



# La Kabbale



## Les Rituels de la Kabbale

### 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 souffrées) 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 toute 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 Ka x 5. 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 Ka x 3 pour continuer son invocation. Sinon, il doit reprendre l'invocation depuis le début.

### Durée du rituel

Un rituel de Kabbale demande en général beaucoup de temps.. Le temps d'invocation diffère suivant le cercle concerné. Tout comme la magie, il faut diviser le seuil de l'invocation par 10. Ainsi, une invocation en Sceaux s'exprimera en Passes d'armes (round), en Pentacles en minutes et en Clefs en heures.

### L'issue du rituel

Pour réussir un rituel et contrôler une créature, le Kabbaliste doit remplir deux conditions :

#### **Etape 1 : l'apparition**

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 son temps, il la réussit automatiquement. Cela veut dire qu'il se trouve dans un endroit consacré auparavant aux cinq 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 emplies 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.

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 2 : le contrat**

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 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-dessous dans le format des invocations.

### **Les Ruptures de contrat**

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 du Kabbaliste. Elle reste matérialisée jusqu'à la fin de la durée 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.



