

TOUS LES NOMS

Il apprit à Adam tous les noms, qu'ensuite il énonça aux anges.

Adam : Adam **Karma** : Lumière
Durée : Instantanée **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La Trinité prend conscience de l'identité d'une personne : nom, prénom et éventuellement surnom ou titre.

C'EST ELLE

C'est la femme que tu as mise auprès de moi qui m'a donné de l'arbre et j'ai mangé.

Adam : Adam **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Vue
Aire d'effet : Spécial **Cumul** : -

La Trinité doit réciter ce Verset lorsqu'on l'accuse de quelque chose. Jusqu'à la fin de la scène, les accusateurs repoussent la faute sur une autre personne présente, choisie par le MJ.

LA HAINE

Car la haine, à la longue, tue le malheureux qui se plaît à la nourrir.

Adam : Casanova **Karma** : Lumière
Durée : Un combat **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Non

Tant que la Trinité n'effectue aucune action à l'encontre de quelqu'un d'autre, qu'elle reste calme, la cible subit un point de dégât à chaque fois qu'elle cause une blessure à quiconque.

LE PLUS DÉLICIEUX ENDROIT

Pour que le plus délicieux endroit du monde déplaise, il suffit qu'on soit condamné à y habiter.

Adam : Casanova **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Non

La cible trouve le lieu où elle se trouve déplaisant et ressent le besoin de le quitter. Si la cible n'est pas supposée quitter les lieux, parce que son métier l'exige par exemple, elle peut tenter un test de Volonté/0 pour résister à l'envie de partir.

ADORATION

La vérité est le seul Dieu que j'adore.

Adam : Casanova **Karma** : Lumière
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Voix
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Oui

La Trinité doit réciter ce Verset juste avant de prononcer une phrase. Celle-ci doit être sincère et vraie. La cible croit ce que dit la Trinité.

FOLIE

L'homme devient facilement fou.

Adam : Casanova **Karma** : Ténèbres
Durée : Une minute **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Oui

La cible se met à tenir un discours incohérent, totalement chaotique, sans s'en rendre compte. Ce Verset est très utile pour décrédibiliser quelqu'un.

TOUT VOIR

Il faut tout voir quand on va quelque part, et qu'on veut dire qu'on y est allé.

Adam : Cagliostro **Karma** : Lumière
Durée : Spéciale **Portée** : Personnelle
Aire d'effet : Une zone de fouille
Cumul : Oui

La Trinité devient capable de fouiller très rapidement un lieu. Elle fouille deux fois plus vite et n'omet aucun détail : s'il y a au moins un élément intéressant à découvrir, la Trinité en trouve un. En répétant la fouille, elle pourra trouver d'autres éléments.

LARCIN

Un secret qu'on surprend est un larcin qu'on fait.

Adam : Cagliostro **Karma** : Ténèbres
Durée : Une heure **Portée** : Illimitée
Aire d'effet : La zone de la discussion
Cumul : -

Lorsque ce Verset est actif, si quelqu'un écoute ou épie la discussion en cours, la Trinité en est immédiatement avertie. Elle ignore par contre où se cache l'espion.

PAYSAN

Il entre dans une butte de paysan et échange ses habits princiers contre les baillons d'un bouvier.

Adam : Goroba-Diké **Karma** : Lumière
Durée : Une heure **Portée** : Personnelle
Aire d'effet : - **Cumul** : -

Les objets précieux que possède la Trinité sont indétectables lors d'une fouille. Les armes ne sont pas considérées comme des objets précieux, à moins qu'il s'agisse d'armes de collection.

ANGE SOMBRE

Il a une majesté d'ange sombre sur sa monture superbe.

Adam' : Goroba-Diké
Durée : Jusqu'à l'aube
Aire d'effet : -

Karma : Ténèbres
Portée : Personnelle
Cumul : -

En Clairvoyance, la Trinité passe pour un Archonte-roi. Rien ne peut percer ce camouflage.

DÉNUEMENT

Ce palais, ce confort, ne sont pas favorables.

Adam' : Liang
Durée : Jusqu'au crépuscule
Portée : Vue
Aire d'effet : Un individu

Karma : Lumière
Cumul : Oui

La cible oublie qu'un objet en particulier a de la valeur. Elle ne le considère plus comme important.

