite sur une porte, un objet voire un médaillon si c'est un être qui en est le bénéficiaire.

Techniquement, le kabbaliste doit réussir les mêmes étapes qu'un rituel d'invocation à la différence qu'il n'y pas de contrat mais un jet sous Ka-élément x3 (correspondant à celui de la créature invoquée) contre une créature du premier cercle, Ka-élément x2 pour le second et Ka-élément x1 pour le premier. Ce dernier jet est à la charge du meneur de jeu qui tiendra le résultat secret. En cas d'échec, il peut recommencer comme dans le cas d'un sort de Magie. Pour ne pas éveiller les soupçons du joueur, le meneur de jeu pourra effectuer ces jets un peu plus tard après avoir rassuré le joueur angoissé...

Notez bien que le Nephilim peut sacrifier des points de sa stase pour augmenter ses chances. Il doit alors annoncer le nombre de points dépensés avant que le meneur de jeu effectue le test.

Exemple : Prospero est un Adopté de l'Arcane I qui a attiré contre lui les foudres de La Maison Dieu pour avoir divulgué des secrets publiquement à plusieurs reprises. Craignant d'être traîné devant un tribunal de la Balance Cosmique par les Adoptés de l'Arcane XVI, l'Ange entreprend de protéger sa retraite contre les Ailes de Givre, des créatures qu'affectionnent ses poursuivants.

Cette invocation est du second cercle. Comme Prospero vient de commencer à étudier la première Sefirah des Clés, il peut tenter de se protéger contre les Ailes de Givre. Sa compétence en Sceaux est de 96% mais il n'a pas à tester sa compétence ni sa capacité à se concentrer alors que notre Nephilim a tout le temps devant lui (du moins le croit-il...). C'est donc avec tout le soin possible que Prospero appose une Garde sur la porte de sa chambre dans laquelle il se cloîtrera jusqu'à avoir trouvé une solution à ses problèmes. Par contre, c'est au meneur de jeu de tester l'effica-

cité du dispositif. Le Ka du Nephilim est de 36, la créature est du second cercle ; la réussite sera effective avec un résultat inférieur ou égal à 72%. Les dés indiquent 82% : c'est un échec... Le meneur de jeu rassure le joueur de Prospero puis reprend le cours de la partie. Un peu plus tard, il recommence et obtient de nouveau un échec ! Malgré tous les soins de Prospero, sa garde ne sera pas efficace et il ne pourra pas empêcher les terribles Ailes de Givre de venir l'enlever pendant son sommeil...

Si une Garde s'avère efficace, elle le restera jusqu'à la prochaine journée avec un modificateur astrologique contraire à l'élément de la créature visée par la Garde. Si le Nephilim veut que son ouvrage dure plus longtemps, il doit sacrifier autant de points de Ka que le cercle de la créature, auquel cas la garde sera effective jusqu'au prochain mois avec un modificateur astrologique contraire.

Exemple : Nous sommes au début du mois d'août. Si Prospero avait voulu renforcer sa Garde, celle-ci aurait duré jusqu'au 23 octobre (début d'un mois astrologique dédié au Feu, un élément opposé à la Lune).

## LES PACTES

Il peut arriver qu'un kabbaliste veuille s'attacher durablement les services d'une créature au delà de la durée habituelle d'une invocation. Dans ce cas, le Nephilim doit procéder à un Pacte. Ces rituels peuvent revêtir plusieurs formes mais la procédure est toujours la même.

Ainsi, un kabbaliste ne peut lier par un pacte qu'une créature du premier cercle qui n'est pas unique (c'est à dire dont le nom est au singulier comme Adonai). Des créatures du second cercle répondant aux mêmes critères peuvent aussi être liées mais le Nephilim doit alors rencontrer l'Empereur du monde dont elles sont originaires en l'invoquant lui même ou en se rendant en son palais après un long périple dans ce même monde.

Outre ces conditions, la démarche de la conclusion d'un pacte est identique à une invocation normale à la différence que le Nephilim doit sacrifier un ou deux points de Ka en fonction du cercle de la créature qu'il désire lier.

