

Blessures par rapport à l'Aspect

Aspect	Blessures Mortelles	Blessures Graves	Blessures Légères
0 – Humain	1	1	2
1 – Méta-humain	1	2	2
2 – Légendaire	2	2	2
3 – Inhumain	2	2	3
4 – Céleste	2	3	3
5 – Exempleaire	3	3	3
6 – Impérial	3	3	4
7 – Impérial	3	4	4

Exemples de Dons d'Aspect

Don	Coût	Page
Créature mythique (amphibie)	1	120
Créature mythique (cracher le feu)	1	120
Créature mythique (désactiver les poisons)	1	121
Créature mythique (invisibilité)	1	121
Créature mythique (métamorphe)	1	121
Créature mythique (morsure venimeuse ou jet d'acide)	1	121
Créature mythique (pétrifier du regard)	1	121
Créature mythique (vol)	1	120
Éternel	3	118
Immortel	6	119
Immuable	1	120
Magnifique	2	119
Résistant	1	118
Sacro-saint (malédiction de la poussière)	8/16	122
Sacro-saint (Némésis)	5	122
Sacro-saint (préservation)	3	121

Exemples de Dons de Domaine

Don	Coût	Page
Domaine constant (créations mineures)	8	122
Domaine constant (destructions mineures)	9	122
Domaine constant (divinations majeures)	9	122
Domaine constant (divinations mineures)	6	122
Domaine constant (miracles fantômes)	5	122
Domaine constant (préservations mineures)	7	122
Don du souverain	3	125
Forme élémentaire	2	122
Maître du temps	2/5	124
Parcours (arpenteur de mondes)	1	124
Parcours (dénicheur de passages)	1	124
Parcours (maître des voies secrètes)	1	124

Exemple de Dons de Royaume

Don	Coût	Page
Population dévouée	3	125

Exemples de Dons d'Esprit

Don	Coût	Page
Chance	4-9	125
Imitation parfaite	1-5	126

Rites simples les plus courants

Rite du Serviteur	S'approprier une Ancre
La Chasse aux Sorcières	Détecter les traces d'un Miracle passé
Rite des Crocs Sanglants	Dévoré le cœur d'une Puissance, gagner 1 PM
Rite du Dernier Atout	Déplacer des PM d'un Attribut vers un autre
Rite de Passage	Repérer un Sanctuaire proche
Rite de l'Ortie	Dérober l'énergie Miraculeuse de ses ennemis
Rite des Déchus	Punir un traître ou autre personne malhonnête
Rite de Souffrance	Absorber le pouvoir d'un Imperator mort
Rite du Sauvetage	Adopter de nouveaux Nobles dans la Famille
Rite du Feu Sacré	Se défendre contre des attaques non miraculeuses

Codes d'Affiliation les plus courants

Code des Anges
1. La Beauté est le plus haut principe.
2. La justice est une forme de beauté.
3. Les êtres inférieurs doivent respecter leurs supérieurs.
Code des Anges Déchus
1. La Corruption est le plus haut principe.
2. La souffrance est une forme de corruption.
3. Le pouvoir se justifie par lui-même.
Code de la Lumière
1. L'Humanité doit vivre , et pour toujours.
2. Ce qui doit être fait doit être fait proprement.
3. Les hommes doivent être protégés, en particulier d'eux-mêmes.
Code des Ténèbres
1. Les Humains doivent se détruire eux-même, individuellement.
2. L'humanité doit s'autodétruire, collectivement, hormis pour quelques jouets.
3. Ce qui est laid aux yeux des humains est idéal.
Code de l'Étrange
1. La Liberté est le plus haut principe.
2. La raison et le sérieux sont des prisons.
3. Donnez toujours un cadeau semblable à celui qui vous a été donné.

