**Kabbalah**

D’après une idée de Yaakab pour le 3FF 2021

CC-BY-NC-SA

Les PJ sont des êtres spirituels (genre anges gardiens) qui vont aider un être charnel (chacun le sien) à affronter des situations dans le monde matériel. Pour cela, ils doivent naviguer dans les mondes de Kabbalah (en jetant 1d4 chaque fois qu’ils veulent agir = ils ne peuvent pas rester immobiles) afin de solliciter leurs pouvoirs.

Mais Kabbalah est un univers qui recèle ses propres difficultés et dangers…

L’action se déroulent donc sur plusieurs plans : le plan matériel où le personnage aidé évolue, les mondes de Kabbalah avec lequel les PJ interagissent.

**1 - L’arbre de Vie et ses 10 Sephiroth (singulier sephira)**

Miséricorde

Rigueur

Equilibre

Atziluth

Beriah

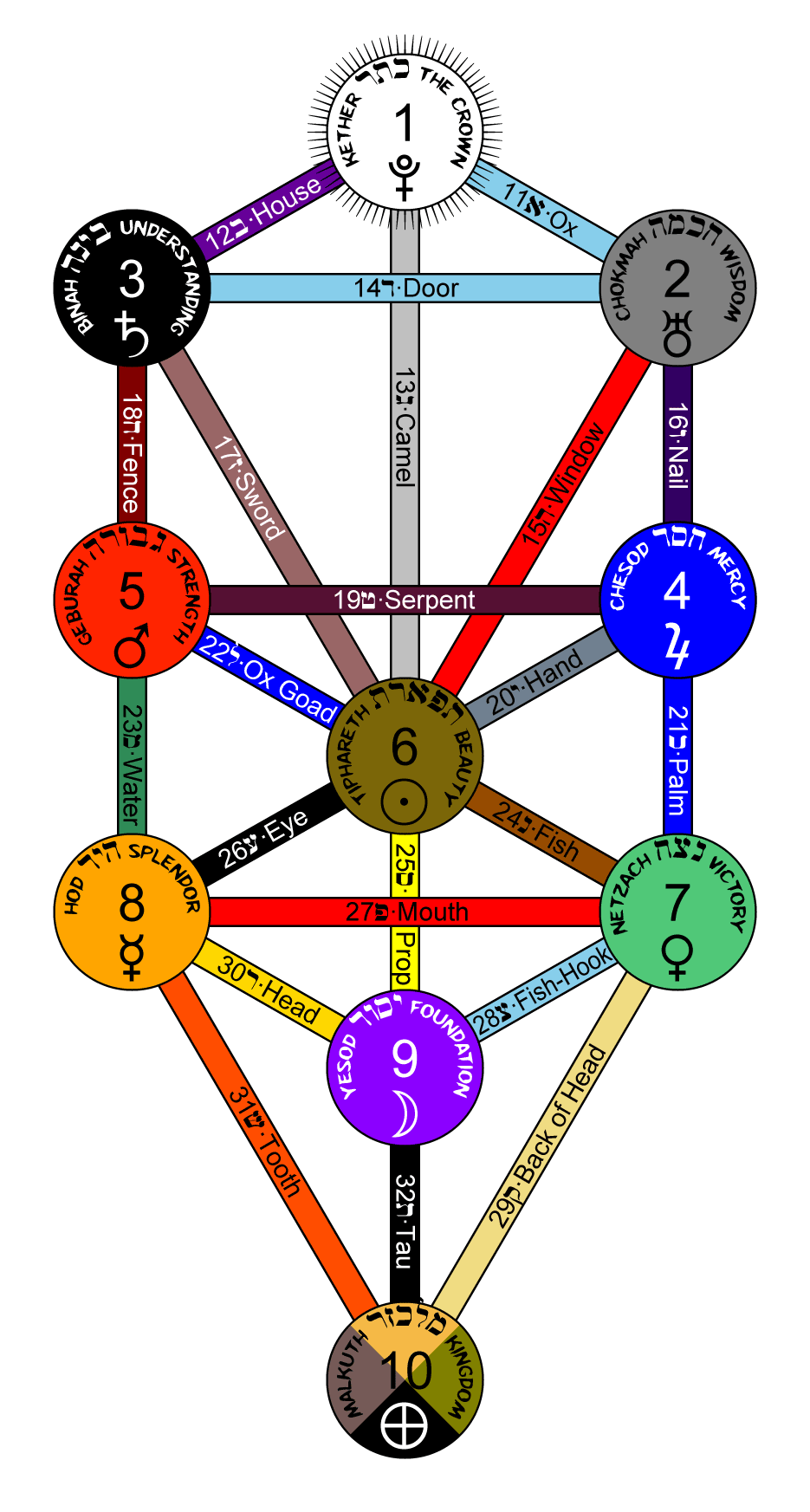
Yetzirah

Assiyah

2nd voile

3em voile

1er voile



Licence image originale : https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/

**Le joueur assigne des bonus/malus aux différentes sephiroth :**

+3 ;+2 ;+1 ;+1 ;0 ;0 ;-1 ;-1 ;-2 ;-3

**Le PJ commence sur Malkhut et navigue d’une sephira à l’autre (1d4) pour utiliser ces caractéristiques.**

**Une fois placé sur la carac (sephira) choisie pour une action, il doit jeter 2d6+Carac  
10+ : OUI ET**

**7-9 : OUI MAIS**

**6- : NON ET**

**Les Sephiroth représentent l’aspect positif des carac : ce qui se passe si son jet réussit.**

**Kether** impulsion initiale qui va donner la création

**En utilisant cette carac, le PJ peut créer des éléments pour influer directement sur l’environnement.**

**Chokmah** énergie brute, puissance fondamentale issue du principe créateur

**En utilisant cette carac, le PJ peut redonner la vie, soigner, réparer**

**Binah** donne naissance à un potentiel d’existence structuré

**En utilisant cette carac, le PJ peut déplacer, organiser, mettre de l’ordre là où règne le chaos.