



Throtes

Les Versets

GARDE TES OFFRANDES (AARON)

L'éternel dit à Aaron : « Et moi, voici que je te donne la garde des offrandes prélevées pour moi, comme droit d'onction par une prescription perpétuelle. »

Karma : Lumière

Durée : 1 round

Portée : Vue

Aire d'effet : Des cibles dépendant du Karma Lumière

Cumul : Non

La Trinité absorbe le Karma Lumière dépensé par d'autres êtres vivants ou toutes autres sources qu'elle même – dans la limite de son maximum. Cette absorption est sans conséquence sur les éventuels effets déclenchés par les dépenses de Karma Lumière concerné.

BOUCHE DU BÂTON (AARON)

Tous jetèrent leurs bâtons qui devinrent des reptiles. Mais le bâton d'Aaron engloutit leurs bâtons.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant avec du Karma Ténèbre

Cumul : -

La Trinité absorbe le Karma Ténèbre d'un être vivant. Il perd un point de Karma Ténèbre tandis que la Trinité en gagne un – dans la limite de son maximum.

GLOIRE ET DISTINCTION (AARON)

À Moïse et à Aaron, Dieu donna gloire et distinction.

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

La cible croit que la Trinité est une personne connue, une célébrité. Elle pense l'avoir déjà vue sans pouvoir se souvenir où. La Trinité peut s'attendre à être traitée avec égards et reconnaissance, scrutée et entourée jusqu'à la fin du Verset. Les résultats finaux de ses tests de Séduction et Commandement augmentent de 3, tandis que ceux de Discrétion baissent de 3.

UN SI GRAND PÉCHÉ (AARON)

Moïse dit à Aaron : « Que t'a fait ce peuple, pour que tu l'ais chargé d'un si grand péché ? »

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un individu possédant du Karma Ténèbre

Cumul : Non

La Trinité transfère à la cible un nombre de son choix de points de son Karma Ténèbre, éventuellement au-delà de la capacité maximum du bénéficiaire – auquel cas ce dernier contracte une dette de Ténèbres. Les points reviennent à leur hauteur habituelle à la prochaine régénération de Karma, généralement au prochain crépuscule. De plus, si la cible possède du Karma Lumière, celui-ci n'est plus perceptible par Clairvoyance.

CHERCHEUR DE VÉRITÉ (ABAD)

Il part, droit devant lui, quittant sur l'heure palais et ville, abandonnant aux ronces du chemin le riche manteau dont on l'avait vêtu pour l'habit de chercheur de vérité, fait de poussière et de vent.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Illimitée

Cumul : -

La Trinité a l'impression de s'arracher à son corps et de voyager à très grande vitesse jusqu'à un lieu important au regard de ses préoccupations actuelles. Elle a un bref aperçu de l'endroit avant de « rejoindre » son enveloppe charnelle.

APPARITION DES TÉNÈBRES (ABAD)

Aussitôt, un éclair déchire l'air, un grondement de tonnerre ébranle les murs de la chambre, une bouffée de fumée noire s'élève du sol.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Spécial

Un très court instant, la victime aperçoit la Trinité sous une forme démoniaque entourée d'un tumulte élémentaire. Cette vision est perturbante : la cible subit une réduction de 1 aux résultats finaux de toutes ses actions et réactions. Le cumul de plusieurs Apparition des Ténèbres n'est possible que sur des cibles différentes

TOUTES PARTS (ALEISTER CROWLEY)

Comme il est hideusement faible et horrible de rejeter toutes parts de sa personnalité et de ses responsabilités...

Karma : Lumière

Durée : 1 round

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

La cible prend soudainement conscience de ses actes présents et de leurs conséquences. Pendant un round, elle est rongée par le doute et ne peut effectuer aucune action – uniquement des réactions. Les résultats finaux des tests de Séduction et Commandement réalisés à l'encontre de la cible bénéficient d'une augmentation de 3. Dans certaines circonstances liées à la cible – fanatisme, volonté extrême... – ou à ce qu'elle entreprend – routine, banalité... - le Verset peut être sans effet.

NOIRE MATRICE (ALEISTER CROWLEY)

Car elle possède les formes de la vie et de la mort, cette Grande Mer d'où a jailli toute vie et dont la noire matrice réabsorbe tout.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à l'aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant possédant du Karma

Cumul : Non

La prochaine fois que la cible utilise du Karma, une tache sombre apparaît autour d'elle. Le Karma dépensé est absorbé par cette marque noire et l'effet qu'il devait générer n'a pas lieu.

RÉINCARNATION (ALEISTER CROWLEY)

Il était peintre, poète, astrologue. Il se croyait la réincarnation d'Edward Kelley, l'assistant de John Dee.

Karma : Lumière

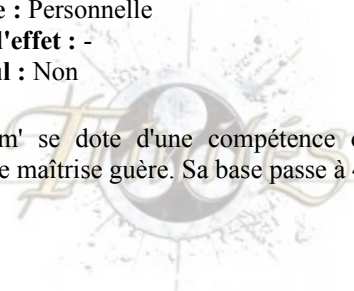
Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'Adam' se dote d'une compétence ouverte qu'il ne maîtrise guère. Sa base passe à 4.



SERRES DE FAUCON (ALEISTER CROWLEY)

*De mes serres de faucon je crève les yeux de
Jésus alors qu'il pend à la croix.*

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant ayant subit une blessure

Cumul : Non

L'Adam' pointe ses doigts recroquevillés vers un être vivant ayant subit une blessure. Elle empire : la victime subit 4 points de dégâts.

ORACLE (ALEXANDRE)

Mais Alexandre lui-même, dans une lettre à sa mère, lui dit qu'il avait eu de l'oracle les réponses secrètes, qu'il ne communiquerait qu'à elle seule à son retour.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : -

La conscience de l'Adam' s'élève. L'Adam' capte quelques mots ou phrases sibyllins – déterminés par le meneur de jeu – en rapport avec ses préoccupations actuelles.

OMBRE (ALEXANDRE)

Alexandre s'approche du cheval, prend les rênes et lui tourne la tête en face du soleil, parce qu'il avait apparemment observé qu'il était effarouché par son ombre, qui tombait devant lui et suivait tous ses mouvements.

Karma : Ténèbre

Durée : Spéciale

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'Adam' enchante son ombre. Lors de sa prochaine attaque de contact, d'ici la prochaine aube, l'ombre se redresse et frappe également. Ce coup possède les mêmes caractéristiques – chance de réussir, dégâts, prime, pénalité... - que celui de l'Adam'.

PROTECTEUR DES HOMMES (ALEXANDRE)

Pour affirmer sa destinée, Philippe le nomma Alexandre ce qui signifiait protecteur des hommes.

Karma : Lumière

Durée : Spéciale

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La Trinité désigne un être vivant de la main. Tant qu'ils restent dans le même champ de bataille et que la Trinité ne fait rien d'autre que le désigner, l'être vivant ne perd aucun point de vie. En revanche, chaque fois qu'il devait subir une blessure, la Trinité perd un point de vie – et ce quel que soit le nombre de points de vie que le bénéficiaire du Verset aurait dû effectivement perdre.

FILS DE ZEUS (ALEXANDRE)

Suite aux déclarations de l'Oracle, le bruit se répandit qu'il avait été appelé « Fils de Zeus » par le dieu et que son père le favoriserait.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Des êtres vivants

Cumul : Non

Des nuées de nuages noirs apparaissent et des vents froids soufflent violemment. Tous les être vivants embusqués, logés dans une position avantageuse ou engagés sont débusqués, délogés et désengagés. Si elle le souhaite, la Trinité peut sélectionner les cibles perçues de son choix.

PÊCHEUR D'HOMMES (ANDRE)

Jésus leur dit : « Suivez-moi et je vous ferai devenir pêcheurs d'hommes. » Aussitôt ils le suivirent.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Une personne

Cumul : -

L'Adam' se concentre sur une personne vivante dont il sait le nom, possède une description physique ou connaît un acte marquant. Il perçoit des informations sur cette personne. Ces informations sont souvent partielles et cryptiques – à la discrétion du MJ.

