



Zodiaque extended

⊕ Extension ⊕

Le troisième Décane de la voie des Elohim, présentée dans le Livre III : Les Décans, propose aux Trinités la rencontre avec six Elohim. Au terme de six voyages ésotériques, la Trinité rencontre ses créateurs. Afin de rendre pleinement cette épopée, ce document présente pour commencer une série de variantes à la montée vers Imateria.

La multiplication des Épreuves

Rencontrer un Elohim est pour le moins un acte grandiose. Contrairement au déroulement du Livre III, cette variante propose de jouer pour chaque montée non pas une Épreuve choisie par le joueur, mais bien toutes celles qui sont proposées dans le tableau p.17. Ainsi, rencontrer la Balance demande pas moins de huit Épreuves alors que le Cancer ou le Lion n'en nécessite que deux. Pour se rendre vers Daat, le nombre est déterminé par le meneur de jeu, en choisissant par exemple les épreuves que la Trinité n'aura pas rencontrées en visitant les autres Elohim.

Avec cette variante, une Trinité pourrait se retrouver avec un grand nombre d'Âmes. Néanmoins, lors de la rencontre avec l'Elohim, alors que les Karmas de la Trinité s'évaporent, les Âmes qu'il a trouvées sur le chemin disparaissent... toutes sauf une, que le personnage choisit parmi celles qu'il a glanées en route.

Une Âme matérielle

L'Âme obtenue par la Trinité est une récompense, un objet, qu'il obtient durant son épreuve. Au moment de sortir du monde-Épreuve, l'objet se transforme en l'Âme, révélant alors l'Arcane majeur sous lequel était placée l'épreuve. Il peut être intéressant que le joueur tente de trouver l'Arcane majeur avant que le meneur le lui révèle. Si le joueur ne trouve pas l'Arcane majeur, le meneur de jeu détermine le pouvoir de l'âme, s'il la trouve il a alors le droit de déterminer l'effet magique de l'Âme – en accord avec le meneur de jeu.

L'empreinte de l'Elohim

La montée vers Imateria se décompose ainsi en une ou plusieurs Épreuves, au cours desquelles la Trinité se verra proposer un défi, qu'elle aura à relever. Comme la Trinité se rend vers une Sphère particulière, les Épreuves rencontrées sont teintées de symboles liés au signe zodiacal de l'Elohim vers lequel le personnage voyage. Dans chaque Épreuve, glissez une allusion plus ou moins forte à l'Elohim, à sa Sphère ou à son symbole zodiacal. Nul besoin d'aller piocher dans un dictionnaire des symboles si vous n'en avez pas, Wikipedia peut suffire !

⚖ Scènes ⚖

Cette section présente des scènes sur le modèle décrit précédemment. Vous pouvez vous en inspirer librement pour concocter vos propres scènes. Chaque scène est décrite sous le format suivant :

- ⚖ **Situation** : La situation initiale de la scène et l'endroit où arrive la Trinité.
- ⚖ **Enjeu** : L'objectif que doit atteindre le Hiérophante.
- ⚖ **Pistes** : Des pistes de résolution.
- ⚖ **Sortie** : Comment sortir de l'Épreuve et quel est l'objet qui se transforme en l'Âme.
- ⚖ **Âme** : Un ou plusieurs exemples de pouvoirs pour l'Âme.

Le Mât sur le chemin de Kheter

- Ω **Situation** : La Trinité se trouve à l'entrée d'une ville labyrinthique, dans une ambiance steampunk où le métal est omniprésent. Usines, charriots à vapeur, vêtements belle-époque. La ville est construite autour d'un grand château, la mairie. À l'extérieur de la ville se trouve un camp de réfugiés. Ils sont exclus car ils sont différents : certains sont handicapés, d'autres ont eu un accident qui les a mutilés, d'autres encore ont les yeux vairons ou sont chauves de naissance. Après quelques minutes, un coursier vient voir la Trinité et lui indique qu'elle est attendue par le maire à l'opéra du Roi des Dieux. Le maire accueille la Trinité avec joie : "Ravi de vous voir de retour cher conseiller !"
- Ω **Enjeu** : La Trinité doit faire accepter au maire de la ville les exclus, malgré leurs différences.
- Ω **Pistes** : Jouer sur le sentiment de sécurité qui peut basculer en cas d'accident. Si le maire se coupe un doigt ou qu'il se fait renverser par un train et perd une jambe, il sera exclu, ce qui est injuste. Jouer sur le fait que l'exclusion de quelqu'un pour une difformité physique est une perte pour la communauté : si la personne est intelligente, elle ne pourra pas faire profiter la ville de ses talents.
- Ω **Sortie** : Pour quitter la ville, la Trinité doit passer au-travers du camp des exclus. L'un d'eux accoste la Trinité et lui donne, en remerciement pour ce qu'elle a fait, un bracelet – qui se transforme en carte du Mât lorsque la Trinité quitte l'Épreuve.
- Ω **Âme** : La cible de l'Âme devient indulgente, compréhensive et compatissante, jusqu'à la fin de la scène.