**

**Chesod** essence même de la création à naître : son identité

**En utilisant cette carac, le PJ peut changer l’objectif, la raison d’être d’une créature, d’un PNJ…**

**Geburah** morale et justice qui contraint l’identité profonde de l’individu

**En utilisant cette carac, le PJ peut changer l’attitude, l’alignement, le penchant d’une créature, d’un PNJ…**

**Tipharet** équilibre entre bonté et justice, création et destruction

**En utilisant cette carac, le PJ peut apaiser les tensions, restaurer la paix, …**

**Netzach** domaine psychique des passions et des motivations

**En utilisant cette carac, le PJ peut mettre en action ce qui est dans l’attente, en mouvement ce qui est immobile, …**

**Hod** domaine psychique de la logique et du raisonnement

**En utilisant cette carac, le PJ peut amener au raisonnement et à la réflexion**

**Yesod** équilibre entre les motivations et le raisonnement

**En utilisant cette carac, le PJ peut tempérer ou encourager les ardeurs**

**Malkhut** est le monde physique et matériel

**En utilisant cette carac, le PJ peut agir directement dans le monde matériel = habiter le personnage aidé**

**La 11ème sephira, la Sephira cachée : Daath**

**Daath** est cachée entre Tipharet et Kether sur le pilier central. Elle est le fruit de la connaissance du bien et du mal

**En utilisant cette carac, le PJ peut inverser les conséquences et aspects négatifs et positifs d’un jet précédent**

**2 – L’Arbre de Mort**

Là où sur l’arbre de vie poussent les Sephiroth, sur l’arbre de mort poussent les Qliphoth (Qlipha au singulier)