LA FUITE (ANDRE)

Alors tous les disciples l'abandonnèrent et prirent la fuite.

Karma : Ténèbre

Durée : 1 round

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : -

Jusqu'à la fin du round, le personnage est invisible aux yeux de tous les adversaires avec lesquels il est engagé au moment où le Verset prend effet. Si ceux-ci tentent néanmoins des attaques au jugé, elles sont considérées comme automatiquement ratées. Le personnage redevient visible s'il tente une attaque.

TERRE ET ROI (ARTHUR)

Terre et Roi sont un.

Karma : Lumière

Durée : Spéciale

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Un champ de bataille

Cumul : -

L'Adam' se met en osmose avec un champ de bataille sur lequel il se trouve. A chaque round, il peut accorder une protection de 8 points à un élément du décor – réaction – ou infliger 8 points de dégâts à un élément du décor – action gratuite ; la protection de l'élément du décor est considérée comme égale à zéro. Cette capacité perdure jusqu'à ce que le personnage quitte le terrain de bataille concerné.

INDIGNE (ARTHUR)

Arthur n'est pas digne d'être roi. Pion de Merlin, il est de basse naissance. Inconstant, mesquin, cruel et stupide, c'est une brute ignorante et bornée. Les gens disent tout ceci, et bien pire encore, au sujet d'Arthur.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Spéciale

Cumul : Non

La Trinité est dotée d'un air qui amène ses adversaires à la sous-estimer. Chacun subit un malus de 3 au jet de la première action qu'il tente à l'encontre de la Trinité. De son côté, cette dernière obtient un bonus de 3 à la première action qu'elle tente contre chacun d'entre eux.

DON DE L'ÉPÉE (ATTILA)

Attila propose de lui accorder une faveur : elle lui demande une épée et il lui donne la sienne.

Karma : Lumière

Durée : 1 round

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

L'Adam' transmet son savoir martial à une être vivant. Jusqu'à la fin de la prochaine action de mêlée de ce dernier, sa base de Mêlée est augmentée de la base de Mêlée de l'Adam' ayant récité le Verset, sans toutefois pouvoir excéder 12.

HERBE MORTE (ATTILA)

Là où il passe, l'herbe ne repousse pas.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

Jusqu'à la prochaine aube, les coups portés par l'Adam' infligent des blessures terribles. Jusqu'au prochain lever du soleil, elles ne guérissent pas naturellement et il est impossible de les soigner. Seule la régénération grâce à des points de Karma est efficace, bien qu'amoindrie : seulement 1 point de vie récupéré par point de Karma dépensé.

LE GLAIVE DU DIEU DE LA GUERRE (ATTILA)

*Et j'ai trouvé le glaive du dieu de la guerre,
Mars, pointant hors de terre.*

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Aire d'effet : Une Trinité possédant une
Lame-soeur

Cumul : Non

Le personnage fait immédiatement apparaître dans le Cosme de la Trinité qu'elle touche – éventuellement soi-même. Ce Verset est particulièrement utile lorsque la Lame-soeur, soumise à un risque de destruction, se volatilise ou si quelqu'un parvient à s'en emparer.

REFUS (ATTILA)

Ce refus est une guerre !

Karma : Ténèbre

Durée : 2 rounds

Portée : Voix

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La Trinité lance un interdit à sa victime. Le joueur désigne un agissement précis – soigner telle personne, tirer avec telle arme, esquiver les attaques de tel adversaire... Les résultats naturels des prochains tests avec cette Compétence utilisée pour réaliser l'acte concerné sont considérés comme des 1. Les 12 naturels échappent à l'effet du Verset.

UNIS (BRIAN BORU)

Unie la maisonnée, uni ce peuple, unis les celtes et la terre.

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un être vivant possédant du Karma Lumière

Cumul : Non

L'Adam' tisse un lien entre lui et la cible. Ensuite, l'un et l'autre, même séparés par une grande distance, partagent la connaissance du niveau de leurs Karmas respectifs. Chacun peut à tout moment transmettre une partie de ses points de Karma – Lumière ou Ténèbre – à l'autre. Chaque transfert constitue une action libre.

IL LES MAUDIT (BRIAN BORU)

Par trois fois, il conduisit son cheval autour de leur camp dans le sens contraire à la course du soleil. Par trois fois, il leur fit le tour par la gauche : par trois fois il les maudit.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La cible est maudite. Le prochain test effectué par son joueur est considéré comme un 1 naturel. Seul un 12 naturel échappe à cette transformation.

PAR UN LÂCHE (BRIAN BORU)

Le druide lui prédit qu'il serait tué sous l'ombre de la croix, par un lâche... Il s'en souvint.

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'à déclenchement de l'effet

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

Lors de la prochaine attaque bénéficiant d'un effet susceptible d'empêcher la Trinité de réagir ou de gêner sa défense – surprise, feinte, Prime, Atout, Verset... - , l'effet en question est annulé. De plus, le résultat final du test de la réaction de la Trinité est augmenté de 3 points.

LA PIERRE HURLA (BRIAN BORU)

Il s'assit à Tara et la Pierre hurla.

Karma : Ténèbre

Durée : 1 heure

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

Aux yeux de la cible, la Trinité prend une apparence illusoire : celle de la personne qui détient le plus d'autorité sur la victime. Il ne s'agit que d'un faux-semblant visuel : la cible peut donc s'interroger sur la présence d'un colonel ou d'un chef de service en un lieu incongru et à des heures indues. De la même façon, la Trinité ne sait pas de qui elle a pris l'apparence : sa façon de parler ou ses manières risquent de faire comprendre à la victime que son interlocuteur est un usurpateur.

HOMMES FRÈRES (CAGLIOSTRO)

Tous les hommes sont mes frères ; tous les pays me sont chers. Je parle et votre âme frémit en reconnaissant la langue, votre voix répond à l'appel de la mienne.

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Personnelle

Aire d'effet : La zone de discussion

Cumul : Oui

L'Adam' devient capable de comprendre et de parler la langue de son interlocuteur.

CELUI QUE JE DÉSIRES (CAGLIOSTRO)

Je deviens celui que je désire.

Karma : Ténèbre

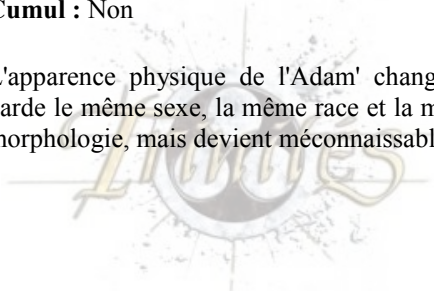
Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'apparence physique de l'Adam' change. Il garde le même sexe, la même race et la même morphologie, mais devient méconnaissable.



JAMAIS M'ÉGARER (CAGLIOSTRO)

Pour que je ne puisse jamais m'égarer dans aucune des routes d'où l'on ne revient pas.

Karma : Lumière

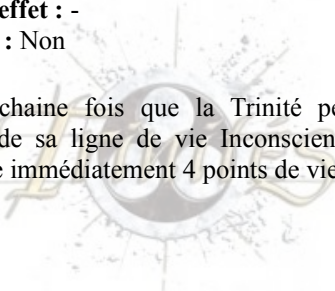
Durée : Jusqu'à déclenchement de l'effet

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

La prochaine fois que la Trinité perd des points de sa ligne de vie Inconscience, elle regagne immédiatement 4 points de vie.



BOIRE LES MORTS (CAGLIOSTRO)

En Égypte il apprit un art étrange de nécromant : celui de boire les morts.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : -

La Trinité récite le Verset en buvant le sang du défunt. Elle accède à quelques souvenirs épars du mort, à la discrétion du meneur de jeu. « Boire » plusieurs fois le même cadavre n'apporte pas ne lui apporte pas d'informations supplémentaires.

