



Versets de chevaliers

Cette aide de jeu de 5 pages propose 24 Versets non officiels, issus des douze chevaliers de la Table ronde. Deux des Versets sont des adaptations de *Bruine* et *Fantôme*, les Versets des chevaliers sans tête. Les effets sont légèrement différents car les chevaliers sans tête sont imprégnés du principe même des Ténèbres – et ce ne sont plus tout à fait des Adam'. Les Versets de Bedwir et de Galaad sont inspirés des Versets créés notamment par Gwenael Keck sur la [Mailing list officielle de Trinités](#). Les Versets de Tristan sont issus des Versets de légende – disponibles [Chez Lolu](#). Merci également à Nicolas Signès pour les Versets de Lancelot.

Note : Dans chaque couple de Versets présenté, le Verset à gauche est de Lumière, celui à droite de Ténèbres.

BEDWIR

Bedwir était un connétable et l'un des plus proches conseillers du roi Arthur. Après la bataille de Camlann, il rendit Excalibur à la Dame du Lac.

PRIER LA VIERGE

D'ici je ne veux plus partir de mon plein gré, mais tous les jours de ma vie je veux prier la Vierge pour monseigneur Arthur.

Durée : 1 heure

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

L'Adam' récitant le Verset prie la Vierge pendant cinq secondes – action unique – dans le but que l'Elohim octroie à la cible son attention. Si la cible a fait sienne la cause de la Lumière, elle reçoit un bonus de 3 dans les compétences de Clairvoyance, Emprise et Méditations, ainsi que dans une compétence au choix de l'Adam' qui a récité le Verset. Celui qui récite ce Verset ne peut se cibler lui-même.

TRAITRE MENTEUR

Ab ! Traître menteur, tu viens de me trahir par deux fois.

Durée : Jusqu'à l'aube

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

Jusqu'à la fin de la journée, la cible a un bonus de 3 pour tromper les autres, mentir ou trahir.

BORS

Considéré comme l'un des meilleurs chevaliers de la Table ronde, Bors a principalement été couvert de gloire lors de la quête du Graal, dont il s'est révélé digne. C'était l'un des plus vertueux des chevaliers.

RENONCEMENT

Bors refuse de lever une arme contre son frère, fût-ce pour se défendre.

Durée : 2 rounds

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Oui

La Trinité transfère un nombre de points de son choix de sa base de Mêlée vers sa base d'Esquive, sans toutefois pouvoir dépasser 12 en base.

VENGEANCE

Il tue Meleban afin de venger la mort de son frère.

Durée : Deux rounds

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

Ce Verset doit être récité durant le round où un proche de la Trinité meurt, ou le round suivant. La Trinité est emplie d'une rage incommensurable : toutes ses attaques bénéficient gratuitement de la prime *Blessure grave*.

GAHERIS

Frère de Gauvain, Gareth et Agravain, Gaheris meurt empoisonné par erreur par Guenièvre. Son frère, Mador, tentera de le venger, en vain.

MODÉRER SA FOUGUE

Avant d'être chevalier, Gaheris était écuyer de Gauvain, qu'il aidait à modérer sa fougue.

Durée : 2 rounds

Portée : Vue

Aire d'effet : Un individu

Cumul : Non

La cible modère ses coups : toute action *Frapper* ou *Tirer* qu'elle tente est assortie de la pénalité *Blessure légère*, sans contrepartie.

EMPOISONNÉE

Il meurt d'une pomme empoisonnée, que lui offrit à la table la Reine.

Durée : Spécial

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un objet

Cumul : Non

Le Verset enchante un objet. La prochaine personne – hormis l'Adam' qui a récité le Verset – qui touche l'objet est affecté par une malédiction. Tant qu'il reste proche de l'objet, il s'affaiblit de jour en jour : il perd un point de vie qui ne peut être régénéré, puis deux, puis trois... L'effet ne cesse que si la personne meurt ou si elle se débarrasse de l'objet – en le détruisant, en l'éloignant de plusieurs kilomètres d'elle, en l'offrant à quelqu'un d'autre... L'objet n'est alors plus enchanté.

GALAAD

Le plus jeune des chevaliers de la Table ronde était Galaad, le plus pur de tous les chevaliers. Son nom vient du gallois Gwalchaved, qui signifie “faucon d'été”.

