

LE PREMIER SEUIL

Pour débiter à Trinités, seul le **Livre I** (25 euros) est nécessaire. Commencez tout simplement par faire jouer le scénario *Chevaliers* qu'il contient. Utilisez le **Bréviaire II** (gratuit, à télécharger sur www.les12singes.com) qui contient des aides de jeu à donner aux joueurs pour mieux leur permettre de s'immerger dans l'aventure. Si vous êtes un meneur de jeu expérimenté, étoffez *Chevaliers* avec le scénario *Les chevaliers sans tête* du **Bréviaire I** (gratuit, à télécharger sur www.les12singes.com). Sinon, utilisez-le à la suite de *Chevaliers*. Quelle que soit l'option que vous choisissiez ceci devrait occuper environ trois séances.

Note : *N'hésitez pas à vous inscrire à la mailing-list Trinités (envoyer un mail sans texte à trinites-jdr-subscribe@yahoogroupes.fr). Grâce à la réactivité de la communauté des joueurs et des auteurs, il est rare qu'une question reste sans réponse plus de vingt-quatre heures.*

LE GRAND HALL

Poursuivez avec la campagne **Codex da Vinci** (gratuit, à télécharger sur www.les12singes.com). Elle contient quatre scénarios, la présentation de trois factions secrètes et de nouveaux Versets pour les personnages-joueurs. Au cours du deuxième scénario, *Utopia*, vous aurez besoin du livret **Les Archontes-rois** fournis avec l'écran du meneur de jeu (15 euros). Au cours du troisième scénario, *l'Horloge des Planètes*, le **Livre II : Les 8** qui présentent les sociétés occultes de l'univers Trinités (20 euros) vous sera utile. Enfin, la conclusion de la campagne vous permet d'introduire les voies magiques du **Livre III : Les Décans** (20 euros).

LE SEUIL DES INITIÉS

Selon les groupes, la campagne *Codex da Vinci* aura duré de quatre à six séances. À cela s'ajoute huit scènes présentées dans le *Livre II* que vous aurez pu intégrer au gré des parties ainsi que les trois scénarios que contient le *Livre III*.

À ce stade, vous disposez de tout le matériel nécessaire pour poursuivre les aventures. Toutefois, si vous décidez d'explorer en profondeur l'univers Trinités et que vos joueurs se sont passionnés pour leurs personnages et le cadre de jeu, les éléments suivants sont des ressources précieuses :

- **Les mancies** (gratuit, à télécharger sur www.les12singes.com) : Chacun de ces PDF liste une dizaine d'évènements du monde contemporain et dévoile leur versant occulte. Cela vous permet de vous appuyer sur l'histoire réelle pour donner plus d'envergure à votre campagne. Au fil des parutions (de nouvelles mancies sont ajoutées au début de chaque année), des fils rouges se dessinent.
- Les livrets **Vies antérieures** (de 9 à 9,70 euros le livret) : Musashi, Cuchulainn, Cortés, Cassiopée, Jason et Hassan Ibn Saba (disponibles) ou Sun Wukong, Imhotep, Pythagore, Mary Read, le Chevalier d'Éon, Flamel (2011)... Chacun de ces livrets permet à un joueur de doter son personnage de souvenirs et de pouvoirs datant d'une vie antérieure. Un scénario contemporain ainsi que des pistes d'aventures vous permettent de donner vie à ce passé dans l'existence actuelle du personnage : disséminez-les au gré des aventures de votre groupe.
- **Les cartes de pouvoirs** (10 euros le paquet de 55 cartes) : Ces paquets reprennent sous forme de cartes l'ensemble des pouvoirs magiques disponibles. Ils permettent aux joueurs d'utiliser plus facilement les pouvoirs de leurs personnages et de gérer leur progression.

- **L'index** (utilitaire à utiliser sur www.les12singes.com) : Tapez un mot dans ce moteur de recherche et vous obtenez les numéros de pages des ouvrages de la gamme dans lesquels ce mot apparaît. Idéal pour retrouver une info ou pour recenser tout ce qui est dit à propos d'un individu, d'un fait historique ou d'un lieu. Certains – dont le rédacteur de cette note – croient que le procédé relève de la magie : en fait, il n'en est rien.
- **Le générateur de PNJ** (utilitaire à utiliser sur <http://loludian.free.fr/trinites/index.php>) : Un autre outil informatique, développé et hébergé par un auteur du jeu, qui vous permet d'obtenir un PNJ clé en main en renseignant rapidement quelques choix.

LA CROISÉE DES CHEMINS

Vous disposez de deux campagnes pour poursuivre (gratuites, à télécharger sur www.les12singes.com) : **Tezcatlipoca** (disponible) et **MS408** (disponible). Faites votre choix en fonction de leur style : *Tezcatlipoca* mêle horreur et exotisme dans un esprit Indiana Jones tandis que *MS 408* s'inscrit dans la lignée du Da Vinci Code et de ses multiples clones ésotériques. Chaque campagne comporte à la fois des scénarios et des aides de jeu à distribuer aux joueurs au fil des aventures.

Enfin, lorsque les personnages deviennent puissants – techniquement lorsqu'ils sont à la fin du deuxième Décan de leur voie de magie ou au début du troisième Décan –, plongez dans l'épopée du **Livre VI : Le réseau divin** (25 euros). Réécriture – autorisée – d'une célèbre campagne de fantastique contemporain paru en 2000 dans le magazine *Casus Belli*, elle contient 1 prologue, 6 épisodes, 4 entractes et 1 final pour des heures et des heures de jeu à couper le souffle. Utilisez le *Bréviaire XXVIII* (gratuit, à télécharger sur www.les12singes.com) qui vous fournit les aides de jeu créés par les auteurs pour leurs parties-tests.