SORTILÈGES PUISSANTS (HARAKHTY)

Élevé dans la solitude, par crainte des entreprises de Seth, l'enfant ne dut qu'aux sortilèges puissants de sa mère d'échapper aux nombreux dangers qui le menacèrent.

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

La Trinité est protégée contre les effets du prochain Verset de Ténèbres qui la prend pour cible.

SEIZE DÉBEN (HARAKHTY)

Alors Harakhty, fils d'Isis, se fâcha contre sa mère et sortit de l'eau, la face terrifiante, tel une panthère du sud, son couteau pesant seize dében à la main.

Karma : Ténèbre

Durée : 2 rounds

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'Adam' entre dans une grande fureur. Les effets de ses primes Blessures graves sont doublées : les dégâts de l'attaque sont multipliés par deux au lieu d'être augmentés de moitié.

HORUS DE L'HORIZON (HARAKHTY)

Harakhty, Horus de l'horizon, auquel nul n'échappe.

Karma : Lumière

Durée : Variable

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un mur

Cumul : -

La Trinité touche un mur de moins d'un mètre de large – ou un autre obstacle analogue, comme une porte, une paroi naturelle... - et voit de l'autre côté comme si le mur était transparent. Elle peut observer ce qui s'y passe tant qu'elle continue à toucher le mur sans bouger, au plus tard jusqu'au prochain crépuscule. Pendant ce temps, ses autres perceptions captent ce qui entoure son corps. La Trinité ne projette que sa vision et ne peut ainsi utiliser sa Clairvoyance.

MON REGARD (HARAKHTY)

« Mon oeil droit est le soleil et mon oeil gauche la lune. Où que tu te caches, mon regard te trouvera. Et alors tu mourras. » Et Harakhty le trouva.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un individu déjà vu par la Trinité

Cumul : -

La Trinité a une vision fugitive de la cible du Verset, de ce qu'elle fait et de l'endroit où elle se trouve.

PLEURS (HEL)

Si toutes choses au monde, vivantes et mortes, le pleurent, il retournera chez les Ases.

Karma : Lumière

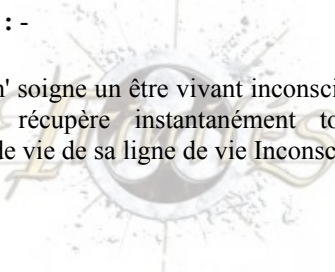
Durée : Permanent

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un être vivant inconscient

Cumul : -

L'Adam' soigne un être vivant inconscient : ce dernier récupère instantanément tous les points de vie de sa ligne de vie Inconscient.



RÉPARTITION DES DEMEURES (HEL)

Il lui donna pouvoir sur les mondes afin qu'elle répartit toutes les Demeures entre ceux qui lui seraient envoyés.

Karma : Ténèbre

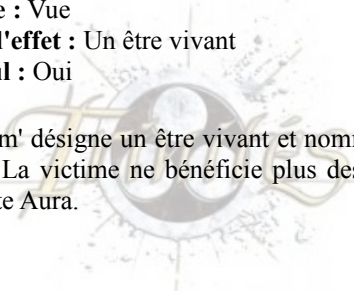
Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Oui

L'Adam' désigne un être vivant et nomme une Aura. La victime ne bénéficie plus des effets de cette Aura.



LA MOITIÉ DU VISAGE (HEL)

Elle a la moitié du visage plongée dans les ténèbres de la mort et l'autre dans la lumière de la vie.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Aire d'effet : Une Trinité consentante

Cumul : Non

L'Archonte du personnage cible perd autant de points de Karma que le souhaite son joueur tandis que son Deva en gagne le même nombre, dans la limite de son maximum.

SON NAVIRE (HEL)

Son navire surgit de Nilfheim, fait des ongles pourris des lâches morts loin des combats.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un individu endormi

Cumul : Non

En récitant ce Verset, la Trinité se concentre sur une personne dont elle connaît le nom et avec qui elle a parlé. La victime rêve alors que la déesse Hel vient la chercher pour la mener sur un océan noir dans un navire fait avec les ongles des défunts. A la fin de ce cauchemar, Hel la libère sur une mer inconnue en lui chuchottant un message défini par la Trinité lors de la récitation du verset. La victime peut reconnaître la voix de la Trinité. Quand est impossible à réveiller pendant le Verset.

SLEIPNIR (HERMOD)

On alla alors chercher Sleipnir, le cheval d'Odin, on l'avança, Hermod l'enfourcha et partit au galop.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Vue

Cumul : -

Un bruit de galop entoure l'Adam'. De la main il désigne un lieu qu'il voit à l'oeil nu et dont il n'est séparé par aucun obstacle physique. Il disparaît et réapparaît à cet endroit.

VALLÉES SOMBRES ET PROFONDES (HERMOD)

De Hermod, il y a à dire qu'il chevaucha durant neuf nuits par des vallées sombres et profondes, en sorte qu'il ne vit rien jusqu'à ce qu'il arriva au fleuve Gioll et franchit son pont.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Vue

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La vision de la cible s'obscurcit. Elle est réduite à l'équivalent d'une vision de nuit, en extérieur par temps couvert.

LES ÉVITER (HERMOD)

Nombreux furent les gardiens à se dresser contre lui, mais Hermod était sage et il sut les éviter.

Karma : Lumière

Durée : Un combat

Portée : Vue

Aire d'effet : Un combattant

Cumul : Non

La Trinité lit les pensées superficielles d'un combattant. Le joueur de ce dernier lui révèle en début de chaque round ce que ce personnage envisage de faire. De plus les résultats finaux des tests de la Trinité, pour agir ou réagir contre cet éventuel adversaire augmentent de 1.

PLEURER BALDR (HERMOD)

Hermod dit aux ases que toutes les créatures des neuf mondes devraient pleurer Baldr.

Karma : Ténèbre

Durée : Spéciale

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

Le Verset agit sur un individu occupé à une tâche longue et routinière : un tour de garde, la lecture de documents, un travail à la chaîne... Ses pensées dérivent vers un sujet qui l'attriste. Plongé dans son vague à l'âme, il devient moins efficace – résultats finaux des tests de Compétences réduits de 3 – et peu attentif à son environnement – résultats finaux des tests de Vigilance réduits de 6. Il se reprend quand un stimulus suffisamment fort le sort de sa mélancolie.

UN SIGNE (HOUD)

Ils dirent : « Tu n'es qu'un homme ensorcelé, tu n'es qu'un mortel comme nous. Donne-nous donc un Signe si tu es véridique. »

Karma : Lumière

Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

L'Adam' transmet une de ses Auras déployée à corps, épée ou oeil à un être vivant – s'il s'agit d'un personnage possédant des Auras, toutes les siennes doivent alors être réduites à Cosme. L'Aura transmise reste déployée autour de la cible sans que cette dernière puisse agir dessus. Au prochain crépuscule, l'Aura quitte la cible et se manifeste de nouveau autour de l'Adam'. D'ici là, ce dernier est privé de toutes ses Auras.

COURROUX ET COLÈRE (HOUD)

Houd dit : « Le courroux et la colère de votre Seigneur tombent sur vous ! »

Karma : Ténèbre

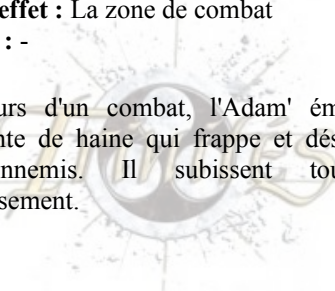
Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : La zone de combat

Cumul : -

Au cours d'un combat, l'Adam' émet une déferlante de haine qui frappe et déstabilise ses ennemis. Il subissent tous un ralentissement.



MILLE PILIERS (HOUD)

En Iram sont mille piliers et celui qui s'y abrite, nul vent, nulle tempête ne l'atteint.