La Papesse sur le chemin de Kether

- Ω **Situation** : La Trinité arrive dans une maison où se trouve un vieillard en robe de bure et de petites lunettes sur le visage. Il explique à la Trinité qu'il connaît beaucoup de secrets, mais qu'il voudrait en connaître un nouveau. Il veut un secret qui ait du panache.
- Ω **Enjeu** : La Trinité doit raconter un secret qui a du panache, épique...
- Ω **Pistes** : Le vol de la Toison d'Or par Jason est un acte épique car c'est s'opposer directement à un Elohim. Le Livre VI : Le Réseau divin correspond également à une épopée épique.
- Ω **Sortie** : Une fois l'acte raconté, le vieil homme remet à la Trinité la clé dorée permettant de sortir – qui se transforme en carte de la Papesse lorsque la Trinité quitte l'Épreuve.
- Ω **Âme** : La cible de l'Âme est impressionnée par un fait raconté par la Trinité, même s'il est banal : la Trinité est respectée par la cible.

Le Bateleur sur le chemin de Kether

- Ω **Situation** : La Trinité se retrouve dans un désert. La chaleur est écrasante et il y a une multitude de félins : chats, lions, tigres, jaguars, léopards... L'un des félins se transforme en une humaine à la beauté éclatante et aux yeux de chat. Elle demande à la Trinité de les suivre dans leur migration et de leur apprendre des "tours".
- Ω **Enjeu** : La Trinité doit apprendre aux félins à maîtriser l'Aura du Lion.
- Ω **Pistes** : Une discussion avec la femme-chat permet de cerner ce qu'elle recherche. Enseigner des Versets est de toute manière impossible, tout comme enseigner des Atouts. Le seul pouvoir que la Trinité peut enseigner est donc une Aura. Laissez votre joueur tenter de décrire avec ses mots comment on extrait une Aura. Il faut qu'il parvienne à faire visualiser aux félins leur Cosme pour qu'ils extraient la puissance du Lion qui est en eux.
- Ω **Sortie** : Lorsque les félins ont appris à déployer l'Aura du Lion, la migration arrive à son terme, à l'orée d'une forêt. La femme-chat coupe une branche d'arbre, se transforme en chat et appose une marque de griffe sur le bois avant de le donner à la Trinité. La branche se transforme en carte du Bateleur lorsque la Trinité quitte l'Épreuve.
- Ω **Âme** : La cible gagne la ou les Auras déployées par la Trinité. Ainsi si la Trinité a les Auras du Lion et du Cancer à Corps, la cible les a aussi à Corps.

Le Soleil sur le chemin de Hod

- Ω **Situation** : La Trinité arrive devant un piédestal, dans une petite pièce aux murs blancs. Une dame, habillée dans une robe à paillettes, lui confie une plume et de l'encre.
- Ω **Enjeu** : La dame indique à la Trinité qu'elle doit rédiger un texte louant la Lumière.
- Ω **Pistes** : Cinq points importants à souligner : la lumière est belle, la lumière donne de l'espoir, la lumière rassure, la lumière réchauffe, la lumière est douce. Si la Trinité fait écho à au moins trois des cinq points, l'Épreuve est réussie.
- Ω **Sortie** : Une fois l'Épreuve terminée, la dame mène la Trinité vers la porte de sortie. La plume pour écrire se transforme en carte du Soleil.
- Ω **Âme** : Recharge d'un point de Karma Lumière quelqu'un qui n'en a plus.

