

Un futur ésotérique

Au XXI^e siècle, il y a des bases sur toutes les planètes du système solaire. On y a découvert des portails vers les Mondes magiques de la Cabale !

Des corporations sont créées pour exploiter leurs ressources fabuleuses & leurs habitants, souvent de façon très irrespectueuse & très dangereuse.

Les personnages-joueurs sont des Cabalistes : vont-ils lutter contre ces invasions au sein de l'ONG cabaliste **Sephiroth**, ou en profiter pour progresser dans leur quête personnelle ?

Personnages

Un personnage a quatre attributs, entre lesquels on répartit dix dés : **Corps** (actions physiques), **Esprit** (actions mentales), **Magie** (sortilèges & rituels), **Cabale** (voyages & invocations).

Pour chaque dé en **Cabale**, on est accordé à un Monde mineur (au moins Malkuth) ou à un Chemin. Un Monde majeur coûte 3 dés. Ces Mondes & Chemins doivent être en contact entre eux...

Exemples de personnages

Nicolas

C:2d*

E:3d

M:1d

K:5d



Claire

C:1d

E:3d

M:3d

K:3d



Nicolas connaît les mondes mineurs Malkuth & Hod, & le monde majeur Assiah (**Corps** +1d).

Claire connaît Malkuth & Netzach, & un portail entre ces deux Mondes magiques mineurs.

Évolution

Après une aventure épique, on peut gagner un dé en **Corps**, **Esprit**, **Magie** ou **Cabale**.

Dans ce dernier cas, on gagne un nouvel accord, mais uniquement avec une planète, un Chemin ou un Monde déjà exploré (et qui est lié).

Actions

Lance un nombre de dés (à six faces) égal à l'attribut concerné par l'action tentée, auquel on rajoute d'éventuelles affinités : au maximum une de Monde mineur & une de Monde majeur.

Le résultat est le meilleur dé auquel s'ajoute un bonus selon la meilleure combinaison : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc. Ce résultat doit atteindre un seuil de difficulté (6 : moyen, 8 : dur, 10 : très dur) ou dépasser le jet d'un adversaire.

Combat

Les combats sont des oppositions de **Corps**. Le perdant perd un niveau de vie, un niveau supplémentaire si l'attaquant utilisait une arme à feu ou la **Magie**, & un niveau supplémentaire si le résultat gagnant est le double du résultat perdant.

Niveaux de vie : **OK, blessé, coma, mort.**

Magie

La **Magie** permet de faire n'importe quoi, avec des difficultés souvent élevées : 6 à 12. En cas d'échec la **Magie** se retourne contre le mage, sauf si le rituel préparatoire a duré au moins une heure.

La **Magie** ne permet pas de voyager entre les Mondes, ce qui est réservé à la **Cabale**.

Mondes mineurs

Les Mondes mineurs sont peuplés d'animaux, & de sociétés humaines antiques ou médiévales : leurs habitants préfèrent la magie à la science.

Ils obéissent aux Cabalistes réussissant une opposition de **Cabale** contre l'attribut le plus élevé, avec un bonus de +1d en cas d'accord au Monde.

A part cela, ces Mondes & leurs lois sont presque identiques à la Terre du Monde physique, dont ils sont des reflets archétypes mais exotiques.

Malkuth (Terre) : Royaume

A la Renaissance, de puissants Cabalistes du Vatican ont scellé les portails terriens : désormais, on ne peut plus les découvrir par le simple **Esprit**...

Affinités : matière, stabilité, pragmatisme...

Yesod (Lune) : Fondation

Affinités : rêves, sexualité, perceptions...

Netzach (Mercure) : Victoire

Affinité : courage, émotions, passions...

Hod (Venus) : Splendeur

Affinités : communications, sciences, lois...

Tiphereth (Soleil) : Beauté

Affinités : fierté, harmonie, identité...

Note : Les portes sont à l'intérieur du soleil !

Geburah (Mars) : Rigueur

Affinités : justice, autorité, conflits...

Chesed (Jupiter) : Bonté

Affinités : créativité, inspiration, majesté...

Binah (Saturne) : Intelligence

Affinités : réflexion, destinée, mort...

Chokmah (Uranus) : Sagesse

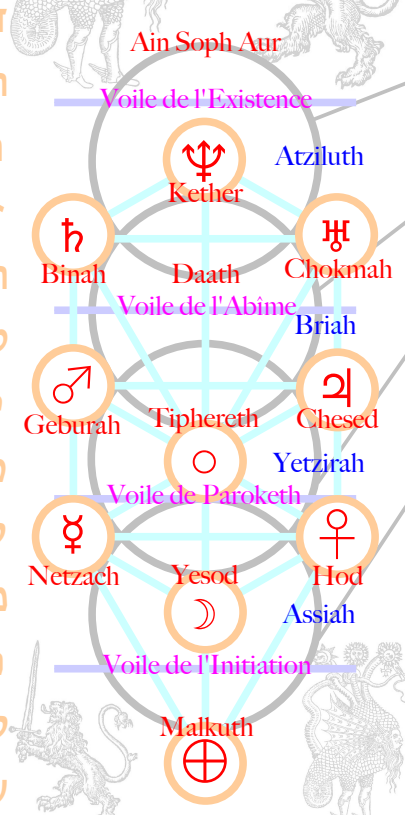
Affinités : intuition, création, vie...