Karma : Lumière

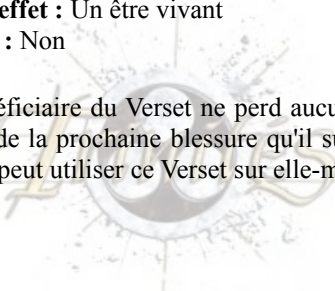
Durée : Jusqu'au prochain crépuscule

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

Le bénéficiaire du Verset ne perd aucun point de vie de la prochaine blessure qu'il subit. La Trinité peut utiliser ce Verset sur elle-même.



UN VENT STÉRILE (HOUD)

Nous avons fait éclater notre puissance sur les Adites lorsque nous avons envoyé contre eux un vent stérile.

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Voix

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La Trinité conjure une puissante malédiction à l'encontre de la cible qui l'entend réciter ce Verset. Celle-ci se retrouve coupée de toutes ses Ressources. Les machines refusent sa carte de crédit, ses amis et contacts sont injoignables par téléphone, sa voiture ne veut plus démarrer... Les tests de Ressources se soldent par un échec automatique. Toutefois, contrairement à un échec habituel, cela ne rend pas la Ressource indisponible au-delà de la durée du Verset.

FEU DU CIEL (JEAN)

À cette vue, les disciples Jacques et Jean dirent : « Seigneur, veux-tu que nous disions au feu de descendre du ciel et de les consumer ? »

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Cibles possédant du Karma Ténèbre

Cumul : Oui

Un feu de Lumière frappe les cibles – éventuellement une Hantise. Elles subissent quatre points de dégâts dans la limite de leur nombre de points de Karma Ténèbres.

NOUS L'EN AVONS EMPÊCHÉ (JEAN)

Jean prit la parole et dit : « Maître, nous avons vu un homme qui chassait des démons et nous l'en avons empêché. »

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : -

L'Adam' protège le Karma Ténèbres de son Archonte, le sien, les Versets de Ténèbres qu'il récite et tout Talisman qu'il pourrait tenir en main ou porter sur lui. Jusqu'à la prochaine aube, ils ne peuvent subir les effets d'aucun autre Verset.

TRENTE PIÈCES D'ARGENT (JUDAS)

Alors Judas, qui l'avait livré, voyant qu'il était condamné, fut pris de remords et rapporta les trente pièces d'argent. Judas jeta les trente pièces d'argent dans le temple, se retira et alla se pendre.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : De 1 à 30 Adam' et Devas (à l'exception de soi)

Cumul : Oui

Chaque Adam' récupère un point de vie et un point de Karma Lumière – pour ceux qui en possèdent. Chaque Deva récupère un point de Karma Lumière. En revanche, s'il reste encore du Karma Lumière à la Trinité après la récitation du Verset, il s'épuise totalement et instantanément.

IL ÉTAIT VOLEUR (JUDAS)

Judas disait cela, non qu'il se mit en peine des pauvres, mais parce qu'il était voleur, et que, tenant la bourse, il déroba ce qu'on y mettait.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Un objet

Cumul : -

L'objet désigné par le personnage disparaît et réapparaît dans sa main. L'objet doit pouvoir être tenu à une main. Il ne doit être ni fixé, ni déjà tenu par une autre personne.

FANTÔME (MORDRED)

Je lui ai fait passer une brasse de ma lance à travers le corps, je l'ai fait tomber et je ne peux le trouver ni le voir !

Karma : Ténèbre

Durée : Le combat en cours

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

Le Spectre peut devenir immatériel au moment où une attaque le touche : l'arme le traverse et ne lui inflige aucun dégât. Il redevient immédiatement matériel. Ceci est considéré comme une réaction qu'il ne peut utiliser qu'une fois par round.

BRUINE (MORDRED)

Alors qu'il s'approchait, l'épée brandie, une pluie fine et dense s'était mise à tomber.

Karma : Ténèbre

Durée : Le combat en cours

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Zone du combat

Cumul : Non

Une bruine entoure le Spectre. Après un round, un terrain meuble est complètement détrempé. Les résultats finaux des actions physiques sont réduits de 3 points. Le Spectre n'est pas gêné car il flotte au dessus du sol.

QUELQU'UN OU QUELQUE CHOSE (MUSASHI)

Sans en comprendre le motif, il sentait dans sa chair que quelqu'un ou quelque chose menaçait son existence.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Spéciale

Cumul : -

La Trinité perçoit si un danger l'attend dans l'aire d'effet. Elle perçoit des éléments sur la nature de ce danger, au gré du meneur de jeu. Si la Trinité se trouve dans un endroit confiné, l'aire d'effet s'étend à l'ensemble de la structure – un bâtiment, un véhicule, une grotte... Si la Trinité se trouve en plein air, l'aire d'effet englobe un ensemble topographique limité cohérent – un flanc de montagne, un vallon, une rue...

LEVANT LES YEUX (MUSASHI)

Levant les yeux de son festin de volaille crue, Takezo considéra farouchement ceux qui cherchaient à le capturer. C'était le regard que lancent les animaux dérangés au milieu d'un repas.

Karma : Ténèbre

Durée : Spéciale

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Des êtres vivants qui croisent le regard de l'Adam'

Cumul : Non

Les victimes sont terrorisées. Pendant les 5 premières secondes – jusque la fin du round – leur attention est totalement captée par l'Adam' : ils ne perçoivent plus rien d'autre et n'effectuent aucune action ou réaction sauf en cas de danger direct. Le round suivant, elles peuvent à nouveau agir et réagir mais souffrent d'un malus de 3.

LES ANGES DE DIEU (NATHANAËL)

En vérité, en véité, je vous le dis, vous verrez le ciel ouvert, et les Anges de Dieu apparaître au-dessus du Fils de l'homme.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Les Devas et les Archontes

Cumul : -

Les Devas apparaissent, dans les airs au dessus de leurs Adam'. Ils resplendissent. Chaque Deva gagne du Karma tandis que son frère Archonte en perd., L'Archonte en perd autant qu'il le peut, dans la limite des points que peut gagner le Deva sans dépasser son maximum. Ce Verset ne peut être récitée qu'une seule fois par jour et seulement pendant la période diurne.

D'OÙ ME CONNAIS-TU ? (NATHANAËL)

Nathanaël lui dit : « D'où me connais-tu ? »

Karma : Ténèbre

Durée : Jusqu'à la prochaine aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Une personne

Cumul : -

D'où me connais-tu ? fonctionne sur une cible qui connaît ou a déjà vu l'Adam'. Mise en présence de l'Adam', d'une des ses représentations – photo, dessin,... – ou d'une description, elle est incapable de le reconnaître.

VIENS ET VOIS (PHILIPPE)

Philippe lui dit : « Viens et vois. »

Karma : Lumière

Durée : Libre

Portée : Toucher

Aire d'effet : Une personne

Cumul : -

L'Adam' transmet sa Clairvoyance à une autre personne. Sa base de Clairvoyance est augmentée de la base de Clairvoyance de l'Adam', sans pouvoir dépasser 12. Viens et vois peut permettre à une personne possédant une base de Clairvoyance égale à zéro de percevoir le Karma : en revanche, elle risque d'avoir du mal à interpréter les sensations qui en découlent.

IL TIRA SON ÉPÉE (PHILIPPE)

Un de ceux qui étaient avec Jésus étendit la main. Il tira son épée, frappa le serviteur du souverain sacrificateur et lui emporta l'oreille.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : -

L'Adam' bénéficie immédiatement de deux actions gratuites pour dégainer une arme de mêlée – éventuellement sa *Lame-soeur* – et frapper un adversaire. L'attaque bénéficie des la prime *Blessure grave* sans pénalité en contrepartie.

J'ARRACHERAI LES MAUVAISES HERBES
(SEMIRAMIS)

Je cultive mon propre royaume comme je cultive mes jardins. De ma propre main, j'arracherai les mauvaises herbes.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Vue

Aire d'effet : Un Verset de Ténèbres, un Talisman ou une Hantise

Cumul : Non

L'Adam' désigne un Verset de Ténèbres, un Talisman ou une Hantise. Un verset de Ténèbres actif s'arrête. Un Talisman est détruit. La valeur d'une Hantise diminue d'un point – ce Verset, même récité par un autre, est désormais inefficace contre elle.

