MIROIR

Messageur : Jibr'il

*Par Celui qui se déplace rapidement,
Par Celui qui porte une charge,
Par Celui qui court avec agilité,
Par Celui qui transmet un ordre,
Ce qui est promis est vrai :
Le Jugement est inéluctable.
Nous sommes envoyés à un peuple criminel
Pour lancer contre lui des pierres.*

Le Coran, Sourate de Celui qui se déplace rapidement

ATOUT

Couleur : **Sinople**

Le personnage désigne la Lame-Sœur d'un de ses alliés. Sa surface devient comme un miroir. Elle copie le prochain Atout joué. A son prochain tour, le propriétaire de l'épée-miroir peut jouer cet Atout sans avoir à dépenser de Karma. Il ne peut pas jouer un autre Atout en plus. En revanche, il peut le faire à la place de l'Atout copié : Miroir prend alors fin.

Si l'épée-miroir est rengainée avant qu'un Atout ne soit joué, l'effet disparaît.

VAGUE

Messageur : Jibr'il

*Par Celui qui se déplace rapidement,
Par Celui qui porte une charge,
Par Celui qui court avec agilité,
Par Celui qui transmet un ordre,
Ce qui est promis est vrai :
Le Jugement est inéluctable.
Nous sommes envoyés à un peuple criminel
Pour lancer contre lui des pierres.*

Le Coran, Sourate de Celui qui se déplace rapidement

ATOUT

Couleur : **Azur**

Une vague invisible submerge les adversaires engagés contre le personnage.

Ils sont repoussés en arrière et sont désengagés. Ils ne peuvent s'opposer aux éventuels déplacements du personnage. De plus, ils chutent, à moins de réussir un test obligatoire d'Esquive/0.

SECOUSSE

Messageur : Izrâ'il

*Ha. Min.
La Révélation vient.
Il y a des Signes.
Dans les cieux et sur la terre.
Voici une direction :
Quiconque fait le bien, le fait pour lui-même.
Quiconque agit mal, le fait à son propre détriment.
Nous t'avons placé sur une voix procédant de l'Ordre,
Suis-la donc.
Ha. Min.*

Le Coran, Sourate de Celle qui est agenouillée

ATOUT

Couleur : **Sable**

En frappant le sol de sa Lame-Sœur, l'Adam' provoque des soubresauts telluriques sous les pieds d'ennemis. Lors de leur prochain test, les victimes subissent une Pénalité de leur choix s'il s'agit d'une action, ou une réduction de leur résultat final de 3 s'il s'agit d'une réaction. L'Adam' choisit ses victimes, il peut donc épargner ses compagnons. Par contre, les victimes doivent être visibles par le personnage.

VIGUEUR

Messageur : Izrâ'il

*Ha. Min.
La Révélation vient.
Il y a des Signes.
Dans les cieux et sur la terre.
Voici une direction :
Quiconque fait le bien, le fait pour lui-même.
Quiconque agit mal, le fait à son propre détriment.
Nous t'avons placé sur une voix procédant de l'Ordre,
Suis-la donc.
Ha. Min.*

Le Coran, Sourate de Celle qui est agenouillée

ATOUT

Couleur : **Azur**

Le personnage accroît sa force. Le résultat final de sa prochaine attaque avec sa Lame-Sœur augmente de 3. Les dégâts augmentent de 6.

FLAMME

Messageur : Mickha'il

*Vous n'êtes pas tous semblables :
Il y en a parmi vous qui ont dépensé leurs biens
Et qui ont combattu avant la victoire.
Ils recevront leur récompense et leur Lumière.
Aujourd'hui, on n'acceptera plus de rançon,
Ni de vous, ni des incroyables,
Votre refuge est le feu !
C'est lui votre compagnon inséparable.
Nous avons fait descendre le Fer.*

Le Coran, Sourate du Fer

ATOUT

Couleur : **Gueules**

La Lame-Sœur s'enflamme.

Jusqu'à la fin du round, ses dégâts augmentent de 4.

CERCLE

Messageur : Mickha'il

*Vous n'êtes pas tous semblables :
Il y en a parmi vous qui ont dépensé leurs biens
Et qui ont combattu avant la victoire.
Ils recevront leur récompense et leur Lumière.
Aujourd'hui, on n'acceptera plus de rançon,
Ni de vous, ni des incroyables,
Votre refuge est le feu !
C'est lui votre compagnon inséparable.
Nous avons fait descendre le Fer.*

Le Coran, Sourate du Fer

ATOUT

Couleur : **Sable**

Un cercle de feu s'élève brièvement autour du personnage. Tous les adversaires engagés contre le personnage subissent 4 points de dégâts.

IMMATÉRIELLE

Messageur : Isrâf'il

*Alif. La. Min. Ra.
Voici les Versets du Livre.
Alors qu'il est redoutable en sa force,
Il dit :
L'aveugle est-il semblable à celui qui voit ?
Les Ténèbres sont-elles semblables à la Lumière ;
Il dit :
Ceux qui repoussent le mal par le bien
Voilà ceux qui posséderont la demeure finale,
Les jardins d'Eden.*

Le Coran, Sourate du Tonnerre

ATOUT

Couleur : **Sinople**

Le personnage désigne la Lame-Sœur d'un de ses alliés. Elle est entourée de volutes d'air. Lors de sa prochaine attaque, elle devient immatérielle un bref instant puis reprend consistance au moment de mordre la chair de l'adversaire. Si l'adversaire réagit à cette attaque en essayant de parer, le résultat final de sont est diminue de 3.

Si l'épée entourée de volutes d'air est rengainée avant qu'une attaque ne soit portée, l'effet disparaît.

FOUDRE

Messageur : Isrâf'il

*Alif. La. Min. Ra.
Voici les Versets du Livre.
Alors qu'il est redoutable en sa force,
Il dit :
L'aveugle est-il semblable à celui qui voit ?
Les Ténèbres sont-elles semblables à la Lumière ;
Il dit :
Ceux qui repoussent le mal par le bien
Voilà ceux qui posséderont la demeure finale,
Les jardins d'Eden.*

Le Coran, Sourate du Tonnerre

ATOUT

Couleur : **Gueules**

Un éclair jaillit de la pointe de la Lame-Sœur et va frapper une cible visible par le personnage.

Le joueur effectue un test de Mêlée, modifié par les difficultés de Tir - action libre. Cette foudre occasionne 8 points de dégâts.

Aucun obstacle ne doit s'interposer entre la cible et la pointe de la Lame-Sœur.