Toute créature liée par un pacte au kabbaliste compte pour la limite de contrôle (voir p 27).

### Les allégeances

Ce type de pacte est certainement le plus répandu et constitue toujours la première étape d'un pacte plus fort. Ce genre de rituel se rapproche selon certains d'un processus d'appriivoisement ou de serment de fidélité en fonction de la puissance de la créature concernée. Celle-ci doit être

connue du kabbaliste ou être rencontrée lors d'un voyage dans les mondes qui composent l'Arbre de Vie et doit posséder un contrat inférieur au Nephilim. Plus le contrat de l'invocation est proche du Nephilim, moins la créature sera respectueuse, déférente et diligente dans ses relations avec son maître. Cela fait, la créature reçoit un nom et les deux parties du pacte sont liées définitivement.

Un kabbaliste ne peut entretenir qu'une seule allégeance à la fois. S'il désire en changer, il devra de nouveau rencontrer l'Empereur du monde d'origine de son «sujet» et négocier sa libération ou bien il devra la détruire de ses propres mains. Si cette dernière option est choisie, le kabbaliste reçoit autant de points de Khaïba que le montant du contrat de son sujet du fait du lien qui l'unissait à son maître.

Une fois l'allégeance réussie, le kabbaliste n'aura plus besoin de battre le contrat de la créature lorsqu'il voudra l'invoquer.

De même, le sujet de l'allégeance pourra servir de «réserve» de Ka à son maître mais toute ponction affaiblira d'autant la créature et le kabbaliste sera pénalisé d'autant de points de Khaïba. Cette pratique est condamnée par les Nephilim qui la trouvent cruelle et en total désaccord avec les enseignements de la kabbale.

## Les services

Du fait de la nature des créatures qui habitent les champs magiques, la Kabbale permet une grande souplesse d'utilisation. Ainsi, les Nephilim ont pu découvrir la possibilité de lier des invocations à un lieu pour une tâche précise. Ce genre de pacte n'est cependant accessible qu'aux kabbalistes qui sont initiés du second cercle.

Une créature ne peut devenir le serviteur d'un Nephilim qu'après un pacte d'allégeance suivi immédiatement d'un renforcement du lien dont le résultat négocié indiquera la durée du service accordé par la créature. D'une manière générale, cette durée correspond à la différence entre le contrat de la créature et le Ka du Nephilim en semaines. Par exemple, un Nephilim qui aurait 25 en Ka pourrait s'assurer le Service d'une créature qui aurait un contrat de 14 pendant 11 semaines. Si le kabbaliste souhaite obtenir un service plus long, il devra convaincre la créature en testant de nouveau son contrat sans qu'il puisse augmenter son Ka grâce à sa stase. En cas d'échec, toute la procédure est annulée. Dans le cas contraire, il suffit de consulter la Table de résistance pour déterminer le nombre de semaines supplémentaires obtenues en comptant le nombre de colonnes qui séparent le seuil de réussite du résultat du jet de dés.

Exemple: Medran, un elfe, compte protéger sa précieuse bibliothèque en

passant un pacte de service avec un de Ceux qui frappent les Scorpions. Son Ka est de 24, celui de la créature qu'il compte invoquer de 16. Une fois, le rituel du pacte accompli, son Ka baisse de 1 et il peut obtenir 23-16 soit 7 semaines de service. Cette durée ne correspondant pas à ses désirs, Medran compte convaincre la créature de lui accorder le service le plus long possible. L'Elfe tente donc de battre de nouveau le contrat de la créature en obtenant le meilleur résultat possible. Le résultat de marchandage donne 41% soit neuf colonnes arrondies au plus proche en dessous du seuil de réussite. Le pacte de service qui lie Medran à la créature est désormais de 7+9 soit 16 semaines ce qui sied plus à notre kabbaliste !

Une fois le pacte conclu, le kabbaliste peut donner des instructions en fonction de la capacité de la créature qu'il s'est lié. Celle-ci accomplira sa tâche jusqu'au terme du pacte sans pouvoir toutefois quitter le lieu défini dans les termes du contrat au delà de 100m de rayon. Si le kabbaliste le souhaite, il peut bannir à tout moment son serviteur.