DANS SON DOS (SEMIRAMIS)

– *Où étais-tu Sémiramis quand on assassinait ton mari Ninus, roi de Syrie.*

– *Où j'étais ? Dans son dos, pauvre sot...*

Karma : Ténèbre

Durée : Spéciale

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'Adam' se fond dans une zone d'ombre. Tant qu'il ne bouge pas, il est impossible à repérer – les tests de Vigilance et de Clairvoyan, ce se soldent par des échecs automatiques. S'il bouge, tout en restant dans l'ombre, les résultats finaux des tests de Discrétion augmentent de 3. Le Verset est effectif tant que la Trinité reste dans la zone d'ombre.

JUSQU'AU CIEL (SEMIRAMIS)

Elle pouvait se transformer en colombe et voler avec ses soeurs jusqu'au ciel.

Karma : Lumière

Durée : Personnelle

Portée : Instantanée

Aire d'effet : -

Cumul : Non

La Trinité effectue un bond prodigieux : jusqu'à trois mètres en hauteur et dix en longueur. Ce déplacement constitue une action gratuite – en cas de confrontation avec un adversaire engagé le joueur de la Trinité utilise la compétence Emprise et bénéficie d'un bonus de 3 au résultat final du test.

LES VIVRES (SEMIRAMIS)

Elle volait aux bergers les vivres qui la nourrissaient.

Karma : Ténèbre

Durée : 2 rounds

Portée : Personnel

Aire d'effet : -

Cumul : Non

La Trinité se « nourrit » des blessures qu'elle inflige. Elle récupère un point de vie et un point de Karma Ténèbres tous les 4 points de dégât qu'elle inflige à une être vivant.

LÈVE-TOI ET MARCHE (SIMON)

Mais Pierre lui dit : je ne possède ni argent, ni or, mais ce que j'ai, je te le donne : au nom de Jésus-Christ de Nazareth : lève-toi et marche !

Karma : Lumière

Durée : Permanent

Portée : toucher

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : -

L'Adam' transmet sa force vitale à un être vivant. Il lui donne autant de points de vie qu'il le souhaite en les prélevant dans ses propres lignes de vie. Ces points sont récupérables selon les règles habituelles de soin et de guérison.

RENIEMENT (SIMON)

Et Pierre se souvint de la parole que Jésus avait dite : « Avant que le coq ne chante, tu me renieras trois fois ». Il sortit dehors et pleura amèrement.

Karma : Ténèbre

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

L'Adam' dépense son Karma Lumière pour augmenter le Karma Ténèbre de son Archonte. Chaque point de Karma Lumière dépensé se transforme en trois points de Karma Ténèbres. Le Karma Ténèbre de l'Archonte peut alors dépasser son maximum habituel, sans toutefois pouvoir excéder 12, jusqu'à sa prochaine régénération, généralement au prochain crépuscule : dans ce cas, le personnage contracte une dette de ténèbres envers son Archonte.

NUL NE SAURAIT LE CONTRAINDRE (SIMON)

Celui qui croit en lui, nul ne saurait le contraindre, ni chien, ni loup.

Karma : Lumière

Durée : Instantanée

Portée : Personnelle

Aire d'effet : -

Cumul : Non

Si la Trinité est entravée, les liens la relâchent. Si elle est enfermée dans une pièce, les portent s'ouvrent – si un système d'alarme est installé, il ne se déclenche pas. Si elle est engagée, elle est considérée comme dégagée pour tous les mouvements qu'elle voudrait faire.

TOUTES CHOSES (SIMON)

Tu sais toutes choses...

Karma : Ténèbre

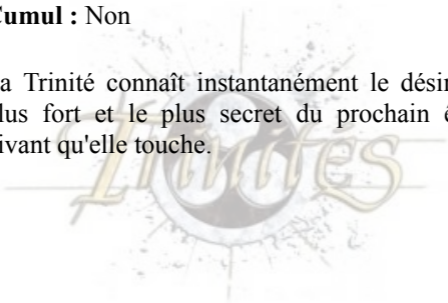
Durée : Jusqu'à l'aube

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un être vivant

Cumul : Non

La Trinité connaît instantanément le désir le plus fort et le plus secret du prochain être vivant qu'elle touche.



UTILISATION DU KARMA (Deuxième Décan)

Dépense d'un point de Karma Lumières ou Ténèbres.

Deux actions possibles

- Augmenter de 1 le résultat final d'un test de compétences lors d'une action.
- Augmenter de 1 les dégâts qu'il inflige au moyen d'une arme ou d'un Verset.

Cinq réactions possibles

- Augmenter de 1 le résultat final d'un test de compétences lors d'une réaction.
- Diminuer de 1 des dégâts qui lui sont infligés.
- Empêcher le Verset d'un autre personnage (le Verset doit être connu et le Karma dépensé opposé).
- Compléter la dépense de Karma d'un autre personnage.
- Remplacer la dépense de Karma d'un autre personnage.

LES CONSEILLERS

Choeurs et Légions Centres d'intérêt Compétence à 12

Sepherims La connaissance Erudition

Seneverims Le Karma Clairvoyance

Keroumbims Le combat Tactique

Berekhims Les Adam' Art

Adôn Le pouvoir Les 8

Houhalôn La guerre Stratégie

Aramôn La ruse Intellect

Tehôn Les mystères Astrologie



D'votés

Les Auras

GÉMEAUX

Les Gémeaux savent que toute pièce de monnaie possède un côté pile et un côté face. Ils refusent de choisir et incarnent tour à tour l'un ou l'autre avec aisance, mais jamais par conviction. Leurs masques cachent un artiste qui sublime ses contradictions dans ses oeuvres.

AURA DES GÉMEAUX

L'Aura conforte les Adam' qui ne choisissent pas franchement entre la Lumière et les Ténèbres ou qui se laissent aller aux penchants contraires à leurs convictions. Si, lors d'un test, un joueur choisit le D12 opposé au Karma de son Adam', le résultat final est augmenté de 2. Si l'Adam' ne possède pas de Karma, le résultat final est augmenté de 1 quel que soit le D12 choisi.

SOUFFLE DES GÉMEAUX

Jusqu'à la fin du round, les Adam' peuvent choisir le dé opposé à leur Karma sans contracter de dette de Lumière ou de Ténèbres.

VIERGE

Avec les yeux exercés de celle qui voit au-delà des apparences, la Vierge contemple le monde de loin, sans en faire vraiment partie. Elle porte son regard mystique autant à l'extérieur qu'à l'intérieur d'elle-même. Lorsqu'elle ferme ses paupières, des mondes naissent à la vie, issus de son imagination ou de ses souvenirs. Lorsqu'elle les ouvre, elle diffuse sa pureté autour d'elle.

AURA DE LA VIERGE

L'Aura est une source de Karma. À chaque round, un point de Karma, de même nature que le Karma de l'Adam' de la Trinité à l'origine de l'Aura, est disponible dans l'Aura – si le Karma de l'Adam' est égal à 0, l'Aura est sans effet. Ce point doit être utilisé en même temps qu'un autre point de même nature pour outrepasser les limites habituelles et ainsi accélérer ou amplifier une action – par

exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne de vie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour activer plus rapidement un Atout, etc. Une fois dépensé, le point disparaît puis un autre apparaît au début du round suivant. L'utilisation de ce point supplémentaire est une action libre.

SOUFFLE DE LA VIERGE

Jusqu'à la fin du round, il est impossible de dépenser du Karma opposé à celui de l'Adam' qui déclenche le Souffle.