Le Diable sur le chemin de Hod

- Ω **Situation** : La Trinité se trouve dans une bibliothèque. En face d'elle se trouve un homme qui la questionne sur l'excès. Est-ce que l'excès est bénéfique ? Y a-t-il un excès pour tout ? Comment se rendre-compte que l'on s'approche de l'excès ? N'y a-t-il pas des excès positifs ? Comment freiner les autres pour qu'ils n'atteignent pas l'excès ? Après quelques minutes, il est temps de prendre le thé. Puis la Trinité a la sensation de s'endormir et se réveille dans la bibliothèque, au début de la scène... qui se répète inlassablement.
- Ω **Enjeu** : L'objectif est de quitter la boucle avant d'atteindre l'excès. Chaque recommencement fait perdre à la Trinité un point de Karma. Lorsqu'elle n'en a plus, l'Épreuve est un échec.
- Ω **Pistes** : La cause du recommencement est le thé. Mais il est difficile de ne plus vouloir en prendre car il provoque une accoutumance. Si la Trinité souhaite ne plus en prendre, elle doit réussir un test de Volonté/0, avec une difficulté cumulative de -1 par recommencement.
- Ω **Sortie** : Une fois qu'elle a refusé de prendre du thé, l'homme donne la tasse à la Trinité, au cas où elle aurait soif sur la route – la tasse devient une carte du Diable.
- Ω **Âme** : Utilisé sur quelqu'un, indique son plus gros excès – l'alcool, la drogue, l'intolérance...

La Maison-Dieu sur le chemin de Hod

- ✠ **Situation** : La Trinité sort d'un bâtiment qui... disparaît dans le néant. La Trinité est dans une ville particulière : tous les bâtiments sont remplis de documents, que des personnes tout de blanc vêtues sauvent de l'anéantissement. Mais si d'un côté il y a le néant, de l'autre se trouve un grand mur de flammes.
- ✠ **Enjeu** : À peine la Trinité a-t-elle le temps de comprendre la situation, une jeune fille d'une quinzaine d'années portant un diadème bleu – l'impératrice de ce monde – demande de l'aide : il faut sauver les écrits !
- ✠ **Pistes** : Protéger physiquement les écrits de la traversée du mur de flammes – humidifier des caisses, encourager les personnes à traverser en courant le plus vite possible, forcer chacun à se souvenir d'une partie du texte et la réécrire de l'autre côté. Ou bien faire prendre conscience que les savoirs sont comme des êtres vivants : certains meurent et d'autres naissent. Une fois que tout le monde aura traversé le mur de flammes – qui ne brûle pas les corps, seulement les matières mortes – chacun pourra écrire tout ce dont il se souvient, voire raconter l'épopée de la traversée des flammes. Tout ce qui ne sera pas réécrit n'était finalement peut-être pas utile.
- ✠ **Sortie** : Lorsque le problème est réglé, l'impératrice remercie la Trinité et lui indique la sortie, un chemin au travers de bois. Elle confie à la Trinité son diadème en signe de remerciement – qui se transforme en la carte de la Maison-Dieu une fois le sentier emprunté.
- ✠ **Âme** : Permet de protéger une information – écrite, gravée sur disque, imprimée – et de la rendre indestructible. Elle résistera à tout – feu, virus informatique, chocs...

Le Pendu sur le chemin de Hod

- ✠ **Situation** : La Trinité est un professeur de mathématiques, monsieur Fisher. Devant elle, une salle de classe avec des élèves sages comme des images. Dans sa main, une craie. Derrière le professeur Fisher, un tableau noir avec neuf symboles.

ƚ 5 2 Y ? ~ 3 6 7

- ✠ **Enjeu** : Les élèves demandent dans quel ordre il faut lire les symboles. L'ordre correct est le suivant :

~ 2 3 ƚ Y 6 7 5 ?

- ✠ **Pistes** : En étant attentif, il est possible de remarquer que ces étranges symboles ne sont autre que... les ancêtres de nos propres chiffres arabes ! Sur la tableau, le premier symbole est un 4, le deuxième un 8, le troisième un 2, puis 5, 9, 1, 3, 6 et enfin 7. Il suffit ensuite d'ordonner les symboles dans le bon sens.
- ✠ **Sortie** : Lorsque la Trinité a réussi, une sonnerie retentit : il est temps de sortir. En quittant la pièce et en sortant de l'Épreuve, la craie se transforme en carte du Pendu.
- ✠ **Âme** : L'Âme permet de réduire la dépense d'expérience d'un point lors de l'augmentation d'une compétence placée sous le signe du Poisson – Érudition, Langues, Sciences. Cette réduction est cumulable avec l'étude au sein du Jardin du Poisson de la Trinité, sans que la dépense puisse toutefois être inférieure à un.