## Les asservissements

Ce dernier type de pacte est certainement le plus contraignant pour la créature visée par le kabbaliste. En effet, grâce à ce rituel, un Nephilim peut lier une invocation à un objet dans lequel elle restera prisonnière selon le bon vouloir de son maître. Les pactes d'asservissement servent ainsi à piéger ou protéger indéfiniment un objet auquel ils tiennent particulièrement.

Le pacte d'asservissement fonctionne comme un rituel d'allégeance doublé d'un renforcement obligeant la créature à intégrer l'objet choisi. Cette dernière opération se traduit par un nouveau test du contrat. En cas d'échec, toute la procédure est annulée. Dans le cas contraire, le Nephilim doit sacrifier autant de points de Ka que le cercle de l'invocation.

Une fois le pacte conclu, la créature ne quittera plus l'objet où elle est confinée à moins que la kabbaliste ne la bannisse. Le kabbaliste doit alors prononcer deux codes en énochéen. Le premier est destiné à protéger le kabbaliste ou tout Nephilim partageant ce secret pour éviter de déclencher la libération de l'invocation. La seconde est un déclencheur qui libère la créature qui agira alors comme dans le cadre d'une invocation normale sans avoir réitérer un rituel après une Action.

Dans tous les cas, une créature libérée est généralement très agressive et verra son contrat augmenter de 1 ou 2 selon son cercle et ses compétences augmenter de 10%.

## LES TALISMANS

La création d'artefacts magiques aux propriétés extraordinaires ne fait pas partie à proprement parler des pratiques de la Kabbale. Par contre, un Nephilim qui voyagerait dans les mondes de Kabbale a l'occasion de découvrir au fil de ses errances des objets de pouvoir intéressants. Malheureusement, une telle découverte n'existe pas physiquement dans le monde réel et le kabbaliste doit procéder à un long rituel s'il veut matérialiser l'objet.

La première étape de l'acquisition d'un talisman passe par la définition de l'objet en accord avec le meneur de jeu qui en fixera le Potentiel exprimé sur une échelle de 1 à 20. Puis, le Nephilim devra pouvoir accéder à un monde de kabbale où il pourra partir en quête de l'objet de ses désirs. Cette étape doit donner lieu à un court scénario qui pourra être riche en épreuves, découvertes et péripéties avant d'aboutir.

Une fois le talisman défini et découvert, le Nephilim doit trouver un objet réel de même nature pour servir de réceptacle. Cela fait, l'objet désigné doit être placé dans un Plexus durable dont l'élément est en rapport avec le talisman où il pourra emmagasiner assez de Ka pour se modeler à la façon du talisman. Chaque jour d'exposition au Plexus fournit un point de Ka qui est alors capté par le réceptacle. Celui-ci se transforme en talisman lorsque son POT est atteint. Une fois cette étape achevée, le Nephilim doit procéder à un rituel de sacrifice demandant 1 à 3 points de Ka pour figer le talisman dans sa structure.

### TABLE DU SACRIFICE DE KA

| POT du talisman | Points de Ka |
|-----------------|--------------|
| 01-06           | 1            |
| 07-12           | 2            |
| 13-20           | 3            |

*Exemple : Arthel, un Onirim, a déjà beaucoup voyagé dans les contrées du monde de Pachad. Ses pérégrinations l'ont amené dernièrement à combattre une horde de Ceux qui frappent les Scorpions. A l'issue de cette épique confrontation, le Nephilim s'est attardé sur les fameux bâtons qui ont fait la notoriété des sinistres créatures. Pensant qu'un tel engin pourrait lui être utile, Arthel décide d'en faire un Talisman avec l'accord du meneur de jeu. Celui-ci estime que l'objet désiré par Arthel n'est pas d'une puissance extraordinaire. Ce talisman sera donc fié par un POT de 6. Arthel devra ainsi trouver un Plexus de terre où il placera un bâton qui restera 6 jours. A l'issue de cette période, Arthel devra sacrifier un point de Ka pour bénéficier du talisman.*