SAGITTAIRE

La vocation du Sagittaire est de dépasser ses limites. Sa représentation le montre franchissant la frontière entre l'homme et animal, et sa flèche prouve qu'il souhaite aller encore plus loin. Il aime arpenter les voies inexplorées. Chaque périple est une nouvelle épreuve qui le façonne. À partir ainsi à l'assaut du monde, il en oublie souvent d'assurer sa sécurité et celle de ceux qui l'accompagnent.

AURA DU SAGITTAIRE

L'aura illustre le goût du challenge du Sagittaire et sa capacité à se dépasser par défi. Le joueur susceptible de réaliser un test avec 2D12 peut choisir de ne lancer que 1D12. En contrepartie, le résultat final du test augmente de 2 points.

SOUFFLE DU SAGITTAIRE

Jusqu'à la fin du round, toutes les actions sont automatiquement assorties de la Pénalité Risque.

POISSON

Le Poisson sait tout mais ne dit rien. Il sait que ses paroles, prononcées au bon moment, peuvent transformer le monde, en bien ou en mal. Aussi est-il prudent et répugne-t-il à divulguer son savoir. Malgré tout, il n'adopte pas une vie d'ermite. Il reste au coeur du monde pour mieux le connaître. Il observe et attend son moment. Cette prudence en toutes choses irrite les compagnons d'un Poisson qui y voient un manque d'initiative.

AURA DU POISSON

L'Aura invite à la patience. Passer cinq secondes – un round en combat – à se concentrer avant un test de compétence permet d'augmenter de 1 le résultat final. Ce temps de concentration est une action unique, réussie automatiquement.

SOUFFLE DU POISSON

Jusqu'à la fin du round, les actions gratuites sont considérées comme des actions libres, et les actions libres comme des actions uniques.

BÉLIER

Le Bélier est le soldat d'une cause. Quand d'autres abandonnent, il se lève pour protéger les hommes. Il est tel l'agneau sur l'autel : sa vie n'est pas le moindre des sacrifices qu'il est prêt à concéder. Le feu de sa colère qui embrase les champs de bataille a besoin d'être canalisé, sinon il se retourne contre lui et le consume dans une vague d'émotion destructrice.

AURA DU BÉLIER

L'Aura insufflé une ardeur belliqueuse. Les dégâts des attaques au corps à corps et en mêlée augmentent de 1 point.

SOUFFLE DU BÉLIER

Chaque personne prise dans le Soufflé subit une blessure de 1 point de dégâts. Les protections non magiques sont inopérantes contre cette agression.

TAUREAU

Debout au sein du dédale, le Taureau attend qu'on le teste. Sa patience fait de lui un compagnon calme et agréable, un pilier sur lequel on peut compter. Jamais il ne ploie sous l'effort ou ne se plaint face à l'adversité. Sa longue garde fait pourtant de lui la proie facile d'une mélancolie inexplicable.

AURA DU TAUREAU

L'Aura protège. Elle accorde une armure naturelle de 2 points.

SOUFFLE DU TAUREAU

Chaque personne prise dans le Souffle est soignée de 2 points de vie.



BALANCE

En quête de vérité, la Balance ne parvient pas à équilibrer les deux plateaux de sa balance intérieure. Elle cherche toujours plus loin le poids qui lui manque, mais chaque nouvelle découverte déséquilibre ses plateaux dans le sens opposé. Cette longue expérience la rend capable de peser le pour et le contre de chaque décision, mais en son coeur elle doute toujours de ses sentences que les autres érigent en modèle d'équité.

AURA DE LA BALANCE

L'Aura permet des réussites spectaculaires lorsque l'esprit touche les points subtils d'équilibre de l'univers. Si, lors d'un test réalisé avec 2D12, les deux dés indiquent le même nombre, le résultat naturel est calculé en additionnant ces deux nombres – sauf si deux 1 ont été obtenus, dans ce cas l'Aura est inefficace contre cet échec automatique.

SOUFFLE DE LA BALANCE

Jusqu'à la fin du round, les effets de l'Aura de la Balance sont présents dans la zone du Souffle. De plus, le joueur de l'Adam' qui déclenche le Souffle lance 1d12. Jusqu'à la fin du round, tout joueur qui obtient le même résultat naturel que celui de ce d12 calcule le résultat final de son test en multipliant par deux le résultat naturel de son test.

SCORPION

Dépourvu d'imagination, le Scorpion voit le monde tel qu'il est. Son regard froid ne se laisse pas berné par les illusions entretenues par les hommes. Animé par l'esprit de contradiction, il aime placer les hommes vertueux devant leurs défauts et montrer aux plus cruels qu'ils ont encore un cœur.

AURA DU SCORPION

L'Aura se joue de la frontière entre la Lumière et les Ténèbres. À l'aube, le Karma Ténèbres se régénère d'un point. Au crépuscule, le Karma Lumière se régénère d'un point.

SOUFFLE DU SCORPION

Jusqu'à la fin du round, les actions nécessitant habituellement une dépense de Karma Lumière doivent être effectuées avec du Karma Ténèbres. Celles nécessitant du Karma Ténèbres doivent être effectuées avec du Karma Lumière.

LION

Régner sur les hommes est la vocation du Lion. Cela ne le rend pas meilleur, contrairement à ce qu'il croit dans des moments d'égarement. Son rugissement inspire courage et loyauté, il rallie autour de lui l'équipe qui pourra le faire gagner. Il saura la rendre meilleure, l'élever au-delà de la valeur de ses individualités.

AURA DU LION

L'Aura du Lion reflète le côté resplendissant de ce signe : elle transforme les réussites parfaites en succès éblouissants. Lors d'un test, si le dé indique 12, le dé est relancé conformément aux règles habituelles. Mais le chiffre 12 est substitué au chiffre obtenu par ce deuxième jet pour déterminer le résultat naturel du test. Si le dé indique encore 12, les jets se poursuivent jusqu'à ce qu'un autre chiffre soit obtenu. C'est alors ce dernier chiffre qui est remplacé par un 12.

SOUFFLE DU LION

D'ici la fin du round, chaque personne prise dans le Souffle ajoute 3 points au résultat final de sa prochaine action s'il atteint 12.

CAPRICORNE

Le Capricorne est difficile à saisir, au sens propre comme au sens figuré. Champion de l'adaptation, il évite de livrer les batailles qu'il n'a pas choisies. Son foyer est sur la crête d'une vague instable prête à s'effondrer d'un instant à l'autre, là où le monde s'apprête à changer à nouveau. Les accalmies tuent ce héraut des révolutions en l'abrutissant d'ennui.

AURA DU CAPRICORNE

L'Aura permet de faire fi des limites habituelles des dépenses de Karma. Une des lignes de Karma peut être sollicitée plus intensément : deux points de cette ligne peuvent être dépensés par round. Le point supplémentaire doit être utilisé en même temps que l'autre point pour accélérer ou amplifier une même action – par exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne de vie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour jouer plus rapidement un Atout, etc.

SOUFFLE DU CAPRICORNE

D'ici la fin du round, pour chaque personne, la prochaine action impliquant une dépense de Karma est considérée comme une action gratuite.

CANCER

Le Cancer s'implique dans tout ce qu'il crée. Il perçoit dans le monde les plans des Elohims, les traces du jardin-monde qu'il s'efforce de faire refl eurir à son humble niveau. Il répare et soigne sans cesse les machines et les corps, mais aussi les organisations, les méthodes et même les coeurs.

AURA DU CANCER

L'Aura permet d'éviter les échecs automatiques. Lors d'un test de compétence, le joueur ou le meneur de jeu qui obtient un résultat naturel de 1 peut relancer le dé. S'il obtient à nouveau un 1 naturel, il doit garder ce résultat.

SOUFFLE DU CANCER

D'ici la fi n du round, chaque personne prise dans le Souffl e relance les dés lors de sa prochaine action ou réaction ratée.