L'Empereur sur le chemin de Netza'b

☞ **Situation** : La Trinité se retrouve dans des gradins, alors qu'une course d'athlétisme a lieu. L'ambiance est survoltée et les cinq coureurs portent des justaucorps ridicules : l'un d'eux est zébré de blanc et noir, un autre porte pour seuls habits un masque et un slip dorés, un autre encore est habillé en cuir avec des pointes de métal sur tout le corps, une compétitrice court en pantalon avec des frou-frou rouges et enfin une dernière est habillée dans des vêtements vert et argent évocateurs. Toutes les dix minutes, une course avec les cinq athlètes a lieu et fait l'objet de paris. La monnaie est constituée de pièces dorées légères, nommées ailes. La Trinité a trois ailes dans ses poches. À chaque course, la Trinité peut parier sur un des coureurs. Le meneur effectue un test d'Athlétisme pour chacun avec 2D12, prend en compte leur capacité spéciale, et détermine l'ordre d'arrivée selon les scores – le plus haut score arrive en premier. Chaque coureur ne rapport pas le même nombre d'ailes en cas de victoire. Le tableau ci-dessous résume les informations nécessaires pour simuler la course et les paris :

| Personnage | Athlétisme | Capacité | Placement | Gain |
|-------------|------------|--------------------|-----------|-------------|
| Cuir | 8 | Aura de la Balance | 1 | 3 * la mise |
| | | | 2 | 1 * la mise |
| Doré | 6 | Aura du Lion | 1 | 4 * la mise |
| | | | 2 | 2 * la mise |
| | | | 3 | 1 * la mise |
| Frou-frou | 10 | - | 1 | 2 * la mise |
| | | | 2 | 1 * la mise |
| Vert-argent | 8 | Aura du Sagittaire | 1 | 3 * la mise |
| | | | 2 | 1 * la mise |
| Zèbre | 12 | - | 1 | 2 * la mise |

Exemple : La Trinité parie deux ailes sur Doré. Le MJ lance les dés et Doré arrive en deuxième position. La Trinité récupère deux fois sa mise, soit quatre ailes. Si Doré était arrivé en position 4, la Trinité n'aurait rien gagné.

- ☞ **Enjeu** : L'enjeu est d'arriver à obtenir une possession matérielle suffisante, soit douze ailes.
- ☞ **Pistes** : La Trinité peut effectuer un test de Tactique à chaque course pour observer les capacités d'un compétiteur. En cas de réussite, elle obtient toutes les informations du coureur – son score d'Athlétisme, sa capacité ainsi que les gains possibles en cas de placement.
- ☞ **Sortie** : Une fois qu'elle obtient 12 ailes, la Trinité se voit offrir un passe pour entrer dans la tribune des maîtres. Lorsqu'elle y entre, l'Épreuve se termine avec succès et le passe devient la carte de l'Empereur.
- ☞ **Âme** : L'Âme se transforme visuellement en passe, qui donne les droits suffisants pour accéder à un lieu – carte de police, carte étudiant. La Trinité ignore précisément ce que ses interlocuteurs voient lorsqu'elle tend l'Âme. Le passe abuse les êtres conscients mais pas les machines.

La Roue de Fortune sur le chemin de Netza'h

- ⌘ **Situation** : La Trinité arrive dans une simulation virtuelle. "Bienvenue dans l'Inéluctable Roue, visiteur. Tu as 33 minutes, après quoi tu seras déconnecté. Bonne visite !". Alors que la Trinité visite, elle croise d'autres personnes qui se déplacent, certaines en civil, d'autres en uniforme, mais tombe également sur des cadavres, des gens inanimés au corps sérieusement endommagé. Si elle questionne les gardes en uniforme, la Trinité obtient toujours la même réponse : les morts sont l'œuvre d'un dangereux virus qu'ils n'arrivent pas à détruire.
- ⌘ **Enjeu** : La Trinité doit résoudre le mystère des cadavres. Si le virus parvient à tuer en toute impunité, c'est parce que les personnes se déplacent toujours selon le même itinéraire. De même pour les gardes, qui font des rondes régulières.
- ⌘ **Pistes** : Faire intervenir le hasard. Par exemple demander aux gens de briser leurs habitudes et de se déplacer au hasard. Ou bien de faire en sorte que les patrouilles des gardes soient aléatoires. Pour cela, il faut convaincre la Haute corne, la dirigeante des lieux qui gère tous les déplacements. Elle est difficile à convaincre car le hasard est l'ennemi du bien-être selon elle.
- ⌘ **Sortie** : Une fois l'Épreuve terminée, la Haute corne donne à la Trinité une clé usb, qui contient un grand secret. En réalité, la clé devient la carte de la Roue de Fortune dès que la Trinité quitte les lieux.
- ⌘ **Âme** : Pendant un round, chaque fois que la cible réussit un test de compétence, il est annulé et elle doit le relancer.