*Exemples de découvertes issues des mondes de kabbale*

## LES CLÉS DE MERCURE DE PHARPHAR (POT 10)

Les kabbalistes qui connaissent bien le monde Sohar ont souvent eu l'occasion de visiter la fameuse cité de Pharphar et n'en finissent pas d'en décrire les merveilles et les dangers. Cette cité très policée est extrêmement protégée et les Portes d'Adamante aux Pieds de métal qui en gardent les issues sont célèbres bien au delà des cercles des initiés de Sohar. On dit cependant que certains gardes haut placés dans la hiérarchie militaire de la ville détiendraient des clés constituées d'un métal presque liquide qui permettrait de desceller une porte d'Adamante. Un kabbaliste qui pourrait s'emparer d'une de ces clés dans Sohar et qui se matérialiserait dans le monde réel pourrait forcer une ouverture gardée par une de ces créatures en battant simplement son contrat.

## LA FLÛTE STRIDENTE DE CELUI QUI LIBÈRE LES ANCIENS (POT 16)

Le monde d'Aresh est connu pour les incessants conflits qui le déchirent. pourtant, certaines des régions qui le composent échappent à l'atmosphère de désolation habituelle. Ainsi, le mythique jardin des glaces est-il plutôt emprunt de mélancolie alors que nombre des arbres qui s'y trouvent renferment des créatures et même des Nephilim emprisonnés à jamais dans leurs geôles cristallines. Certaines légendes parlent d'un mystérieux musicien errant qui aurait jadis tenté de faire cesser toutes ces guerres et qui avait pour objectif de libérer les prisonniers du jardin des Glaces en leur arrachant le serment d'œuvrer pour la paix en Aresh.

Celui qui trouverait cette flûte et qui la transformerait en talisman pourrait s'en servir pour briser un Arbre de Cristal de la forêt des Glaces. De plus, un tel talisman pourrait produire un son tellement puissant que toutes les personnes situées dans un rayon de 10 mètres échouant un jet sous Ka x2 seraient paralysées pour 1d6 actions.

# NOUVELLES INVOCATIONS

Si l'accession aux mystères des Clés donne la possibilité d'explorer les mondes de Kabbale, les Nephilim qui embrassent cette quête si particulière sont souvent confrontés à l'inconnu et peuvent ainsi découvrir de nouvelles régions et surtout de nouvelles créatures...

Ainsi il n'y a pas à proprement parler de création d'invocation au sein de la kabbale ; on parlera plutôt de découverte de nouvelles créatures qui peuvent par la suite devenir des invocations. Un kabbaliste chevronné ne manquera pas de dire qu'il n'est pas besoin d'inventer comme dans les autres sciences occultes, il suffit de découvrir alors que tout existe déjà. Bien sûr, un kabbaliste qui agirait dans ce but devrait avant tout avoir l'autorisation de l'Empereur du monde qu'il explore et qu'il a choisi comme voie vers l'Agartha...

Avant de procéder à la quête qui pourra amener le kabbaliste à découvrir une nouvelle créature, joueur et meneur de jeu devront définir le concept et les possibilités de la future invocation. Plusieurs paramètres devront être précisés en accord avec les principes qui régissent le monde d'origine de la future invocation. Une fois les caractéristiques et les possibilités de la créature envisagées, le meneur de jeu pourra en fixer le contrat et la Sefirah d'origine. Chaque Sefirah est régie par des principes qui prédestinent les créatures qui l'habitent et la nouvelle invocation devra être conçue en accord avec cet esprit quitte à modifier ses caractéristiques. Pour ajouter à la complexité d'une telle recherche, le meneur de jeu pourra garder secrète la contrée d'origine de la nouvelle invocation afin de faire vivre au personnage les errements et les difficultés d'une telle quête.