VERTIGINEUSE

Plus on s'élève haut, plus la chute est vertigineuse.

Adam' : Liang
Durée : 2 rounds
Aire d'effet : Un individu

Karma : Ténèbres
Portée : Vue
Cumul : -

La base des compétences hautes de la cible est rabaisée. Toutes les compétences dont la base est supérieure à 6 sont inversées par rapport à 6 : une base de 7 devient 5, une base de 8 devient 4, une base de 12 devient 0. Les modificateurs zodiacaux s'appliquent ensuite normalement.

MON THÉ

Mille bonheurs sur vous, je boirai seul mon thé !

Adam' : Liang
Durée : Une heure
Aire d'effet : Un individu

Karma : Lumière
Portée : Vue
Cumul : -

La cible ne remarque pas la Trinité car elle est trop heureuse à propos d'une information agréable qu'elle vient d'apprendre. De plus, lorsque la Trinité agit, il suffit qu'elle réussisse un test de Discrétion/0 pour que la cible ne perçoive pas l'action. Si la cible n'a aucune raison d'être heureuse, ce Verset est sans effet.

UN PONT

Au-travers de ce gouffre était posé un pont. Et ce pont était fait d'un tronc d'arbre branlant, pourri, mouillé d'embruns.

Adam' : Liang
Durée : Jusqu'à l'aube
Aire d'effet : Spécial

Karma : Ténèbres
Portée : Vue
Cumul : -

Ce Verset a pour effet de bloquer l'accès à un endroit : une porte se ferme à clef, un pont ne peut plus être emprunté, une échelle se brise... L'effet précis est laissé à la discrétion du meneur de jeu : le joueur ne fait que préciser le passage qu'il souhaite bloquer.

PORTES OBSCURES

De-ci, de-là, devant des portes obscures, brillaient des lumières.

Adam' : Mackam
Durée : 2 rounds
Aire d'effet : Un champ de bataille
Cumul : -

Karma : Lumière
Portée : Vue

Devant tous les êtres et objets possédant du Karma Ténèbres - Liges, Archontes-rois, Trinités, Talismans, Hantises - apparaît une petite boule de lumière. Le prochain Verset de Ténèbres utilisé par ces êtres ou ces objets est dissipé par la boule de lumière, qui disparaît.

DÉTAILS INUTILES

La lune, il l'aimait d'une amitié forte et fidèle. Elle lui avait appris à dépouiller la vie de ses détails inutiles.

Adam' : Mackam
Durée : Instantanée
Aire d'effet : -

Karma : Ténèbres
Portée : Personnelle
Cumul : Oui

Ce Verset permet à la Trinité de séparer le bon grain de l'ivraie lors d'une enquête, d'une énigme ou d'une situation où de nombreux éléments sont à assembler. La Trinité y voit plus clair : le meneur de jeu doit indiquer au joueur s'il fait fausse route à propos de l'enquête ou s'il a oublié des indices importants.

IL DOIT ÊTRE MEILLEUR

Je préfère son talent et, puisque je le préfère, c'est qu'il doit être meilleur.

Adam' : Midas
Durée : Spéciale
Aire d'effet : Un individu

Karma : Lumière
Portée : Vue
Cumul : Non

La Trinité mobilise ses propres connaissances pour ajouter au crédit d'un individu cherchant à démontrer son talent artistique (Art), intellectuel (Érudition ou Intellect) ou autre, pour une épreuve ou un examen. Le score final de la performance réalisée par la cible est augmentée du score de base de la compétence concernée de la Trinité.

DU VIN PUR

Tant que dura la fête, les coupes d'argent ne furent jamais laissées vides et, au lieu du vin mélangé d'eau, ils burent du vin pur qui rendit joyeux tous les convives.

Adam' : Midas
Durée : Jusqu'à l'aube
Aire d'effet : Un récipient restreint
Cumul : -

Karma : Ténèbres
Portée : Toucher

Tout liquide contenu dans le récipient voit son taux d'alcoolémie multiplié par trois sans que sa saveur en soit altérée. De l'eau restera inoffensive, mais du vin deviendra fortement alcoolisé, sans qu'un buveur puisse s'en rendre compte.

