



Les règles de la kabbale



vendredi 8 octobre 2010, par [rodi](#)

Ce qui va être écrit ici n'est qu'une proposition que je vous propose de critiquer et d'améliorer en m'envoyant d'éventuelles modifications. En tous les cas, il est possible de faire jouer un kabbaliste ainsi.

Les conditions

Tout d'abord, soulignons qu'il n'est pas nécessaire d'être religieux et donc pas nécessaire non plus de posséder l'arcane croyant. Cependant nous verrons qu'il est bien utile de l'être au moment car cela apporte de l'aide au moment des rituels. En revanche, il est nécessaire de posséder l'arcane Kabbale (3 points d'atouts) car la Kabbale est magique puisqu'elle utilise des esprits cachés dans l'arbre de vie des Terres de Chasse. Ce que le kabbaliste ne sait pas. Il croit rencontrer des anges se trouvant dans les séphirots décrites par les premiers kabbalistes.

Le jet

Le jet nécessaire pour convoquer les

anges/esprits est un jet d'Universalis Occultisme Kabbale. Ce jet traduit la qualité du rituel et la capacité à entrer en contact avec un ange/esprit. S'il est réussi, il permet aux kabbalistes de rentrer en contact avec un ange/esprit. Le reste n'est que discussion et roleplay puisque le joueur devra convaincre son interlocuteur de l'aider. La possession d'un Zohar accorde un bonus sur le jet d'Universalis. Sans rentrer dans les détails comme le livre de Hoyle, l'atout possession à 3 permettra d'avoir un Zohar donnant un bonus de 3... Le Zohar pourra être passé dans les mains d'un ancien kabbaliste ou être sorti des presses italiennes de la Renaissance... Les explications peuvent être nombreuses. Enfin, un point de foi juive donnera un point de bonus au jet. Donc voici le jet : occultisme Kabbale + bonus du Zohar + bonus de foi pour les juifs uniquement. Cela peut paraître facile, mais la science kabbalistique est tout sauf accessible et n'est accessible qu'aux initiés... Par conséquent, les seuils sont à peine croyables pour des joueurs de base...

Mais avant de les donner, il est bien nécessaire



de comprendre que chaque séphiroth est un esprit indien très ancien et par essence incompréhensible à la perception et à l'âme humaine. C'est pour cette raison que les kabbalistes ont mis au point un système très compliqué de description de monde, royaume et séphiroth. Ils n'ont simplement pas compris que les esprits étaient si anciens qu'ils pensaient différemment d'eux. De même, ils infligent à l'esprit humain un tel décalage que certains n'ont pas la force de le supporter et voient leur âme se consumer et rester dans les Terres de Chasse. Les seuils :

A chaque séphiroth correspond un esprit indien dont voici les seuils pour entrer en contact :

- Malkuth : diff. 11
- Yesod : diff. 13
- Hod : diff. 15
- Netzah : diff. 17
- Tiphereth : diff. 19
- Geburah : diff. 21
- Chesed : diff. 23
- Binah : diff. 25
- Chokmah : diff. 27
- Kether : diff. 29

Les seuils très élevés traduisent la difficulté de cette science et la longue initiation qu'elle nécessite. En

effet, un kabbaliste ne pourra pas accéder à une séphira sans avoir visité la précédente. Par exemple, un excellent kabbaliste obtenant 24 sur son jet ne pourra pas accéder à Chesed s'il n'est pas parvenu à atteindre Malkuth, puis Yesod... jusqu'à Geburah...

J'ai déjà défini les séphira comme ayant toute une caractéristique de Dieu. Ce n'est pas tout à fait le

cas... Les esprits ont involontairement trompés les kabbalistes et leurs caractères sont devenus les

caractéristiques du divin.

En cas d'échec sur le jet, la convocation ne fonctionne pas. En cas de critique, le kabbaliste est piégé par

un manitou extrêmement puissant qui le poussera à faire quelque chose de vraiment très sale. En terme de jeu, le joueur sera joué par le MJ jusqu'au terme du contre-coup... Ou tombera dans un semi coma...