Cela fait, le Nephilim pourra s'aventurer dans les mondes et voyager en fonction d'intuitions ou du fruit de recherches ou de connaissances. Cette étape peut être jouée sous forme de scénario mais de toute manière, le kabbaliste devra consacrer plusieurs séances de méditation à sa recherche une fois qu'il aura découvert la contrée d'origine de la créature qu'il veut invoquer. Techniquement, le kabbaliste pourra rencontrer la créature qu'il recherche après avoir passé autant d'heures que le contrat de l'invocation dans la région de celle-ci.

Une créature ainsi découverte est difficile à invoquer du fait des maigres connaissances du Nephilim. Ainsi, lorsqu'un Nephilim veut l'invoquer, son jet de compétence en Kabbale du cercle correspondant souffrira d'un malus de 50% et baissera de 10 pour chaque invocation ultérieure. Tant que le jet de Kabbale est affligé d'un malus, tout échec annulera la découverte de la créature et le Nephilim devra recommencer sa quête.



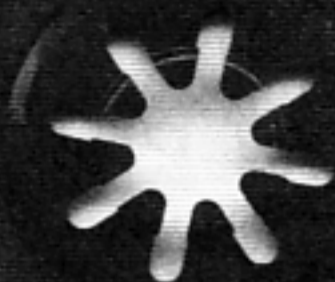
Si le Nephilim le souhaite, il peut sacrifier de 1 à 5 points de Ka pour réduire ces malus pour renforcer le lien à la nouvelle créature. Chaque point de Ka sacrifié allégera le malus de 10%...

Une fois que le Nephilim a pu invoquer avec succès la créature sans malus, celle-ci devient une invocation comme les autres.

Les mondes de kabbale sont riches, les plus audacieux sauront en exploiter tous les trésors...



# INDEX



De Occulta Magica

30659

disc

Handwritten text in a complex, stylized script, possibly a form of Kabbalah or magical alphabet, arranged in several lines.



# INDEX

**Titre / Ka-élément / Contrat / Monde / Seuil**

**Page**

Les invocations marquées d'une étoile appartiennent au Zohar

## SORTS DU PREMIER CERCLE : LES SCEAUX

|   |     |
|---|-----|
| Adonaï, les matières premières de la création, grand graal d'émeraude / tous / 70 / * / 30%               | 147 |
| Armure de ceux qui naissent des dents semées (l') / terre / 18 / Zakaï / 40%                              | 44  |
| Ashim portes d'adamante aux pieds de métal (les) / terre / 7 / Sohar / 10%                                | 66  |
| Boucliers célestes, les ailes revêtues de mailles (les) / air / 18 / Zakaï / 40%                          | 42  |
| Cavaliers armés de pied en cap, de la rivière des rêves (les) / eau / 16 / Aresh / 50%                    | 79  |
| Ceux qui frappent les scorpions / terre / 16 / Pachad / 50%   | 50  |
| Ceux qui hantent le ciel / eau / 25 / Pachad / 90%  | 54  |
| Ceux qui mâchent dans les profondeurs / eau / 15 / Pachad / 50%   | 51  |
| Ceux qui murmurent, les esprits de la forêt de basalte / lune / 9 / Aresh / 10%                           | 75  |
| Ceux qui rampent et qui grignotent / terre / 9 / Pachad / 20%   | 48  |
| Clairons d'orichalque, ministres des dissensions (les) / air / 21 / Aresh / 60%                           | 81  |
| Démons-chevaux, les coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes (les) / feu / 18 / Aresh / 50% | 77  |
| Ecailles d'argent des prairies marine (les) / eau / 18 / Zakaï / 40%                                      | 40  |
| Enfants des sept tonnerres, oracles de la pureté (les) / feu / 18 / Sohar / 50%                           | 66  |
| Enfants rieurs des flèches de Cinah / feu / 25 / Meborack (les) / 70%                                     | 62  |
| Esprits de la ving-quatrième partie d'un instant (les) / lune / 22 / Sohar / 80%                          | 70  |
| Esprits industriels, ceux qui habitent la tour aux mille langages / terre / 20 / Zakaï / 80%              | 46  |
| Flammes bleues du dernier instant (les) / air / 10 / Zakaï / 20%  | 38  |
| Fleurs de jade, mystères des forêts sombres (les) / lune / 14 / Zakaï / 20%                               | 39  |
| Génies industriels (les) / eau / 24 / Pachad / 30%  | 49  |
| Golem (le) / terre / 25 / Sohar / 90%   | 71  |
| Kerubim de l'exaspération et de la confusion (les) / air / 14 / Sohar / 20%                               | 68  |
| Kerubim, habitants agiles des demeures du crépuscule (les) / eau / 12 / Sohar / 30%                       | 69  |
| Lumières des forêts de feu de Pharphar (les) / feu / 7 / Sohar / 10%                                      | 67  |
| Ministres des apparences, les miroirs faussés / lune / 22 / Pachad / 80%                                  | 53  |
| Ministres implacables, lampes vivantes de l'autel dissimulé / feu / 21 / Aresh / 90%                      | 82  |
| Miroirs de vif-argent, ministres des ressemblances / lune / 14 / Meborack / 50%                           | 59  |
| Petits esprits du silence (les) / lune / 7 / Pachad / 20%   | 48  |
| Princes du sel de sagesse / terre / 22 / Meborack / 70%   | 61  |

