

## Kit du Joueur

### Liminaris

Cette aide de jeu s'adresse aux joueurs de Trinités souhaitant agrémenter leurs parties d'éléments d'ambiance supplémentaires matérialisant leurs phases de jeu, notamment en ce qui concerne l'utilisation des pouvoirs occultes des Trinités. Ces éléments sont bien entendus facultatifs mais permettent d'associer le geste à la parole ce qui, je l'espère, facilitera l'immersion roleplay.

### Le Zodiaque

#### Aura

Le déploiement de l'aura ne devrait pas être cantonné à une simple croix sur une fiche de personnage. Les joueurs et le meneur devraient pouvoir situer rapidement l'aura des protagonistes PJ ou PNJ sur un tableau de jeu disposé au centre de la table.

L'usage d'une médaille, d'un jeton ou d'une pièce de monnaie devrait suffire à visualiser la situation de l'aura à un instant donné en utilisant le plateau de jeu livré en annexe. Il suffit de déplacer le marqueur sur la case correspondante et ainsi comprendre s'il y a risque de chevauchement voire de conflit entre auras.

#### Souffle

L'« explosion » d'une aura en souffle dévastateur devrait s'accompagner d'un visuel adéquat. Je préconise l'utilisation d'une simple allumette que l'on allume pour l'occasion pour l'éteindre dans la foulée... en soufflant dessus ! Effet garanti tant que vous évitez de jouer avec le feu et prévoyez le cendrier d'usage.

### Le Grand Livre

#### Versets

Il est évident que les joueurs ne retiendront pas l'ensemble des phrases rituelles à réciter pour les Versets, et a fortiori encore moins ses propriétés techniques. Un carnet de notes de petit format me paraît au minimum nécessaire afin de coucher par écrit toutes les données importantes concernant les Versets de Lumière et de Ténèbres appris par les joueurs. De plus, si son apparence permet de symboliser la mentalité, l'archétype zodiacal ou une vie antérieure du personnage, l'immersion n'en sera que plus forte.

### La Lame-Sœur

#### Épée

Dégainer ou rengainer une Lame-Sœur s'accompagne d'un mouvement mimant l'action de retirer une arme plantée à terre. Sans aller jusqu'à demander à chaque joueur de transporter une véritable arme avec lui à chaque partie, on peut très bien imaginer l'utilisation d'un couteau en plastique (déjà très pratique pour se servir une part de gâteau pendant la soirée !) à placer sur le mémo de combat. Les plus consciencieux pourront pousser la simulation jusqu'à utiliser un coupe-papier en forme d'épée.

#### Atouts

Le jeu d'atout est l'occasion d'associer des cartes à votre partie. Le jeu de cartes à découper fourni en annexe permettra à chaque joueur de lancer véritablement un atout sur la table.

















### Les Marqueurs
















#### Karma

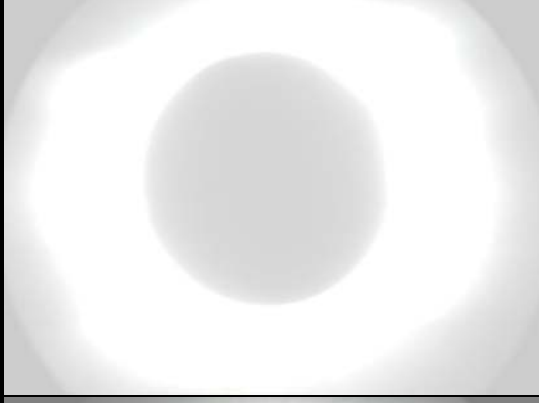
Toujours dans l'esprit d'offrir une répercussion physique aux actions, j'utiliserai des marqueurs blancs et noirs pour les points de Karma Lumière (K+) et Ténèbres (K-). J'invite les joueurs à se doter d'un petit récipient transparent afin de séparer les réserves du Déva, de l'Archonte et de l'Adam' : les réserves de K+ et K- sont placées sur la fiche de personnage, tandis que la réserve de Karma de l'Adam' reste dans le récipient. On pourra donc connaître son état d'esprit en fonction du Karma présent (roleplay !). Même remarque que pour le carnet de notes : plus le récipient symbolisera d'aspects différents du personnage, meilleur sera le résultat.

#### Ligne de vie

On peut éventuellement représenter les blessures par des marqueurs similaires, mais idéalement de couleur rouge. Plutôt que de confier une réserve encombrante de 24 points aux joueurs, je préconise que le MJ donne au joueur un marqueur pour chaque ligne de vie remplie (Endolori, Blessé et Inconscient). Le joueur cherchera donc à s'en débarrasser à travers la guérison son personnage.

<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 
<p><i>Immatérielle</i></p>	<p><i>Foudre</i></p>	<p><i>Immatérielle</i></p>	<p><i>Foudre</i></p>
<p><i>Mickha'if</i></p> 	<p><i>Mickha'if</i></p> 	<p><i>Mickha'if</i></p> 	<p><i>Mickha'if</i></p> 
<p><i>Flamme</i></p>	<p><i>Cercle</i></p>	<p><i>Flamme</i></p>	<p><i>Cercle</i></p>
<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 
<p><i>Secousse</i></p>	<p><i>Vigueur</i></p>	<p><i>Secousse</i></p>	<p><i>Vigueur</i></p>
<p><i>Jibr'if</i></p> 	<p><i>Jibr'if</i></p> 	<p><i>Jibr'if</i></p> 	<p><i>Jibr'if</i></p> 
<p><i>Miroir</i></p>	<p><i>Vague</i></p>	<p><i>Miroir</i></p>	<p><i>Vague</i></p>

<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 	<p><i>Isrâf'il</i></p> 
.....	.....	.....	.....
<p><i>Mickha'il</i></p> 	<p><i>Mickha'il</i></p> 	<p><i>Mickha'il</i></p> 	<p><i>Mickha'il</i></p> 
.....	.....	.....	.....
<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 	<p><i>Izrâ'if</i></p> 
.....	.....	.....	.....
<p><i>Jibr'il</i></p> 	<p><i>Jibr'il</i></p> 	<p><i>Jibr'il</i></p> 	<p><i>Jibr'il</i></p> 
.....	.....	.....	.....



*Œil*

*Épée*

*Main*

*Corps*

*Cosme*