La Maison-Dieu sur le chemin de Netza'h

- ⌘ **Situation** : La Trinité se retrouve sous la pluie, à côté d'un échaffaudage en piteux état de couleur cyan. Autour de l'échaffaudage, des maisons et des gens qui se terrent chez eux. De temps en temps, la foudre s'abat sur une maison, qui commence à prendre feu. Ses occupants sortent alors et avec des seaux éteignent le feu, risquant de s'exposer à la foudre mortelle.
- ⌘ **Enjeu** : Faire cesser le danger.
- ⌘ **Pistes** : La foudre provient du haut de l'échaffaudage, qui forme une sorte de squelette de pyramide. Si la Trinité se rend tout en haut, elle peut voir une machine reliée à l'échaffaudage. C'est cette machine qui produit la foudre et "tire" sur les maisons ou les habitants. Si la Trinité s'apprête à la démanteler, une voix mécanique retentit. La machine demande pourquoi la Trinité lui en veut. Elle ne souhaite que vivre, et si elle tire sur les maisons et les habitants, c'est parce qu'ils sont un danger pour elle : ils récupèrent des morceaux de son corps – l'échaffaudage – pour en faire la structure de leurs habitats ! À la Trinité de choisir quel danger elle élimine : la machine ou bien les villageois...
- ⌘ **Sortie** : Si la machine est détruite, les habitants donnent à la Trinité un morceau d'échaffaudage pour la remercier. Si les villageois sont chassés, c'est la machine qui fait don d'un morceau d'elle-même. Lorsque la Trinité quitte l'Épreuve, le bout de métal cyan se transforme en la carte de la Maison-Dieu.
- ⌘ **Âme** : Bloque un élément dangereux pendant un round. Cela peut être un événement d'un champ de bataille, ou un ennemi qui ne peut pas agir de manière offensive par exemple.

La Mort sur le chemin de Netza'h

- ⌘ **Situation** : La Trinité arrive à Castelcabri, un petit château qui donne sur une plaine aride. Les habitants font peine à voir : ils ont le visage creusé, semblent fatigués, parlent peu et avec difficulté. Ils portent des vêtements amples mais sont d'une horrible maigreur. Ici, tout le monde est immortel, depuis que le Cabri, le maître des lieux, a découvert la potion d'immortalité. Tous les enfants sont immortels depuis.
- ⌘ **Enjeu** : Il y a de plus en plus de monde et plus assez de nourriture. Il faut trouver une solution.
- ⌘ **Pistes** : Tuer quelqu'un permet de résoudre le problème : ce geste est repris en chœur par les gens quand ils comprennent que cela va sauver certains d'entre eux. Il est également possible d'essayer de concocter un remède, une potion qui ôtera l'immortalité. Cette potion a finalement pour effet de tuer immédiatement ceux qui en boivent, si bien que l'effet est le même que précédemment : tout le monde s'empoisonne joyeusement avec !
- ⌘ **Sortie** : Lorsque de nombreuses morts ont été causées, le Cabri remercie la Trinité et lui donne en guise de récompense une pomme – qui se transforme en la carte de la Mort lorsque la Trinité passe le portail du château.
- ⌘ **Âme** : Pendant un round, les coups portés par la Trinité sont gratuitement assortis de la prime Blessure grave.

La Mort sur le chemin de Tiphereth

- ⌘ **Situation** : La Trinité arrive dans une pièce au mobilier usé, où une famille prend son repas. Elle est devant une table où se trouve six autres personnes : un enfant aveugle, un enfant boiteux, un enfant muet, un enfant sourd et les deux parents, qui vont bientôt mourir. Si le personnage remarque qu'il est le seul à ne pas avoir de "problème", les parents lui font gentiment remarquer qu'heureusement il ne peut s'en rendre compte, mais il est limité intellectuellement. Pour cette raison, ils demandent à la Trinité d'aller voir l'oncle de la famille, Aero, qui a une immense fortune et est immortel. S'il donnait le secret de l'immortalité à la famille, les parents ne risqueraient plus de mourir et pourraient s'occuper de leurs enfants et subvenir à leurs besoins.
- ⌘ **Enjeu** : L'enjeu est de récupérer le secret de l'immortalité d'Aero. Ce qui est difficile car s'il le donne, il sait qu'il mourra immédiatement – mais celui qui l'aura entendu deviendra immortel à son tour.
- ⌘ **Pistes** : Il est possible de jouer sur l'absurdité de la situation d'Aero : il est immortel et a une fortune immense mais il reste toute la journée chez lui, sans profiter de son immortalité, et engrange de plus en plus d'argent, sans rien en faire. Il est arrivé au bout de sa vie : il faut qu'il passe la main et accepte la mort. En réalité, Aero est terrifié par la mort et le rassurer, lui promettre qu'il ne sera pas oublié – et faire construire un mémorial avec son argent par exemple – est également un bon moyen de le convaincre.
- ⌘ **Sortie** : L'Épreuve se termine lorsqu'Aero accepte de mourir en donnant son secret. Il confie une pièce d'or à la Trinité et demande à ce qu'elle ne l'utilise jamais, en souvenir d'oncle Aero. Lorsque la Trinité quitte la demeure d'Aero, la pièce d'or se transforme en la carte de la Mort.
- ⌘ **Âme** : L'Âme, utilisée sur un défunt, permet de découvrir un secret intéressant qu'il détenait.

