

## Un futur ésotérique

Au XXIII<sup>e</sup> 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

<b>Nicolas</b>		<b>Claire</b>	
C:2d*		C:1d	
E:3d		E:3d	
M:1d		M:3d	
K:5d		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

À 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...

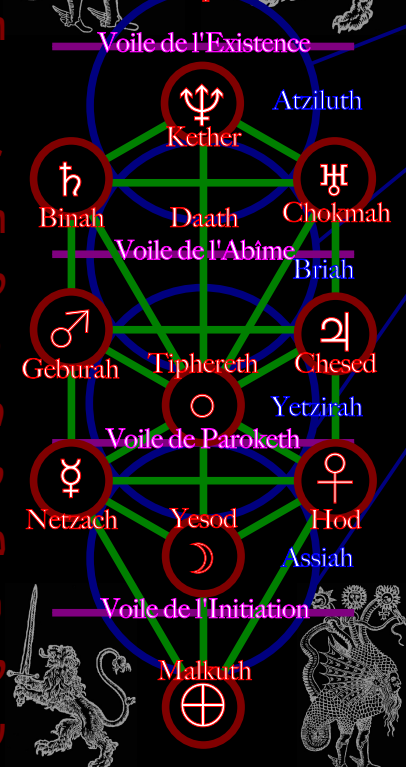
## Kether (Neptune) : Couronne

Affinités : unité, conscience, divinité



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

Ain Soph Aur



## 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

<b>Anaël</b>		<b>Jimmy</b>	
C:5d		C:3d	
E:5d		E:4d	
M:5d		M:1d	
K:6d*		K:2d	