LE LOUP ET L'AGNEAU

Le loup trottaît à côté de l'agneau, le renard suivait le lièvre, sans qu'aucun animal cherchât querelle à un autre.

Adam' : Orphée **Karma** : Lumière
Durée : Une minute **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un champ de bataille
Cumul : Non

Toutes les personnes présentes dans le champ de bataille ne peuvent plus s'attaquer. Si rien ne les empêche de fuir, parler, ou dégainer une arme, elles ne peuvent en revanche pas chercher à blesser quelqu'un d'autre. Les personnes situées en-dehors du champ de bataille ne sont soumises à aucune restriction particulière.

SON CHANT

Les hommes riaient ou pleuraient, selon que son chant était gai ou triste.

Adam' : Orphée **Karma** : Ténèbres
Durée : Instantané **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un champ de bataille
Cumul : Oui

Lorsque la Trinité récite ce Verset, l'initiative de tous ses alliés augmente instantanément d'un point, tandis que celle de tous ses adversaires est rabais-sée d'un point.

AU SON DE SA VOIX

Sur le passage d'Orphée, la douleur disparaissait au son de sa voix.

Adam' : Orphée **Karma** : Lumière
Durée : Un combat **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La cible, durant le combat, ne subit plus aucune perte d'initiative à cause de ses blessures.

LES ÂMES DES MORTS

La barque fit la traversée et les âmes des morts allèrent se faire juger.

Adam' : Orphée **Karma** : Ténèbres
Durée : Instantanée **Portée** : Toucher
Aire d'effet : Un individu mort
Cumul : -

L'individu est définitivement mort, rien ne pourra le faire se mouvoir à nouveau ni obtenir des informations par des moyens magiques. Un Archonte-roi est détruit, un Lige ne peut plus être ranimé, le Verset Boire les morts est sans effet... Le corps devient totalement "inutile".

VERS L'OUEST

Il marcha vers l'Ouest, car c'était là que se trouvait cachée, sous de noirs rochers, l'entrée du royaume.

Adam' : Orphée **Karma** : Lumière
Durée : Jusqu'à l'aube
Portée : Illimitée
Aire d'effet : Personnelle **Cumul** : Oui

Lorsq la Trinité récite ce Verset, la Trinité doit penser à un lieu qu'elle a déjà vu, en photographie, en film ou même dans un rêve précis. La Trinité sait dans quelle direction aller pour rejoindre le lieu, tant qu'elle ne s'arrête pas plus d'une heure.

EURYDICE

Tristement, il erra par le monde, et ceux qui écoutaient ses nouvelles paroles avaient le visage ruisselant de larmes.

Adam' : Orphée **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Toucher
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La cible devient terriblement triste, au point de fondre en larmes si elle est sensible. Si elle a des raisons d'être suicidaire et qu'elle a l'occasion de passer à l'acte avant la fin du Verset, elle le fait.

SON PRÉCIEUX SANG

Étant descendu au Mictlan pour y saisir les ossements des morts, il leur redonna vie avec quelques gouttes de son précieux sang.

Adam' : Quetzalcoatl **Karma** : Lumière
Durée : Instantanée **Portée** : Toucher
Aire d'effet : Une individu mort en bon état
Cumul : -

La cible doit être morte depuis moins d'une douzaine de minutes et ne pas avoir été décapité ou démembré. La Trinité perd un point de vie au moment où elle déclenche ce Verset, durant 1d12 mois. Le mort "ressuscité" : il regagne un point de vie.

REMORDS

Accablé de remords d'avoir été séduit par son adversaire le plus redouté, il s'immola.

Adam' : Quetzalcoatl **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Voix
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La Trinité parle avec la cible d'un événement que celle-ci a déclenché ou auquel elle a participé. Ce Verset a pour effet d'amplifier les remords de l'individu. Les conséquences sont à la discrétion du meneur de jeu, selon la moralité de l'individu et la gravité de l'évènement, mais peuvent aller depuis l'avœu aux forces de l'ordre jusqu'au suicide.

ANCIENS TEMPS

Quelquefois je m'amuse non pas à faire croire, mais à laisser croire, que j'ai vécu dans les plus anciens temps.

