

# La kabbale

La Kabbale (*Qabalah* - ne קבלה **hébreu**) est une tradition **mystique juive**, présentée comme la « Loi orale et secrète » donnée par **YHWH** à **Moïse** sur le **Mont Sinaï**, en même temps que la « Loi écrite et publique » (la **Torah**), bien que certains pensent que la kabbale date d'**Adam**.

Selon ses adhérents, la compréhension intime et la maîtrise de la Kabbale rapprochent spirituellement l'homme de **Dieu**, ce qui confère à l'homme un plus grand discernement sur l'œuvre de la **Création** par Dieu.

Lorsque les Israélites sont arrivés en **Terre promise** et se sont installés à **Canaan** (canaanite : כנען, en hébreu : כְּנַעַן), la connaissance ésotérique était connue pendant quelques siècles par ses aspects pratiques - méditation (*Hitbodedut*, en hébreu : תְּרוּדוּבְתָה) (voir **Méditation juive**), traduit par « être seul » ou « s'isole », ou par un terme différent décrivant l'objectif réel, désiré de la pratique - prophétie (*NeVu'a*, en hébreu : הַאֲוִיבָנָה).

## Niveau 1

### Tevouna chèl Hachem (Sagesse de Dieu)

Après un jet d'Astuce + Théurgie diff. 7. Le vampire éclaircit son esprit, et peut augmenter de 1 un attribut mental en dépensant 1 Sang (1 point maximum). Ceci dure un round par niveau de réussite. Sur échec critique, le vampire découvre une faille dans sa Foi, dans son esprit. -1 dans un attribut mental choisit par le MJ jusqu'à la fin de la session en cours ou jusqu'à ce que le personnage se soit confessé.

## Niveau 2

### Or chèl Hachem (lumière de Dieu)

Avec une courte méditation (1 round), le croyant perçoit la force et la faiblesse d'un adversaire. Perception + Théurgie difficulté Volonté de la cible. Chaque réussite permet de poser une question sur le personnage : génération, Réserve de sang, niveau d'un attribut précis ou niveau d'une compétence précise. La réponse n'est pas une note, mais une vague appréciation relative au personnage (il est plus puissant que toi dans cette compétence et non il a 5). Sur échec critique, le vampire se trompe sur les signes et reçoit des réponses erronées.

## Niveau 3

### Sédère navi (Autorité du Prophète)

En dépensant un point de volonté. Ordre de 10 mots maximum, dans une demande terminant par "comme YHWH le veut", et victime vue lorsque l'ordre est donné. La victime doit comprendre la demande. Manipulation + Théurgie difficulté Volonté de la cible + 3. Plus il y a de réussite, plus la cible agit comme ordonné : 1 réussite obéi vaguement ; 2- obéi avec beaucoup de mauvaise volonté ; 3- obéi à la lettre, mais peut chercher la petite bête ; 4- obéi sans hésitation et sans tricherie ; 5- obéi de son mieux. On ne peut ordonner quelque chose de contre nature à la cible. Un échec critique indique que la cible est immunisée à ce pouvoir jusqu'à la fin de la session en cours.

## Niveau 4

### koah' chèl Hachem (force de dieu)

En dépensant deux points de sang sur une lame et en réussissant un jet de Charisme + Théurgie diff. 7, le personnage rend l'arme dangereuse pour un type de cible choisit lors de l'enchantement. La lame inflige des dégâts aggravés égaux aux nombres de réussites après la première (ex : 2 réussites à 7 égale +1 cran de dégât aggravé pendant tout le combat), dure un combat entier.

## Niveau 5

### avtah'a (haftanna) chèl David (Protection de david)

En dépensant trois points de sang et un point de volonté sur une bague et en réussissant un jet de Manipulation + Théurgie diff. 7, le personnage transforme la bague en un talisman sacré pendant un jour par réussite, le porteur gagne (niveau de réussite) points de volonté (non récupérable après dépense). De plus tout pouvoir visant à corrompre le porteur de la bague (tous les sorts ou rituels de dark thaumaturgie ou de thaumaturgie Séthite) voit sa difficulté augmentée de 1 par réussite.

## Niveau 6

### **nekama chel lilitu (Vengeance de Lilith)**

Cain aurait eut ses pouvoirs de Lillith... et l'aurait ensuite trompé, beaucoup de personnes oublient que Lilith est de tradition juive. Ce rituel invoque le pouvoir de Lilith pour priver un vampire d'un de ses pouvoirs : Le personnage fait un jet de volonté difficulté 6 contre un jet de volonté de la cible difficulté 7 : -1 dans une discipline par succès du personnage, pour une heure par réussite. Un sorcier ne peut maudire plus d'une fois simultanément une victime. Si la cible gagne le duel de volonté, elle est immunisée à ce pouvoir pendant un an par réussites.

## Niveau 7

### **likro ha golem (Appeler le golem)**

Intelligence + Empathie difficulté 9, une dépense de 10 points de sang et en introduisant dans sa bouche un parchemin sur lequel était inscrit le nom ineffable de Dieu (le tétragramme **Yud Hé Vav Hé**), permet de donner vie à une créature faite de terre glaise, la créature ressemble à un homme sombre et totalement dépourvu d'émotion avec un signe sur le front **תמא** (EMET qui signifie **vie, vérité** en hébreu et un des **noms de Dieu**). La créature est créée de la même manière qu'un vampire débutant, avec seulement puissance et endurance comme pouvoir (il ne peut jamais en développer d'autres). De plus, pour chaque point de volonté définitivement dépensé par son créateur lors de la création, le golem obtient 10 points de bonus en plus des 15 de base. Un golem a les avantages « grand » et « percevoir les vampires » et le désavantage « muet ». Tous les 100 ans le golem gagne un cran de contusion supplémentaire. Le golem ne peut être influencé mentalement ou magiquement et est entièrement aux ordres de son créateur, aucune créature ne peut se faire passer pour le créateur pour donner un ordre, mais on peut tromper le golem pour, par exemple, entrer dans la demeure de celui ci. Le golem ne gagne aucun point d'expérience et n'évoluera jamais. Un golem peut être détruit par la force ou si l'on efface la première lettre du mot sur son front **ת** car **מא** (MET) signifie mort.