|   |    |
|---|----|
| Princesses blanches, celles qui réparent la toile d'argent / lune / 22 / Meborack / 90%                               | 63 |
| Procureurs dont les yeux sont des basiliques de rubis (les) / feu / 14 / Aresh / 60%                                  | 80 |
| Puissantes cuirasses de feu (les) / feu / 18 / Zakaï / 40%  | 41 |
| Rumeur soupirante des eaux inférieures (la) / eau / 5 / Aresh / 10%   | 74 |
| Sages aux clochettes (les) / terre / 18 / Pachad / 60%  | 51 |
| Sages aux manteaux d'ombres, de la montagne blanche d'au delà les rivages de brumes (les) /<br>air / 25 / Zakaï / 90% | 45 |
| Seraphim de la compassion, ceux qui apaisent les souffrances (les) /<br>terre / 10 / Meborack / 20%                   | 58 |
| Seraphim de ruine, les maîtres des colonnes renversées (les) / terre / 18 / Aresh / 50%                               | 78 |
| Sombres gouverneur des pouvoirs de peste (les) / eau / 14 / Pachad / 80%  | 52 |
| Spectres aux sept cents bouches, les esclaves messagers de Kamael (les) /<br>air / 9 / Aresh / 20%                    | 76 |
| Tissus impérissables du temps, vêtements animés d'argent (les) / lune / 18 / Zakaï / 40%                              | 43 |
| Tresses de myrrhe et d'asadulas, les voix de l'inspiration (les) / air / 20 / Meborack / 50%                          | 60 |
| Véloces des portails de flamme (les) / feu / 14 / Meborack / 30%  | 57 |
| Voix invoquantes du désert lumineux (les) / air / 5 / Meborack / 10%  | 56 |