VERSEAU

Ce signe désigne l'assemblée des Elohim qui aurait dû se tenir lors du Jugement dernier. Le Verseau en est le témoin intemporel, le dépositaire du savoir occulte des maîtres secrets du cosmos. Il ne s'embarrasse pas de contraintes matérielles. L'eau qu'il verse est la sagesse qu'il partage bien volontiers, mais sa propension à s'ériger en juge agace ses compagnons.

AURA DU VERSEAU

L'Aura permet de mobiliser plus efficacement ses Karmas. L'Aura procure la possibilité de dépasser la limite de la dépense maximum de deux points de Karma – un de Lumière et un de Ténèbres – par round. Cette dépense maximum passe à trois points, un par ligne de Karma : un point de Lumière de la ligne du Deva, un de Ténèbres de la ligne de l'Archonte, un de Lumière ou de Ténèbres – selon la nature du Karma de l'Adam' – de la ligne de l'Adam'. Si deux points de Karma Lumière ou de Karma Ténèbres sont dépensés, le second de ces points doit être utilisé en même temps que l'autre pour accélérer ou amplifier une même action – par exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne devie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour jouer plus rapidement un Atout, etc.

SOUFFLE DU VERSEAU

Jusqu'à la fin du round, chaque personne prise dans le Souffle peut dépenser 2 points de Karma Lumière ou 2 points de Karma Ténèbres au lieu d'1 de Lumière et d'1 de Ténèbres.

LES ARTISTES EN MAJESTE

Signe : Gémeaux

Manifestation : L'Adam' semble se partager en deux. Une moitié de son corps et de ses vêtements s'obscurcit tandis que l'autre devient fabuleusement lumineuse. Des flashes d'ombre et de lumière alternent à une vitesse étourdissante.

Effets : Jusqu'à la fin du round, des flots verbaux s'élèvent des oeuvres d'art à portée de vue de l'Adam'. Elles se mettent à « parler » et déversent un déluge de souvenirs relatifs à leur création, leur existence, leur nature, leurs secrets... Obtenir une information précise nécessite un test de Vigilance/0 – action libre.

LA MYSTIQUE EN MAJESTE

Signe : Vierge

Manifestation : L'Adam' ferme les yeux puis les rouvre brutalement. Ses yeux prennent l'apparence de la lune et du soleil et diffusent, tout autour de l'Adam', l'un une lumière vive, l'autre une lueur ténue.

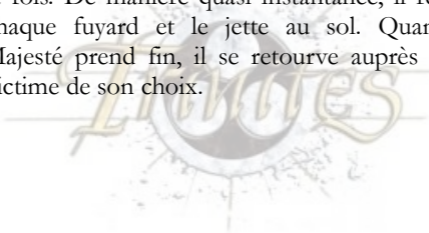
Effets : Les « initiés » - Trinités, Archontes-rois, membres des 8... - sont soulignés par la luminosité produite par la Majesté. De plus, l'Adam' capte d'abondantes informations sur les caractéristiques ésotériques de ces personnes – puissance des Karmas, Versets connus, titre, 8 d'appartenance, savoirs occultes...

LE CHASSEUR EN MAJESTE

Signe : Sagittaire

Manifestation : L'Adam' se métamorphose en centaure.

Effets : Si des personnes sont en train de fuir, l'Adam' bouge si vite qu'il semble être partout à la fois. De manière quasi instantanée, il rejoint chaque fuyard et le jette au sol. Quand la Majesté prend fin, il se retourne auprès de la victime de son choix.

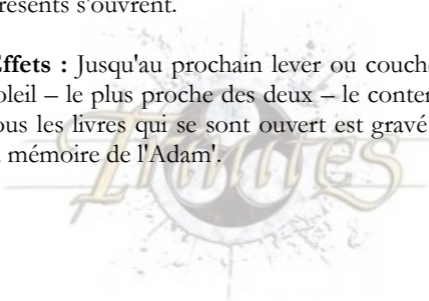


LE SAVANT EN MAJESTE

Signe : Poissons

Manifestation : Le temps semble ralentir, presque s'arrêter. L'Adam' écarte lentement les bras, un silence absolu s'intalle et tous les livres présents s'ouvrent.

Effets : Jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil – le plus proche des deux – le contenu de tous les livres qui se sont ouvert est gravé dans la mémoire de l'Adam'.



LE GUERRIER EN MAJESTE

Signe : Bélier

Manifestation : Le bâton de Péleron s'embrase et l'Adam' semble exploser en de multiples alter-ego vociférants.

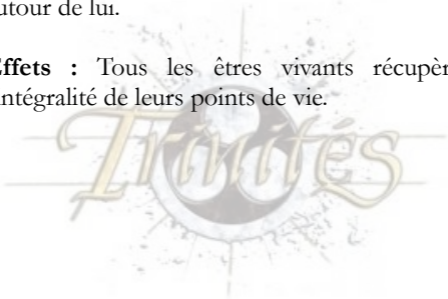
Effets : Les Adam' démultipliés se ruent au contact de toutes les personnes possédant une arme à la main. Ils les frappent une fois avec leurs bâtons – test de Mêlée/+3 avec le score de l'Adam' sans Prime ni Pénalité, dégâts 4. Les victimes peuvent réagir pour se défendre à condition de ne pas être surprises – test de Vigilance/-3.

LA FORCE DE LA NATURE EN MAJESTE

Signe : Taureau

Manifestation : L'Adam' grandit et devient très imposant. Des plantes poussent et fleurissent autour de lui.

Effets : Tous les êtres vivants récupèrent l'intégralité de leurs points de vie.



LA QUÊTEUSE EN MAJESTE

Signe : Balance

Manifestation : L'Adam' s'élève légèrement dans les airs. Il écarte les bras, présentant ses paumes au ciel. Un soleil apparaît dans l'une de ses mains, la lune dans l'autre. Les astres rayonnent et illuminent les lieux autour de l'Adam'.

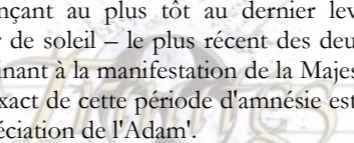
Effets : Une petite sphère cristalline apparaît devant chaque « initié » - Trinités, Archontes-rois, membres des 8... - présent. A l'intérieur se trouve une représentation visuelle dévoilant un secret qu'il protège – à la discrétion du meneur de jeu.

L'OMBRE EN MAJESTE

Signe : Scorpion

Manifestation : l'Adam' se transforme en une ombre qui s'étend et recouvre tout.

Effets : Les personnes présentes perdent tout souvenir de ce qui s'est passé dans une période commençant au plus tôt au dernier lever ou coucher de soleil – le plus récent des deux – et se terminant à la manifestation de la Majesté. Le début exact de cette période d'amnésie est laissé à l'appréciation de l'Adam'.

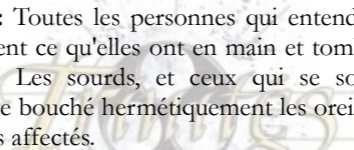


LE ROI EN MAJESTE

Signe : Lion

Manifestation : L'Adam' luit et grandit. Il est entouré de myriades de petites lueurs étincelantes. Sa tête part en arrière et un grondement retentissant sort de sa gorge.

Effets : Toutes les personnes qui entendent le cri lâchent ce qu'elles ont en main et tombent à genoux. Les sourds, et ceux qui se sont au préalable bouché hermétiquement les oreilles ne sont pas affectés.



LE VIF EN MAJESTE

Signe : Capricorne

Manifestation : Un orage magnétique se déclenche autour de l'Adam'. Le temps devient chaotique. Tous les instruments servant à sa mesure – montres, horloges... - se dérèglent de manière aléatoire.

Effets : Le round est terminé. Un nouveau round commence. L'initiative du Hiérophante passe à 12. Si tous les acteurs d'une scène ne sont pas inclus dans l'effet, les protagonistes qui continuent à agir ne peuvent pas interagir avec ceux qui sont touchés par la Majesté. Ces derniers disparaissent aux yeux des autres pour ne réapparaître qu'au début du round suivant.