L'Amoureux sur le chemin de Tiphereth

- ☞ **Situation** : La Trinité arrive dans le bureau d'un producteur de cinéma. Celui-ci lui demande d'aller réconcilier Julien et Roma, car sinon le film ne fonctionnera pas. Julien et Roma sont deux acteurs de cinéma qui sont en couple et sont adorés par la critique. S'ils se séparent avant que le film ne sorte, cela sera catastrophique en terme d'entrées.
- ☞ **Enjeu** : Réconcilier Julien et Roma.
- ☞ **Pistes** : Julien a envie de stopper sa carrière dans le cinéma pour vivre son amour et avoir un enfant de Roma. Roma, elle, est obsédée par la réussite et n'envisage pas de déformer son corps. Il faut leur permettre de trouver un équilibre et que chacun fasse des compromis.
- ☞ **Sortie** : Une fois la mission accomplie, le producteur de cinéma remercie la Trinité. Il lui donne en récompense sa paye : une enveloppe contenant des billets. L'enveloppe et son contenu se transforment, lorsque la Trinité quitte l'Épreuve, en carte de l'Amoureux.
- ☞ **Âme** : L'Âme permet de se faire apprécier de quelqu'un : un opposant devient neutre, une personne neutre devient agréable.

La Tempérance sur le chemin de Tiphereth

- ☞ **Situation** : La Trinité entre dans Sucreland, un village où les habitants sont tous atteints d'obésité morbide car ils consomment beaucoup trop de l'unique nourriture disponible : le sucre. Le village est le siège d'un curieux concours. Toutes les heures, une usine fait tomber une tonne de sucre sur les deux plateaux d'une immense balance. Deux équipes se forment, chacune monte dans un plateau et les coéquipiers doivent ingurgiter le plus de sucre possible. Au final, les deux équipes sortent de la balance, et l'arbitre voit ainsi quelle équipe a gagné. La mortalité est très élevée : dès qu'une personne décède – toujours de crise cardiaque à cause du sucre – tous les villageois hurlent d'un air niais « Incident ! » avant de continuer. Lorsque l'arbitre succombe, un nouveau le remplace : le villageois ayant remporté le plus de fois le concours.
- ☞ **Enjeu** : L'enjeu est aisément compréhensible : il faut que la Trinité parvienne à stopper ce concours absurde.
- ☞ **Pistes** : Réduire le nombre de personnes qui y participent, ou faire en sorte qu'il n'y ait qu'un concours par jour. Les habitants étant obsédés par la désignation d'un arbitre, et par le sucre, une solution peut être d'utiliser le sucre autrement : par exemple proposer un concours de dessin en sucre ou de sculpture de caramel, et ne manger que le nécessaire pour ne plus avoir faim.
- ☞ **Sortie** : Lorsque l'Épreuve est terminée, l'arbitre actuel donne à la Trinité une poignée de sucre en remerciement – qui se transforme en la carte de la Tempérance.
- ☞ **Âme** : La cible modèle instantanément ses actes : si elle criait elle parle doucement, si elle était énervée elle se calme...

La Force sur le chemin de Gedulah

- ♫ **Situation** : La Trinité débarque sur une plage, au bord d'un village de vikings rustres et primaires. Or ici, tout va mal. Les villageois se saccagent leurs maisons mutuellement, les chefs du clan changent tous les deux jours ou moins, la mortalité à cause des règlements de compte est grande et l'insigne de la ville, une colombe sculptée dans du bois, au sommet de la maison du chef, est régulièrement détruite. En un mot comme en mille : c'est le chaos.
- ♫ **Enjeu** : Remettre de l'ordre : pour contrôler la situation, il faut énoncer des règles, des lois, et choisir qui les appliquera.
- ♫ **Pistes** : Interroger les habitants permet de comprendre que rien ne va. Mais les vikings eux-mêmes ne savent pas pourquoi, ce n'est qu'en discutant avec eux que l'on peut comprendre le problème. Chacun agit à sa guise, sans aucune limite, d'où les saccages d'habitations et le changement de chef à la moindre occasion – il suffit de tuer l'ancien pour devenir le nouveau dirigeant. Il est possible d'exploiter cela en prenant le rôle de chef, après l'avoir combattu en duel, pour énoncer de nouvelles règles à appliquer. Mais les vikings ne comptent pas accepter facilement ce nouveau carcan : il faut expliquer le bien-fondé de ces lois, et s'assurer qu'elles seront respectées. Par exemple en élisant un juge, impartial, qui vérifie que les actes de ses semblables ne dérogent pas aux règles.
- ♫ **Sortie** : Lorsque des lois ont été prononcées et acceptées, les vikings organisent une fête en l'honneur de la Trinité. Puis, ils lui donnent une barque pour qu'elle parte au loin et, en guise de remerciement, la colombe, emblème du village. Alors qu'elle est sur les eaux, la Trinité et arpente de nouveau les chemins entre les mondes tandis que la statuette devient une Âme.
- ♫ **Âme** : Permet de forcer une personne à respecter les règles et les lois en vigueur jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule – le plus proche des deux.