**Les Qlipoth représentent l’aspect négatif des carac : ce qui se passe si le jet échoue.**

**Aretz** (Le Monde, Terre du dessous), Monde matériel perverti, l'opposé de Malkuth

**Sheol** (La Fosse), l'opposé de Yesod

**Abron** (La Perdition), l'opposé de Hod

**Tit Aïsoun** (L’Ordure), L'opposé de Netzach

**Bershoat** (Le Puits), L'opposé de Tipharet

**Irasthoum** (L’Ombre de la Mort), L'opposé de Geburah

**Ozlomoh** (Les Portes de la Mort), L'opposé de Chesod

**Gehenne** (La Vallée du Sommeil), L'opposé de Binah

**Gehenoum** (La Vallée de l’Oubli), L'opposé de Chokmah

**Gehenomoth** (La Vallée de la Mort). L'opposé de Kether

**Daath porte en elle vie et mort. Elle est Sephira et Qlipha**

**3 – Piliers, Voiles et Sentiers**

**Le PJ « choisit » son attitude en se positionnant sur un pilier**

**Miséricorde** Le pilier de droite (Netzach, Chesod, Chokmah)

**Rigueur** Le pilier de gauche (Hod, Geburah, Binah)

**Equilibre** Le pilier central (Yesod, Tipharet, [Daath], Kether)

**Le PJ peut franchir un voile avec 2D6+RIEN**

**10+ : Passe et peut poursuivre sa route (déplacements indiqués par le D4 jeté précédemment)**

**7-9 : Passe mais ne peut plus avancer que de 1**

**6- : Reste là où il est**

**Le premier voile**, entre Malkhut et le reste de l’arbre

**Le deuxième voile** sépare le plan astral du plan spirituel

**Le troisième voile** sépare le plan spirituel du plan archétypal

**Le PJ se déplace sur les 22 sentiers (avec 1d4) pour naviguer entre les sephiroth.**

(note forgeron : possibilité de développer en lien avec les 22 Arcanes Majeurs du tarot divinatoire.

**4 - Les mondes de kabbale et leurs peuples**

Quatre plans coexistent côté Vie et côté Mort.

En se plaçant sur telle Sephira, le PJ choisit la caractéristique et l’attitude utilisée. S’il change de monde, il se confronte à une réalité différente. Les suites, positives ou négatives à ses jets dépendront du monde.

**Le plan Matériel ASSIYAH**

En ASSIAH, sont étroitement imbriqués MALKUTH, monde semblable au notre, et son alter-ego sombre ARETZ.

Les **Ishim** de MALKUTH sont des hommes sages dotés de pouvoirs surnaturels. Les **Zoferos** d’ARETZ incarnent l'aspect sauvage, violent et charnel de ce monde.

**Le plan Astral YETSIRAH**

En YETSIRAH on trouve 6 mondes et leurs opposés :

* Les **Pygmachos** de OSLOMOH sont des géants noirs à tête de félins semant le chaos. Les **Hashmalim** de CHESOD sont des êtres de lumière qui vénèrent l'ordre.
* Les **Empristes** d’IRASTHOUM, aux énormes têtes noires à la gueule toujours ouverte déversant des torrents de lave. Les **Seraphims** de GEBURAH, êtres de feu purificateur.
* Les **Emporos**, des géants noirs toujours à se chamailler, habitent BERSHOUAT et les **Malakim** deTIPHARET recherchent la parfaite harmonie.
* Les **Korakias** de TIT AÏSOUN ont des visages hideux et des ailes de corbeaux, ils prônent la passion pour le désir, la convoitise et la jalousie, tandis que les **Malki** de NETZACH utilisent la passion comme énergie mobilisatrice et constructive.
* Les **Apateones** d’ABRON vivent dans le mensonge, l’inconstance et le manque de détermination, tandis que les **Benim** de HOD, prônent une vie sans cesse réinventée, réincarnée.
* Les **Asemnos** de SHEOL sont des créatures obscènes, tandis que les **Keroubim** de YESOD, dotés d'une grande mémoire, veillent à faire appliquer la justice.

**Le plan Spirituel BERIAH**

En Beriah on trouve 2 mondes et leurs opposés :

* Les **Proxènes** de GEHENOUM sont des géants noirs avec des serpents enlacés autour d'eux. Ils sont attachés à des apparences menteuses et matérielles, en opposition à celles de la réalité et de la sagesse incarnées par CHOKMAH et ses **Ophanim** qui ont l'apparence de créatures ailées entourées de roues volantes.
* BINAH est la demeure des **Aralim.** Les **Dektènes** de GEHENNE ont la tête voilée de noir avec des cornes, des yeux hideux vus à travers le voile, toujours suivis par des centaures.

**Le plan Archétypal ATZILUTH**

* KETHER, demeure des **Hayoth**. Ils sont la source des éléments. Les **Diaroumènes** de GEHENOMOTH sont des créatures qui ont l'apparence de deux têtes gigantesques ailées comme des chauves-souris.