# FOCUS DU DEUXIÈME CERCLE : LES PENTACLES

| Titre / Ka-élément / Contrat / Monde / Seuil  | Page |
|---|------|
| Les invocations marquées d'une étoile appartiennent au Zohar  |      |
| Ailes de la folie couvertes de givre, les chasseurs lunaires (les) / lune / 25 / Aresh / 20%                | 112  |
| Améthystes revêtues de flammes qui arment le nord (les) / feu / 32 / Sohar / 50%                            | 94   |
| Ariel, prince libéré de l'île de l'oubli / eau / 35 / * / 60%   | 165  |
| Bête qui habite au fond du labyrinthe, le fils de Béhémot (la) / terre / 40 / Meborack / 50%                | 109  |
| Chevalier vert, le gardien du lac de la forêt des ombres (le) / eau / 25 / Zakaï / 20%                      | 98   |
| Celui qui luit dans les ténèbres / feu / 25 / Pachad / 20%  | 86   |
| Celui qui se nourrit des rêves / lune / 32 / Pachad / 50%   | 88   |
| Ceux qui chassent la nuit / air / 40 / Sohar / 90%  | 95   |
| Ceux qui ferment la marche des esprits / eau / 38 / Pachad / 80%  | 87   |
| Daniel, le signe de la miséricorde, l'ange des confessions / air / 33 / Meborack / 50%                      | 108  |
| El, la source du savoir / tous / 100 / * / 50%  | 166  |
| Elohim Gibor la fureur incarnée, le taureau sauvage / tous / 80 / * / 90%                                   | 165  |
| Elohim Sabaoth, la colonne dextre, la piété et la concorde / tous / 70 / * / 60%                            | 150  |
| Esprits aux mille bras de la forêt des ombres (les) / terre / 32 / Zakaï / 60%                              | 101  |
| Filet de cristal, vaisseau du fleuve infini (le) / air / 28 / Zakaï / 90%                                   | 103  |
| Filles de Lul de Faltenin (les) / air / 1 / * / 70%   | 163  |
| Filles de Noubosse (les) / feu / 1 / * / 70%  | 164  |
| Filles de Pâline (les) / lune / 1 / * / 70%   | 162  |
| Filles de Sainte-Fabeau (les) / terre / 1 / * / 70%   | 163  |
| Gabriel, prince des kerubim, maître de l'illusion / lune / 35 / * / 60%                                     | 152  |
| Gardien du sublime jardin, l'Oeil vigilant de la connaissance révélée / tous / 80 / * / 90%                 | 168  |
| Gardiens des puits de Phaphar (les) / eau / 21 / Sohar / 30%  | 91   |
| IEVE / tous / 100 / * / 90%   | 167  |
| Michael, prince de l'entendement de cristal, tour d'ivoire tilfiridienne / terre / 35 / * / 60%             | 156  |
| Ministres de la justice, ceux qui séparent la vérité du mensonge / feu / 37 / Aresh / 70%                   | 116  |
| Ministres de paix vêtus de béryl (les) / air / 23 / Zakaï / 30%   | 99   |
| Porteurs de flamme de vie (les) / feu / 35 / Aresh / 50%  | 114  |
| Princes du labyrinthe éclairé par une torche (les) / lune / 35 / Zakaï / 60%                                | 102  |
| Puissantes reines pâles de douleur, les larmes de flamme / lune / 28 / Meborack / 10%                       | 107  |
| Raphael, le prince crucifié sur l'Arbre de vie / feu / 35 / * / 60%   | 158  |
| Reflet de Malourène (le) / eau / 1 / * / 70%  | 164  |
| Régents de splendeurs empalées, gouverneurs du temple étincelant (les) / terre / 35 / Sohar / 50%           | 92   |
| Régisseurs de fureur, les princes de rage couronnés de jaspe (les) / celui du kabbaliste / 35 / Aresh / 50% | 115  |
| Rôleurs qui suintent des murs (les) / terre / Variable / Aresh / 10%  | 113  |

|  |     |
|--|-----|
| Sandolphan, princesse des Ashim, reine de la rose des vents, comtesse des points cardinaux /<br>air / 35 / * / 60%           | 154 |
| Seigneur des courants aériens (le) / air / 21 / Zakaï / 20%  | 100 |
| Seigneurs des tourments aux casques de diamants / feu / 21 / Meborack / 10%  | 106 |
| Sentinelles voilées de la chaussée d'onyx (les) / eau / 40 / Meborack / 90%  | 110 |
| Serviteurs du palais des délices (les) / terre / 24 / Pachad / 20%   | 86  |
| Shaddaï, empereur / tous / 70 / * / 60%  | 149 |
| Sphères du désert des horreurs (les) / eau / 28 / Pachad / 50%   | 87  |
| Tarshishim souriants, sentinelles du château d'argent (les) / terre / 18 / Sohar / 30%                                       | 93  |
| Tetragrammaton Sabaoth, la colonne senextre, le triomphant,<br>celui qui commande les milices célestes / tous / 80 / * / 30% | 151 |