La rencontre avec l'esprit indien/ange

Le jet n'est que la partie la plus facile. En effet, une fois réussi, le joueur entre en contact avec l'esprit

indien et doit le convaincre de faire quelque chose pour lui. S'il y parvient, l'esprit lui enverra un esprit servant

qui effectuera la tâche demandée par le joueur. Il est également possible de convaincre le maître de la

séphiroth/esprit indien d'accorder son aide, mais les négociations seront très longues et difficiles. De plus,

rééditer cette demande risquerait de l'énerver quelque peu...

Au fur et à mesure que le kabbaliste monte dans son initiation, les esprits devront être de plus en plus

difficiles à comprendre et aussi à convaincre. Leur caractère sera identique aux caractéristiques de Dieu définies par les premiers kabbalistes.

Le principe de l'initiation permettra au joueur de retrouver directement un esprit qui l'a déjà aidé. Ainsi,

un kabbaliste ayant obtenu l'aide du maître de Malkuth n'aura plus besoin de repasser par lui



pour rencontrer l'esprit qui l'a aidé...Il faudra découvrir les serviteurs et leur pouvoir peu à peu. Leurs compétences sont sans limites mais en voilà quelques exemples. Ils sont invisibles aux non-kabbalistes. Les visions du Kabbaliste sont dues à la puissance de l'esprit indien qui lui inflige ces visions. Après le rituel, tout a disparu mais tout s'est produit.

Quelques exemples d'invocation (repris dans Néphilim)

Du premier esprit (ou de la première séphira) :

Le maître de la séphira est un grand ver que l'on pourrait comparer à un ver des sables. Un jet de tripes de 11 est nécessaire pour lui parler. Passé ce jet, il est très accueillant mais très difficile à cerner. Les fans de Dune reconnaîtront Shaï Hulud. Cet esprit permet de se déplacer à la fois dans les Terres de Chasse (cours toujours, toi le joueur pour qu'il te rende ce service) ou dans la réalité (encore une fois cours toujours). Pour les kabbalistes, cette séphira ouvre l'accès aux autres.

Ses serviteurs peuvent :

- Permettre de grimper n'importe où ou de dévorer n'importe quoi (un kilo par round) grâce à leurs dents et à leurs griffes acérées. Le bruit de succion est très dérangeant (Ceux qui rampent et qui grignotent).
- Porter des messages à d'autres kabbalistes ou

à d'autres personnes (celles-ci n'en comprendront pas l'origine ni parfois le sens (Spectre aux 700 bouches).

- Fermer des portes magiquement (Ashim portes d'Adamante).
- Permettre de revisiter le passé et ceci dans un rayon de 20 mètres autour du Pentacle (Fleurs de Jade).
- Faire taire la victime de l'invocation. Celui-ci ne pourra plus prononcer un mot tant que l'esprit sera en lui (Petits esprits du silence).
- Permettre de voir à travers les yeux de l'esprit afin d'espionner (Feu de Pharphar).
- Permettre de se déplacer à une vitesse incroyable (Véloces des Portails de Flamme)

Du deuxième esprit (ou de la deuxième séphira) :

Le maître de cette séphira prend la forme d'un guerrier que les kabbalistes ont pris pour un chevalier...

C'est un esprit de la guerre indien. Sa puissance est très grande et sa force d'âme déjà dure à supporter... Un jet de tripes 11 est nécessaire pour lui parler.

Ses serviteurs peuvent :

Protéger le kabbaliste (un niveau de protection ou plusieurs selon la puissance de l'esprit invoqué) par une aura magique (invisible aux autres)...

Vous pouvez reprendre et améliorer les pouvoirs des serviteurs du premier esprit et bien entendu en créer d'autres

Merci à Camille pour la conception de ces règles.