LE CŒUR

Les secrets des secrets... Si vous voulez vraiment tout savoir sur les arcanes de Trinités, procurez-vous le **Livre IV : Le Dragon** (25 euros) et le **Livre V : Le Serpent** (25 euros). Ces deux ouvrages s'adressent aux meneurs de jeu qui veulent fouiller en profondeur les ressorts de l'univers de jeu et qui aime les enjeux aux ramifications complexes. Six scénarios (trois dans chaque livre) vous occuperont alors de six à dix séances au cours desquels vous mettrez en scène pour les joueurs les révélations.

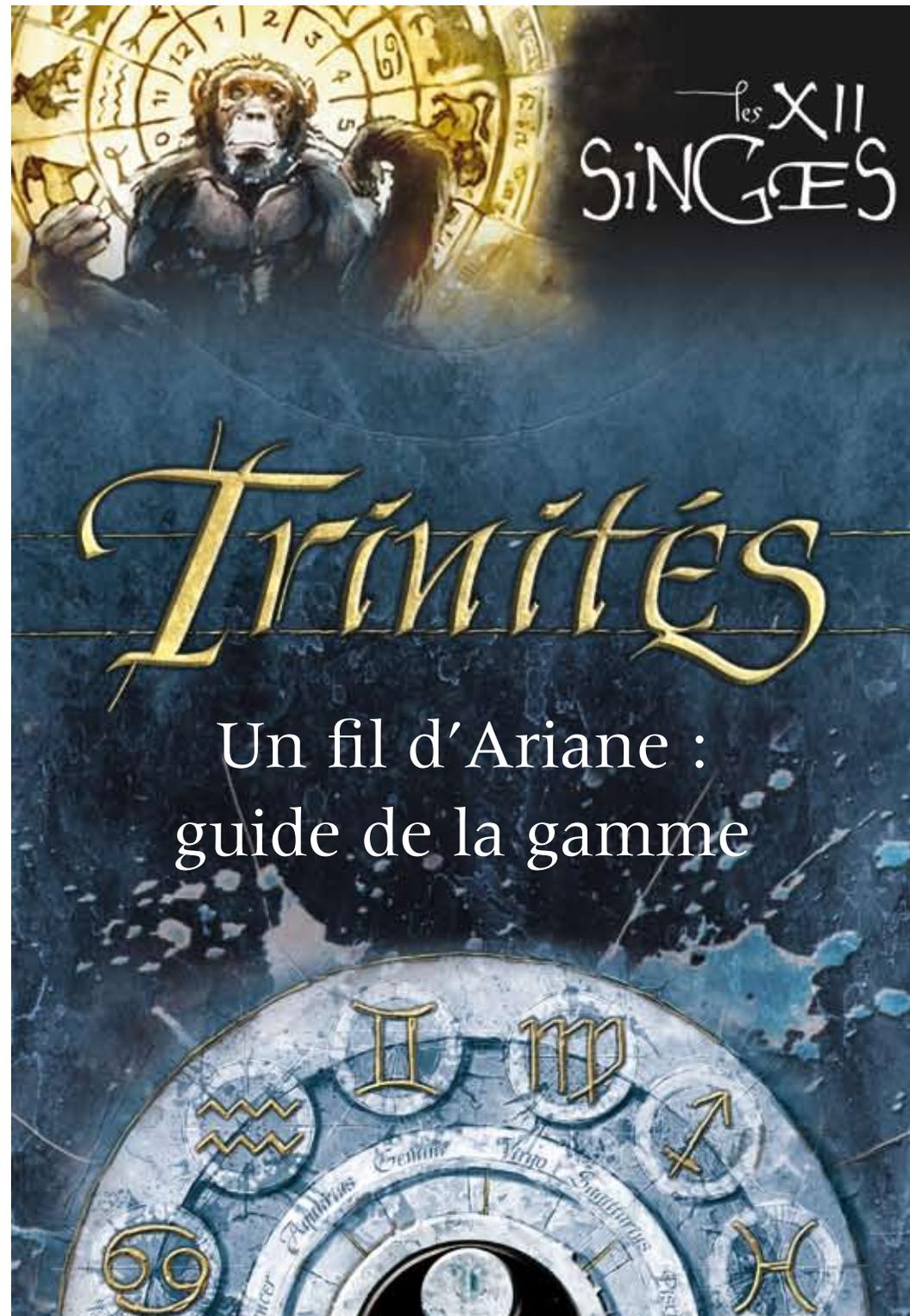
LES SENTES DE TRAVERSESES

Enfin, si vous en voulez toujours plus et que vous avez épuisé toutes les possibilités du reste de la gamme et si vous avez envie de tout croiser pour tisser un background hors du commun, procurez-vous les Livres VII et VIII.

- Le **Livre VII : Les services occultes** (25 euros) ajoute une dimension agences gouvernementale et conspirations. Il est adapté si vous voulez surprendre vos joueurs avec de nouveaux acteurs, ambiances et intrigues.
- Le **Livre VIII : Lieux occultes** (25 euros, décembre 2010) propose une sélection d'endroits mythiques – le Taj-Mahal, la cathédrale de Chartres, les ruines de Persépolis, le tombeau du roi Qin, etc. – avec de nombreux éléments, des descriptifs occultes aux caractéristiques de PNJ en passant par des aides de jeu et les liens pour télécharger vidéos, photos et cartes des sites.



Le jeu de rôle
occulte contemporain
du millénium du Verseau



Les XII
SINGES

Trinités

Un fil d'Ariane :
guide de la gamme