Kether (Neptune) : Couronne

Affinités : unité, conscience, divinité



Un jeu d'exploration cabalistique par Philippe Tromeur (01/04/2008)



Mondes secrets

Il existe deux Mondes inaccessibles du Monde physique, mais trouvables par les voies magiques. On n'y trouve plus de sociétés humaines, mais des créatures mystérieuses & dangereuses...

Daath : Connaissance

Daath se trouvait entre Geburah & Chesed. La planète est morte mais le Monde magique existe...

Affinité : mémoire, secrets, entropie...

Ain Soph Aur : l'infini

L'aboutissement de la quête du Cabaliste est la découverte du néant, portail vers la Source...

Affinité : néant, questionnement, existence...

Voiles

Les quatre Voiles sont toujours douloureux à franchir, si on n'est pas accordé au Chemin parcouru. Ils ne traversent pas les Mondes majeurs.

Mondes majeurs

Les habitants des Mondes majeurs peuvent aussi être dominés, mais ils sont souvent très puissants, notamment les gardiens des portes (20 à 30 dés).

Atziluth : l'émanation

Le Monde de l'abstraction & de la géométrie.

Affinité : Cabale ; **Peuple** : Archanges

Briah : la création

Le Monde des symboles & du savoir.

Affinité : Magie ; **Peuple** : Anges et dieux

Yetzirah : la formation

Le Monde des arts & des sciences.

Affinité : Esprit ; **Peuple** : Créatures mythiques

Assiah : l'action

Un reflet sauvage de notre Terre physique.

Affinité : Corps ; **Peuple** : Animaux intelligents

Appels cabalistiques

On peut invoquer une créature dominée auparavant. Le seuil de difficulté est ainsi calculé :

Nombre de points = 5X	Seuil 2X
Passer dans le Monde physique	Seuil +1
Par Chemin parcouru	Seuil +1
Par Voile traversé	Seuil +1
Entrée/sortie d'un Monde majeur	Seuil +1

Pour invoquer, sur Terre, un être de Yetzirah à 10 points (seuil 4), le seuil total est 8 : +1 pour la sortie Yetzirah-Yesod, +1 pour le Chemin Yesod-Malkuth, +1 pour le Voile de l'Initiation, +1 pour pénétrer le Monde physique.

En cas d'accord avec un Chemin ou un Monde majeur, l'étape correspondante est gratuite.

La durée du voyage est égale au seuil en minutes.

La créature invoquée doit ensuite être dominée : cette domination dure une journée, ou jusqu'au renvoi de la créature vers son Monde d'origine.

Il est éventuellement possible de chevaucher la créature pour rejoindre son Monde avec elle...

Voyage et Mondes

Pour visiter les planètes du Monde physique, il suffit d'emprunter les navettes interplanétaires.

Ensuite, une fois que l'on a pénétré un Monde magique mineur, on peut en visiter d'autres en passant par d'étranges Chemins, ou bien chercher les portails des mystérieux Mondes majeurs...

Cabale et navigation

Planète vers Monde mineur Seuil 6
Jet d'**Esprit** au lieu de **Cabale** Seuil 8

A partir d'un Monde mineur :
Vers Monde mineur lié Seuil 6
Montée à travers un Voile Seuil 7
Vers Monde majeur lié Seuil 8

A partir d'un Monde majeur :
Vers Monde mineur inférieur Seuil 8
Vers Monde mineur supérieur Seuil 9
Vers Monde mineur secret Seuil 10

En cas d'échec : égarement pendant une journée, &/ou attaque de créatures magiques locales.

Note : on ne peut circuler entre deux mondes majeurs ; il faut passer par des mondes mineurs.

Accord à un Chemin

Si on est accordé à un Chemin, le voyage entre Mondes mineurs est automatiquement réussi.

Voyage en groupe

En groupe, c'est le meilleur jet qui est pris en compte : le meilleur fait office de guide.

Accord à un Monde

Quand on s'accorde avec un Monde, on obtient une affinité (+1d). Ce bonus s'applique aux actions dans ce Monde, & également à toutes les actions ayant une affinité avec lui ; les accords aux Mondes majeurs donnent +1d aux attributs.

La Secte Rouge

Une colonie s'est installée récemment sur Mars, & semble fermée sur elle-même. Les personnages, envoyés par leur organisation, découvriront qu'Anaël, Ange fou originaire de Briah, est en train de monter une armée rassemblant des adeptes de la secte du prédicateur Jimmy McBrine & des créatures de Geburah, afin de conquérir Mars...

Les personnages devront infiltrer la secte et/ou contacter d'autres Anges de Briah pour stopper les plans démentiels d'Anaël & de sa secte...

Personnages

Colons / Adeptes : C3d E2d M0d K1d

Chiens rouges (de Geburah) : C8d E2d

Anaël

C:5d

E:5d

M:5d*

K:6d



Jimmy

C:3d

E:4d

M:1d

K:2d

