

SORTS DE REMIANE LE SPHINX

Sorts tatoués dans le pentacle

Basse-Magie :

- ❖ Cicatrisation des plaies Terre p. 228 de Neph II
- ❖ Ruisseau de mots Air p. 234 de Neph II

Sceaux :

- ❖ Armure de ceux qui naissent...Terre p. 262 de Neph II
- ❖ Ceux qui frappent les ... Terre p. 262 de Neph II
- ❖ Les diligents porteurs de ... Terre ---
- ❖ Les procureurs dont les ... Feu p. 259 de Neph II
- ❖ Les fleurs de jade, ... Lune p. 253 de Neph II
- ❖ Les spectres aux sept cents...Air p. 256 de Neph II

Pentacles :

- ❖ Michaël, ... Terre p. 272 de Neph II
- ❖ Les seigneurs des tourments Feu p. 266 de Neph II
- ❖ Les ministres de justice Feu p. 274 de Neph II
- ❖ Les ministres de paix ... Air p. 267 de Neph II

Les diligents porteurs de pitance :

Sceaux, Terre, 30%, Malkut, Pachad, Contrat 12, Durée 1h, Portée 2km, Autonomie limitée, Visibles

Rupture : Les porteurs de pitance rapportent des choses que l'on peut certes manger, mais qui ne sont pas nourrissantes du tout et provoqueront brûlures d'estomac, aérophagie, diarrhée, ...

Description : Une fois l'invocation réussie apparaîtra une petite dizaine de diligents porteurs. Ils ressemblent à des petits lutins grisâtres de 1m de haut et dégagent une odeur de nourriture avariée très prononcée. Leur main droite ressemble à une serre visiblement très mobile, tandis que leur main gauche à l'air d'un panier dans lequel ils mettent leur récolte. Ils partiront chacun dans leur direction en quête de nourriture et jetteront leur dévolu sur tout ce qui peut être mangé et nourrissant, quel qu'en soit l'aspect : restes de lasagnes, lombrics, racines, fraises des bois, scorpions du désert, etc. Au bout d'une heure, ils reviendront apporter au kabbaliste l'équivalent d'un repas pour une personne, équilibré, sain et qui peut être ingéré sans préparation préalable (arêtes, peaux, os, dards empoisonnés, épines de cactus, etc auront été retirés). Malgré tout, l'aspect sera souvent peu ragoûtant. Les porteurs de pitance ne reviendront jamais bredouilles, quel que soit l'endroit où ils ont été invoqués (ville, forêt, campagne, désert de sable, radeau sur l'océan, banquise), au MJ donc de décider de leurs trouvailles.