L'ÉCU DE JOSÉPHÉ

De même cet écu fut source de prodiges étonnants, de même ce chevalier surpassera tous les autres en prouesse et en vertu.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Toucher

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** -

La cible devient fabuleuse dans les domaines où elle excelle : tous les test de compétences dont la base est de 12 obtiennent un bonus de 2.

L'ÉPÉE DE GALAAD

Je suis surprenante à voir et à connaître car jamais personne n'a pu m'empoigner, quelle que soit la taille de sa main, et ne pourra le faire, sauf un seul.

Durée : Jusqu'à l'aube **Portée :** Toucher

Aire d'effet : Une arme **Cumul :** Non

La cible ne peut être empoignée que par la Trinité ayant récité le Verset. Elle cause 4 points de dégâts à toute personne qui tente de s'en emparer ou la tient déjà en main. Un seul objet peut être ainsi enchanté : si le Verset est récité une nouvelle fois par la même personne, l'ancien objet “maudit” ne l'est plus.

GARETH

Gareth tient son nom de gwaredd, un terme gallois signifiant “doux”, car il était calme et posé. Kai le surnommait Beaumains car il n'avait pas des mains de travailleur.

ALLÉGEANCE

Gareth épargne le Chevalier Vert, en échange de son allégeance

Durée : Spécial **Portée :** Toucher

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

Jusqu'au prochain crépuscule, la prochaine fois que la Trinité tue une personne, elle peut décider de l'épargner, auquel cas le coup ne fait aucun dégât. La victime se sent redevable : elle donne à la Trinité une information importante en sa possession.

BEAUMAINS

On le surnommait Beaumains, car ses mains étaient blanches et douces, elles n'étaient pas faites pour travailler.

Durée : Jusqu'à l'aube **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

La cible devient incompétente dans son métier. Elle perd 6 points dans ses trois compétences de métier – et perd donc éventuellement, temporairement, des domaines.

GAUVAIN

Gauvain, le Chevalier au Lion, est souvent considéré comme le meilleur chevalier, car il est fort et mesuré. Il est non seulement un bon combattant mais également très courtois.

FORT COMME LE SOLEIL

Le matin Gauvain avait la force d'un homme, et plus le soleil montait dans le ciel, et plus il devenait fort.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

La base de Force du personnage est augmentée du nombre de points de Karma Lumière restants du personnage. Si ce nombre croît ou décroît, le bonus accordé évolue en fonction.

MOMENT DE FAIBLESSE

Dès lors, Gauvain fait serment de porter toujours sur lui la pièce d'étoffe afin de garder en mémoire ce moment de faiblesse.

Durée : Spécial **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

Ce Verset doit être récité juste après que la cible a échoué une action. Le souvenir de l'échec la hante : elle subit un malus de 3 à tous ses tests de compétence. Le Verset cesse dès qu'elle obtient un 12 naturel lors d'un test de compétence, ou une marge de 12. Au plus tard, les effets se dissipent à la prochaine aube.

GEREINT

Gereint est également nommé Érec. Après avoir affronté un rival, il devient l'amant d'Énide, avec qui il vit une grande histoire d'amour. Ensemble, les deux amants traversent toutes les épreuves.

RÉCONCILIATION

Après la dernière épreuve, Gereint et Énide se réconcilient.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Vue

Aire d'effet : Deux individus **Cumul :** Non

Les cibles éprouvent le besoin de communiquer pour trouver un moyen de se réconcilier ou de parler amicalement. Un Bélier affrontant un Fléau ne rangera pas ses armes pour autant mais engagera une conversation pour comprendre son adversaires. Deux personnes fâchées tenteront de trouver un point sur lequel s'accorder.

PÉNITENCE

Afin de faire pénitence, Gereint part en pèlerinage pour prouver sa vaillance.

Durée : Jusqu'à l'aube **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

La cible a soudainement envie de s'exiler le plus loin possible pour oublier le mal qu'elle a pu faire. Elle peut résister avec un test de Volonté, dont la difficulté dépend de ses actes passés. La difficulté peut aller de +0 pour quelqu'un qui a fait quelques fautes bénignes à -9 pour un criminel récidiviste.