Le Pape sur le chemin de Gedulah

- ♫ **Situation** : La Trinité entre dans une pièce où... une jeune femme est en train de se pendre ! Après l'avoir sauvée, la Trinité apprend que la suicidaire se nomme Myriam, et elle considère la Trinité comme étant son époux, Josué. Myriam est triste car son fils, Yehoshua, n'a aucune considération envers ses parents. Il considère que son père est Dieu et que sa mère est la Foi et il clame cela partout, haut et fort.
- ♫ **Enjeu** : Faire comprendre à Yehoshua qu'il doit être reconnaissant envers Myriam et Josué de l'avoir éduqué.
- ♫ **Pistes** : Yehoshua est un jeune inconscient d'à peine vingt ans, qui prêche la bonne parole et prétend être un envoyé divin. Il refuse de reconnaître l'intérêt de ses parents. Une bonne idée et de le faire culpabiliser sur les actes de sa mère : elle a tenté de se tuer parce qu'il ne lui porte pas d'attention, lui qui prône l'amour.
- ♫ **Sortie** : Lorsque l'Épreuve est terminée, Myriam remercie Josué de l'avoir aidée. Elle offre à la Trinité la corde avec laquelle elle a tenté de se pendre, comme preuve qu'elle ne tentera plus jamais. Un rayon de lumière apparaît dans les cieux et happe la Trinité, qui monte vers de nouveaux horizons, alors que la corde devient l'Âme du Pape.
- ♫ **Âme** : Lorsque la Trinité utilise l'Âme, les personnes aux alentours la prennent pour une autorité religieuse reconnue – l'évêque local, le pape, etc.. Le danger est que chaque personne ne voit pas forcément la même autorité religieuse.