# FOCUS DU TROISIÈME CERCLE

| Titre / Ka-élément / Contrat / Monde / Seuil  | Page |
|---|------|
| Les invocations marquées d'une étoile appartiennent au Zohar  |      |
| Arbre de cristal vivant du jardin des glaces (l') / eau / 40 / Aresh / 20%  | 130  |
| Armée des navires d'ambre, les lampes de terreur (l') / feu / 90 / Aresh / 50%                                    | 131  |
| Dames qui veillent sur le lac (les) / eau / 60 / Zakaï / 90%  | 126  |
| Eloath Daath, le mystère des cinq plaies, le crâne, le roi pêcheur, empereur de Zakaï / tous / 100 / Zakaï / 100% | 127  |
| Gardiens vêtus d'arc-en-ciel, du vaisseau à distiller le sang (les) / air / 45 / Meborack / 10%                   | 136  |
| Grands architectes, les constructeurs de palais sublimes (les) / terre / 70 / Meborack / 80%                      | 138  |
| Harabel, le roi mendiant, empereur de Pachad, celui qui attend l'apocalypse / tous / 100 / Pachad / 100%          | 122  |
| Infortunés de l'hysope, de la lune et de l'absinthe (les) / lune / 40 / Pachad / 10%                              | 120  |
| Kamael, le démon des destructions, prince des Seraphim / air / 80 / Aresh / 90%                                   | 132  |
| Ministres de Sathiel, ceux qui teintent le ciel de rouge (les) / lune / 60 / Pachad / 50%                         | 121  |
| Nyamalat, l'impératrice de Meborack, le monde de l'équilibre / tous / 100 / Meborack / 100%                       | 139  |
| Seigneurs de la plaine de chrysolite (les) / eau / 50 / Meborack / 50%  | 137  |
| Tasdael; emblème du delta, empereur d'Aresh, le guerrier suprême / tous / 100 / Aresh / 100%                      | 133  |
| Tzeboath le clairvoyant / terre / 55 / Zakaï / 60%  | 125  |
| Vierge qui garde la source de vie (la) / terre / 80 / Pachad / 20%  | 120  |
| Voix rauques, les soeurs de vengeance vêtues d'épines (les) / feu / 39 / Zakaï / 30%                              | 124  |



**fabrique s.a. saint-yrieix - limoges - paris**

**D**epuis la chute de l'Atlantide, les Nephilim dispersés aux quatre coins de la planète n'ont pas cessé d'œuvrer pour retrouver leur puissance et leur identité.

Alors qu'ils ne faisaient qu'un avec les champs magiques, les Déchus doivent maintenant composer avec leurs hôtes humains tellement limités. Depuis des millénaires, les Fils des Éthers ont ainsi développé les sciences occultes qui pourront leur ouvrir les portes de l'Agartha...

Grâce à ce tome consacré à la plus récente des sciences occultes, plongez au cœur des enseignements des cinq figures éternelles du Glorieux Alliage. Apprenez à maîtriser la puissance magique de la matière en choisissant parmi les cinq processus que sont l'Escarboucle, le Cinabre, l'Alkaest, l'Androgyne et la Chrysoppée. Grâce à l'athanor, le creuset et à l'alambic, vous pourrez pratiquer la Spagyrie et élaborer les mystérieux constructs et les dangereux golems. Ainsi la force réfléchie du Lion Vert, la sagesse lumineuse d'Hermès Trismégiste, la mélancolie fuligineuse d'Esmeralda, la double parole de Rebis et la sagesse violentée de l'Atalante Fugitive vous aideront à bâtir Le Grand Œuvre, celui qui mènera les Nephilim vers l'Agartha.

En explorant les voies de la matière symbolique de l'Alchimie, accomplissez un véritable parcours initiatique pour réussir à concentrer en un endroit toute l'énergie de l'Univers afin de créer Arkhémia.

L'Alchimie est le deuxième tome d'une série de trois (la Magie déjà parue, la Kabbale suivra dans un très proche avenir). Organisé d'une manière claire, facile à consulter, ce livre «source» est la référence idéale pour donner toute sa puissance à ce véritable art occulte qu'est l'Alchimie.



Nephilim est une marque déposée par MultiSim

ISBN 2-909934-24-1

Prix 126 FF