KAI

Kai était un chevalier violent et peu courtois. De grande taille, c'est un champion au sang chaud, qui accomplit de nombreux exploits héroïques. On lui accorde des possibilités surhumaines.

GRAND OFFICIER

Il rend la justice, en tant que Grand Officier de l'armée d'Arthur.

Durée : - **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

La prochaine attaque de la Trinité bénéficie gratuitement de deux primes différentes, sans pénalité, à condition que le geste soit pour défendre une cause juste du point de vue de la Lumière – protéger un innocent, tuer un Archonte-roi...

BRUINE

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

Durée : Un combat **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

Une bruine entoure le personnage. Après un round, un terrain meuble est complètement détrempé. Les résultats finaux des actions physiques sont réduits de 3 points.

LAMORAK

Lamorak le Gallois est considéré comme le troisième meilleur chevalier au monde. Les récits ne s'accordent pas sur sa mort car selon certains il est tué par Gareth, selon d'autres par Mordred.

UNE TRENTAINE

Fort et fougueux, il vainquit à au moins deux reprises une trentaine de chevaliers.

Durée : Un combat **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

Lors d'un combat, tant que les adversaires de la Trinité et de ses alliés sont au moins deux fois plus nombreux, la Trinité a un bonus de +3 à toutes ses actions.

PAR LE POISON

Après sa mort, son cousin le vengea par le poison.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

Lorsque la cible meurt, son meurtrier, où qu'il soit, est subitement affligé d'un poison – Période : 1 round, Dégâts : 2, Compétence : Endurance, Difficulté : -3. Les effets du poison cessent lorsque la victime réussit un test d'Endurance.

LANCELOT

Élevé par la Fée Viviane, Lancelot est souvent considéré comme le meilleur chevalier du monde. Mais son amour pour Guenièvre cause de grands torts.

TOUTS LES CHEVALIERS DU MONDE

Il les a tous vaincu et surpasse tous les chevaliers du monde : nul ne saurait se mesurer à lui.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Une personne **Cumul :** Non

Tant que ce Verset est actif, la Trinité peut décider d'échanger le résultat naturel de l'un de ses dés contre un dé de son adversaire, lors d'un test en opposition. Le Verset prend fin immédiatement dès que la Trinité échoue à un jet de dé.

JE NE VOUDRAI PAS VOUS ÉPARGNER

Venez par là, je vous fais un défi et tenez pour certain que je ne voudrai pas vous épargner.

Durée : Spécial **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** -

Un round de combat s'insère dans celui en cours, au rang d'action de celui qui a récité le Verset. Seuls les deux adversaires peuvent agir. Une fois le round terminé, le combat reprend là où il s'était arrêté.

PERCEVAL

Perceval était un chevalier naïf, car il fut élevé seul par sa mère, isolé du monde, dans la forêt. Impliqué dans la quête du Graal, il en est un personnage de premier plan.

ARMURES ÉTINCELANTES

Dans la forêt, il rencontre un groupe de chevaliers de la Table ronde, en armure étincelante, qu'il prend pour des anges.

Durée : Jusqu'au crépuscule **Portée :** Vue

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** -

Toutes les personnes qui ont au moins 1 en Clairvoyance sont frappées par la Lumière que dégage la Trinité. Elle gagne avec les personnes clairvoyantes un bonus en Commandement et séduction égal au score de Karma Lumière total de son Deva.

FANTÔME

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 !

Durée : Spécial **Portée :** Personnelle

Aire d'effet : Un individu **Cumul :** Non

La Trinité peut devenir immatérielle la prochaine fois qu'une arme blanche devrait la blesser : l'arme la traverse et ne lui inflige aucun dégât.

TRISTAN

Principalement connu pour sa romance avec Iseut, Tristan a finalement épousé une autre femme du même nom, qui causa son suicide. Même si ses idéaux chevaleresques étaient grands, Tristan a été un homme de non-dit et de faux-semblants.

PREUVES D'AMOUR

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

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.

Durée : Jusqu'à déclenchement

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Personnelle

Cumul : Non

Au moment où la Trinité tombe inconsciente ou morte, elle porte un dernier coup automatique. Elle peut y associer des Primes et Pénalités comme d'habitude. Le défenseur de ce coup inattendu doit réussir un jet de Vigilance/-6 afin d'avoir le droit d'esquiver.