Rite du Feu Sacré

Niveau d'Esprit	Mortalité	Intervalle entre les Rites
0	À peu près impossible d'y survivre : cœur d'une explosion nucléaire, rupture des parois d'une cité sous-marine	Une semaine
1	Force excessive : obus de tank, roquette anti-char, explosions massives, avalanches de roche, autres choses auxquelles on ne peut survivre que par la chance et des Miracles	Deux semaines
2	Force insurmontable : mitrailleuses, nuages de gaz mortel, feux importants, autres choses auxquelles on ne survit que par Miracles	Un mois
3	Force mortelle : coups de feu, pouvoirs d'esprits de la nature non miraculeux et autres monstres	Trois mois
4	Armes naturelles : lames, griffes, autres armes simples	Six mois
5	Violence mineure : attaques sans arme d'humains et de petits animaux, piqûres d'insectes	Un an
6	Violence verbale : langage grossier, insultes, air de défi	Cinq ans
7	Violence sociale : lancer des rumeurs déplaisantes, manquer de respect, ignorance des convenances	Dix ans

Rite de l'Ortie

Type de Dommages	Exemples	
Triviaux	De façon générale, humilier la victime. Tuer ou détruire quelque chose cause toujours des dégâts triviaux.	
Mineurs	Cela inclut : faire condamner l'ami de la victime à 1 ou 2 ans de prison ; humilier profondément la victime ; abandonner la voiture dans le pire endroit de la ville, avec les clés sur le volant et les portes ouvertes. Cette attaque dérange la vie de la victime et la rend malheureuse, du moins temporairement.	
Normaux	Cela inclut : détruire l'innocence d'un ami naïf, comme par exemple en le poussant au meurtre ; causer des brûlures longues à guérir ; infester la voiture avec des parasites psychiques. En général, profaner le Lien cause des dégâts normaux, tout comme une conquête radicale telle que de prendre le père de la victime comme Ancre. La personne effectuant le Rite doit y passer un temps raisonnable et la vie de la victime doit être assombrie.	
Dévastateurs	Ruiner complètement le Lien de façon tragique, avec une joie maléfique, ou le retourner fermement contre le Noble. Si cet effet dure un certain temps, le Rite de l'Ortie réussit.	
Type de Dommages	Pertes de la victime	Pertes Familia de la victime
Triviaux	1	0
Mineurs	Min (Force du Lien, Esprit attaquant)	0
Normaux	Force du Lien	1
Dévastateurs	Force du Lien + Esprit attaquant	Esprit attaquant

Gain attaquant : Même nombre que les PM perdus par la victime (maximum : son score en Esprit). **Gain Familia attaquant** : Même nombre que les PM perdus par la victime en Points de Dynastie (sauf si victime et attaquant sont de la même Familia).

*Code Fidelitatis de Seigneur Entropie***TU N'AIMERAS POINT**

L'amour est mensonge : il se dit beauté, mais il n'y a pas d'amant au Paradis.

L'amour est une faiblesse : il offre aux Tourmenteurs une prise sur votre âme.

L'amour éternel survivra à la Création... mais rien ne peut y survivre, et rien n'y survivra.

L'amour éphémère n'est point l'amour.

L'amour est donc un mensonge, une faiblesse et une contradiction.

TU NE CHÂTIERAS POINT CELUI QUI NE T'A RIEN FAIT.

Peu importe le futur : un crime n'est commis que dans le présent.

Peu importe la victime : l'hypocrisie est le premier outil de la corruption.

Peu importe la situation : tout acte est spécifique.

Toutes ces choses importent peu : les Innocents sont sous la protection de la Noblesse.

NE TRAITE JAMAIS UNE BÊTE COMME TON SEIGNEUR.

Ne te soumets jamais à une bête — et l'homme est un taureau stupide.

Ne fais aucun serment à une bête — et la femme est une biche sotte.

N'accepte jamais une insulte d'une bête — et chaque enfant est un serpent.

Tout compromis avec l'Humanité est une asphyxie de l'esprit divin.

NE PROTÈGE AUCUNE PUISSANCE SOUVERAINE DE LA JUSTICE DU CODE.

La Justice est la sentence de la Cour.

La Justice est le Code Fidelitatis.

La Justice est la Chasse Sauvage invoquée par le Seigneur Entropie.

Qui protège une Puissance Souveraine de la Justice partage son crime.

SERS TON IMPERATOR AVANT LA GUERRE, ET LA GUERRE AVANT TOI-MÊME.

Vôtre est votre Domaine : ne le laissez à la merci de personne.

Vôtre est votre Famille : ne la laissez jamais être insultée.

Vôtre est votre Imperator : servez-le avant toute autre tâche.

Mieux vaut la ruine d'un allié que votre propre défaite.