LE FAISEUR EN MAJESTE

Signe : Cancer

Manifestation : Des schémas, équations et notes s'inscrivent dans l'air autour de l'Adam'. Ils décrivent les interactions des éléments du lieu. Ils restent en place jusqu'à la fin du round.

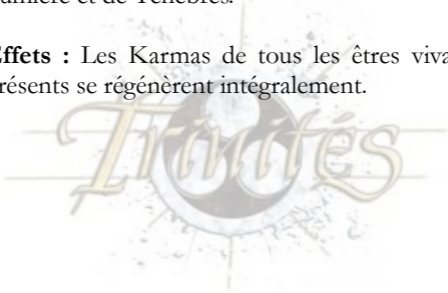
Effets : Ces écrits décrivent les relations entre les personnes présentes, les liens de fonctionnement des objets de l'endroit, les suites chronologiques qui ont abouti à la construction de ce site... Rechercher une information précise nécessite un test d'Intellect/+3 – action libre.

LES ELOHIMS EN MAJESTE

Signe : Verseau

Manifestation : L'Adam' est doté de nombreux bras – douze. Il tient une jarre dans chaque main et déverse son contenu, des vagues de Lumière et de Ténèbres.

Effets : Les Karmas de tous les êtres vivants présents se régénèrent intégralement.





D'votés

Les Atouts

JIBR'IL

O MIROIR

Couleur : Sinople

Le personnage désigne la Lame-soeur d'un de ses alliés. Sa surface devient comme un miroir. Elle copie le prochain atout joué. A son prochain tou, le propriétaire de l'épée miroir peut jouer cet atout sans avoir à dépenser de Karma. Il ne peut pas jouer un autre Atout en plus. En revanche il peut le faire à la place de l'atout copié, le Miroir prend alors fin.

Si l'épée miroir est rengainée avant qu'un Atout ne soit joué, l'effet disparaît.

O VAGUE

Couleur : Azur

Une vague invisible submerge les adversaires engagés contre le personnage. Ils sont repoussés en arrière et sont désengagés. Ils ne peuvent s'opposer aux éventuels déplacements du personnage. De plus ils chutent, à moins de réussir un test obligatoire d'Esquive/0.

IZRÂ'IL

O SECOUSSE

Couleur : Sable

En frappant le sol de sa *Lame-soeur*, l'Adam' provoque des soubresauts telluriques sous les pieds d'ennemis.

Lors de leurs prochains tests, les victimes subissent une pénalité de leur choix s'il s'agit d'une action, ou d'une réduction de leur résultat final de 3 s'il s'agit d'une réaction. L'Adam' choisit ses victimes, il peut donc épargner ses compagnons. Par contre, les victimes doivent être visibles par le personnage.

O VIGUEUR

Couleur : Azur

Le personnage accroît sa force. Le résultat final de sa prochaine attaque avec la *Lame-soeur* augment de 3. Les dégâts augmentent de 6.

MICKHA'IL

O FLAMME

Couleur : Gueules

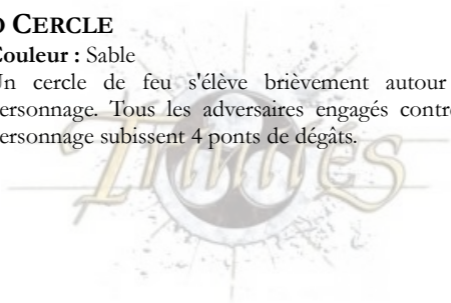
La Lame-soeur s'enflamme.

Jusqu'à la fin du round, ses dégâts augmentent de 4.

O CERCLE

Couleur : Sable

Un cercle de feu s'élève brièvement autour du personnage. Tous les adversaires engagés contre le personnage subissent 4 ponts de dégâts.



ISRÂF'IL

O IMMATERIELLE

Couleur : Sinople

Le personnage désigne la *Lame-soeur* d'un de ses alliés. Elle est entouré de volutes d'air. Lors de sa prochaine attaque, elle devient immatérielle un bref instant puis reprend consistance au moment de morde la chair de l'adversaire. Si l'adversaire réagit à cette attaque en essayant de parer, sa tentative est un échec automatique. S'il réagit en essayant d'esquiver, le résultat final de son test diminue de 3.

Si l'épée entourée de volutes d'air est rengainée avant qu'une attaque ne soit portée, l'effet disparaît.

O Foudre

Couleur : Gueules

Un éclair jaillit de la pointe de la *Lame-soeur* et va frapper une cible visible désignée par le personnage.

Le joueur effectue un test de *Mêlée*, modifié par les difficultés de tir – action libre. Cette foudre occasionne 8 points de dégâts.

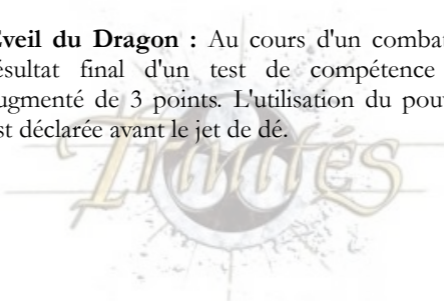
Aucun obstacle ne doit s'interposer entre la cible et la pointe de la *Lame-soeur*.

JIBR'IL

Couleurs : Azur et Sinople

Apprentissages : Art, Empathie, Erudition, Esquive, Langues, Pilotage, Rapidité, Sciences, Séduction.

Eveil du Dragon : Au cours d'un combat, le résultat final d'un test de compétence est augmenté de 3 points. L'utilisation du pouvoir est déclarée avant le jet de dé.



IZRÂ'IL

Couleurs : Azur et Sable

Apprentissages : Athlétisme, Clairvoyance, Emprise, Endurance, Force, Méditation, Survie, Tir, Vigilance.

Eveil du Dragon : Le personnage récupère deux points de vie.

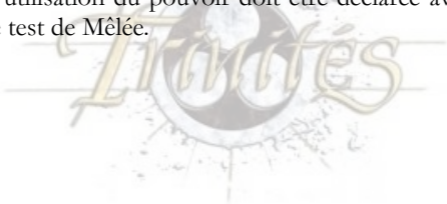


MICKHA'IL

Couleurs : Gueules et Sable

Apprentissages : Artisanat, Commandement, Corps à corps, Mêlée, Soins, Stratégie, Tactique, Technologie, Volonté.

Eveil du Dragon : Les dégâts d'une attaque avec la *Lame-soeur* augmentent de 2 points. L'utilisation du pouvoir doit être déclarée avant le test de Mêlée.



ISRÂF'IL

Couleurs : Gueules et Sinople

Apprentissages : Astrologie, Discrétion, Documentation, Histoire secrète, Intellect, Intrusion, Fouille, Les 8, Subterfuge.

Eveil du Dragon : Jusqu'à la fin du round, les résultats naturels des tests des réactions qu'effectue la Trinité pour se défendre, physiquement ou mentalement, augmentent de 3 points.

Trinités





Divers

Pouvoirs Divers

LA TABLE RONDE

TELEKINESIE

Indispensable pour l'utilisation des autres pouvoirs, Télékinésie permet que les Lames-soeurs soient placées dans les réceptacles de la Table Ronde. Un point de KL + une action unique (Emprise/+6). Une action libre suffit à la ramener à soi.

TELEPATHIE

Un personnage présent à la Table peut projeter ses pensées vers un compagnon absent et échanger avec lui tant que tous les deux y consacrent toute leur attention. Action unique. Coût : 1 point de KL.

PERCEPTION A DISTANCE

Nécessite d'avoir utilisé Télépathie : le personnage peut partager ses perceptions avec son compagnon. Action unique. Coût : 1 point de KL.

TELEPORTATION

Un persona peut amener à lui un personnage absent ou se téléporter vers lui. Cela nécessite l'accord des deux protagonistes qui auront échangé par télépathie. Coût : 3 points de KL.

Note : Ces pouvoirs peuvent s'utiliser sans être présent à la Table, mais dans ce cas les coûts sont doublés.