La Roue de Fortune sur le chemin de Gedulah

- ♎ **Situation** : La Trinité se retrouve dans une pièce fermée. Une femme l'attend, assise à une table, devant un jeu de 54 cartes. Lorsque la Trinité s'assied, la partie de cartes, intitulée la Guerre des Étoiles peut commencer. C'est une bataille de cartes : chaque joueur reçoit la moitié des cartes, face cachée. Puis les deux joueurs retournent la première carte de leur tas face visible. Celui qui a la plus haute valeur gagne : il récupère les deux cartes et les place sous son jeu. Lorsque deux cartes ont la même valeur, il s'agit d'une Guerre. Chaque joueur met une carte face cachée, puis une carte par dessus, face visible. Il peut y avoir égalité, auquel cas on replace une carte face cachée et une autre face visible. Lorsque les cartes sont différentes, le joueur qui a la plus haute valeur gagne l'ensemble des cartes posées – celles face visible et celles face cachée.
- ♎ **Enjeu** : Gagner : la partie est gagnée lorsque l'adversaire a strictement moins de six cartes en main.
- ♎ **Pistes** : Les Auras peuvent être utilisées pour modifier le déroulement du jeu. Une fois qu'une Aura a été utilisée, elle n'est plus disponible, jusqu'à ce que le joueur ait utilisé les cinq autres de son thème astral. Elles redeviennent alors toutes disponibles. L'adversaire de la Trinité possède les Auras que la Trinité ne possède pas. Voici les effets des Auras :
- ♋ Gémeaux : Après avoir joué, remplace la carte tirée par 1d12.
 - ♌ Vierge : Joue les yeux fermés pour le prochain jeu et l'adversaire résout l'opposition et annonce qui gagne. Puis le joueur de la Vierge doit indiquer s'il croit ou non son adversaire. Si le joueur de la Vierge se trompe, rien ne se passe, mais s'il ne se trompe pas, il a un bonus de 3 à sa prochaine carte.
 - ♍ Sagittaire : Si la carte est pique, la prochaine confrontation est gagnée par le joueur.
 - ♎ Poisson : Le joueur regarde ses trois premières cartes et choisit laquelle il joue. Il remet les deux autres sous son tas.
 - ♏ Bélier : Le joueur adverse doit réaliser un château de cartes – minimum 2 cartes –, en maximum 1 minute. Puis le joueur du Bélier tape sur la table. Si la construction s'effondre, le joueur Bélier a un bonus de 3 à la valeur de sa prochaine carte.
 - ♐ Taureau : À jouer lors d'un échec. Le joueur met les cartes sur le côté, elles seront récupérées par le gagnant de la prochaine passe.
 - ♑ Balance : À jouer lors d'une Guerre : le joueur gagne au lieu de mettre en place une bataille.
 - ♒ Scorpion : À jouer lors d'un échec : personne ne récupère les cartes, elles disparaissent du jeu.
 - ♓ Lion : À jouer lorsque le joueur tire un roi ou une dame. Le joueur gagne automatiquement la prochaine passe.
 - ♈ Capricorne : Après avoir tiré une carte, permet d'ajouter la moitié de la valeur d'une deuxième carte, les deux cartes se cumulent. Attention : les figures et l'as comptent pour 1 point dans ce cas précis...
 - ♉ Cancer : À jouer lors d'un échec : le joueur tire une nouvelle carte qui remplace l'ancienne. L'ancienne va sous le tas du joueur.
 - ♊ Verseau : Remplace n'importe quelle Aura.
- ♎ **Sortie** : Lorsque la partie est terminée, l'adversaire de la Trinité invite cette-dernière à quitter la pièce. Si la Trinité a réussi l'Épreuve, la dame confie à la Trinité un 10 du jeu de cartes, qui se transforme, au-delà de la porte, en la Roue de Fortune.
- ♎ **Âme** : Lorsque la Trinité veut utiliser l'Âme, elle lance un D12. Le résultat indique une Aura (1 est l'Aura des Gémeaux, 12 l'Aura des Verseaux), que la Trinité porte à Corps jusqu'au prochain crépuscule ou aube – le plus proche des deux. Deux Auras ne peuvent se cumuler : si la Trinité a déjà l'Aura correspondante déployée, l'Âme est sans effet.

L'Hermitte sur le chemin de Gedulah

- ♫ **Situation** : La Trinité entre dans un ascenseur, qui la conduit au dernier étage d'un immeuble de verre, celui du directeur. Ce-dernier montre, par les baies vitrées, la ville qui s'étend aux alentours, Virgolux, un monde moderne et même futuriste. Il explique qu'il a fait appel à la Trinité pour comprendre la raison du mal terrible qui touche les habitants actuellement et fait baisser leur productivité : le mal-être. Les gens sont malheureux.
- ♫ **Enjeu** : Comprendre pourquoi les habitants de Virgolux sont malheureux, et l'expliquer au directeur ou parvenir à faire changer les habitudes quelques personnes. La raison est simple : les gens ne savent plus trouver de moment de solitude et d'intimité.
- ♫ **Pistes** : Ce n'est qu'en allant au contact des gens que la Trinité peut découvrir leurs problèmes. Ils sont connectés aux autres en permanence. Des bracelets indiquent où sont leurs amis et ce qu'ils font, ainsi que les informations de base sur les personnes autour d'eux. Les virgoluxiens sont habitués à tout montrer de ce qu'ils font : ils portent une caméra, généralement en pendentif, pour faire profiter aux autres de leurs conversations, de leurs exploits, de leurs déplacements. Chez eux, ils sont connectés en continu au monde grâce à des écrans et s'ils vivent seuls, une voix les accueille. Les faire changer d'avis est difficile : si on les déconnecte du monde, ils ont l'impression de rater beaucoup de choses, de ne pas pouvoir faire profiter les autres de leurs expériences.
- ♫ **Sortie** : Lorsque la Trinité a convaincu un virgoluxien de lâcher le flux continu d'informations et de se réserver des moments pour être seule, la personne lui donne son bracelet de communication, afin de décrocher un peu, et lui conseille de quitter la ville. Si la Trinité va plutôt faire son rapport au directeur et qu'elle a compris la raison du malheur des habitants, il la remercie et lui donne un bracelet de communication pour la recontacter plus tard et l'invite à repartir. La prochaine porte que la Trinité ouvre est la sortie et le bracelet devient l'Âme de l'Hermitte.
- ♫ **Âme** : L'Âme fonctionne lorsque la Trinité est seule. Méditer sur une compétence lui donne un bonus de 6 au lieu de 1.