Adam' : Saint-Germain **Karma** : Lumière
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Non

La Trinité devient subitement érudite à propos de nombreux sujets : elle double le nombre de domaines qu'elle connaît dans une compétence de son choix.

GRAND TRAIN

Il a des ressources dont la provenance est inexplicable mais qui lui permettent de mener grand train.

Adam' : Saint-Germain **Karma** : Ténèbres
Durée : Instantanée **Portée** : Personnelle
Aire d'effet : - **Cumul** : Non

La Trinité doit réciter ce Verset juste avant un test de Richesse. Pour ce test, le score de Richesse est considéré comme supérieur de trois points. L'endettement éventuel est par contre considéré par rapport au score initial.

LA LUMIÈRE DU JOUR

Après être monté par une ligne perpendiculaire à travers les différentes couches qui composent les parois du globe, je vis la lumière du jour.

Adam' : Saint-Germain **Karma** : Lumière
Durée : Instantanée **Portée** : Toucher
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Non

Lorsque la Trinité récite ce Verset, l'aube est considérée en tout point comme immédiate pour la cible, qui peut être la Trinité. Son Karma Lumière se régénère et les effets de certains Versets prennent donc fin. L'aube est en tout point avancée pour la cible, la prochaine aube n'aura donc aucun effet particulier sur elle.

UNE CLOCHE D'AIRAIN

Je portai un coup terrible sur le col du serpent, l'épée rebondit, le coup résonna comme si j'avais frappé une cloche d'airain.

Adam' : Saint-Germain **Karma** : Ténèbres
Durée : Instantané **Portée** : Personnelle
Aire d'effet : Un champ de bataille
Cumul : Oui

Le prochain coup effectué par la Trinité, s'il aboutit, ne blesse pas sa cible. En revanche, tous les alliés de la cible subissent 1 dégât automatique.

YEUX VIFS

Il avait les yeux vifs de ceux qui connaissent toutes les ruses du soleil et de l'ombre sur les rivières de la grande forêt.

Adam' : Tapuyo **Karma** : Lumière
Durée : Instantanée **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La Trinité prend conscience des scores précis de Karma Lumière, Karma Ténèbres et Karma Adam' de la cible.

INFAILLIBLE

C'était un chasseur redoutable. Sa flèche infaillible arrêta les oiseaux en plein vol.

Adam' : Tapuyo **Karma** : Ténèbres
Durée : Une heure **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Non

La prochaine fois que la cible utilise la compétence Tir, elle bénéficie d'un bonus de +6 à son test.

AVENIR DU CŒUR

Son collier lui permettait de voir loin dans l'avenir et au plus profond du cœur des hommes.

Adam' : Tezcatlipoca **Karma** : Lumière
Durée : Instantanée **Portée** : Vue
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : -

La Trinité prend conscience du projet auquel la cible tient le plus, sous la forme d'un mot-clef sybillin à la discrétion du meneur de jeu.

LE DROIT

DE LE CONTEMPLER

Seuls ses prêtres les plus fervents avaient le droit de le contempler.

Adam' : Tezcatlipoca **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Spéciale
Aire d'effet : Spéciale **Cumul** : Non

Excepté les proches de la Trinité et ceux qui la côtoient régulièrement, les gens ont tendance à l'ignorer, à ne pas la remarquer. Tout test de Vigilance visant à déceler la Trinité tandis qu'elle se déplace est assorti d'un malus de 3 points.

PREUVES D'AMOUR

Avant de se séparer, les amants s'échangent des preuves de leur amour.

Adam' : Tristan **Karma** : Lumière
Durée : Jusqu'au crépuscule
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un individu **Cumul** : Oui

La Trinité doit réciter ce Verset sur un individu consentant. Les deux personnes s'échangent un couple de Versets.

RONCE

Mais pendant la nuit, de la tombe de Tristan jaillit une ronce.

Adam' : Tristan **Karma** : Ténèbres
Durée : Jusqu'à l'aube **Portée** : Personnelle
Aire d'effet : Personnelle **Cumul** : Non

La prochaine fois que la Trinité tombe inconsciente, elle porte un dernier coup automatique, auquel elle peut y associer des Primes et Pénalités. Le défenseur de ce coup inattendu doit réussir un test de Vigilance/-6 afin d'avoir le droit de tenter une esquivé.