




[Métaphysique] Clés Majeures de Salomon

jeudi 14 février 2013, par [rollytroll](#)

Un peu d'histoire

 Le roi Salomon était réputé pouvoir contrôler toutes sortes d'Esprits et d'Entités. Son oeuvre aboutit à la création de trames d'Essence : les clés de Salomon. Les clés ne sont pas des Invocations, elles ne nécessitent ni rituels, ni aucune canalisation pour permettre à l'Essence qu'elle contiennent de laisser s'exprimer leur puissance. On ne connaît pas la véritable nature des clés. Ce sont peut-être :

- les véritables noms d'entités ou de groupes d'entités dans leur langue primordiale et le rappel du serment qui les lient à une entité plus puissante.
- les mots de pouvoir originels permettant de matérialiser et de contrôler les Forces primordiales de la Création depuis le plus haut plan d'existence.
- des recettes permettant de réorganiser directement des éléments de base de la réalité, de notre plan d'existence avec les risques de l'endommager en profondeur si jamais le porteur de la clé se plante dans son utilisation.



Chaque clé mineure (également appelée "clavicules de Salomon") coûte 6 points de personnage par clé à la création (et 12 points si acquis en cours de jeu). Les clés majeures (également appelées "sceaux de Salomon") ne peuvent être acquises qu'en cours de jeu pour un coût de 24 points d'expérience. En plus du coût d'acquisition, les clés ont également un coût d'utilisation. Les clés mineures ont un coût par activation qui varie d'une clé à l'autre, les clés majeures ont par contre des coûts **PERMANENTS** en Essence. L'Essence est dépensée afin que le sceau fasse partie intégrante de la trame de

l'invocateur. Les Clés majeures ne peuvent être apprises qu'une fois que douze clés mineures ont été utilisées au moins une fois par l'invocateur.



On distingue 4 types de clés majeures :

- les clés qui altèrent, et le plus souvent améliorent, certaines de vos capacités : Clé de l'immortalité, Clé de l'invulnérabilité...
- les clés qui vous octroient une domination sur certaines catégories d'êtres : Clé des archanges, Clés des dieux...
- les clés qui vous octroient des pouvoirs, une maîtrise de la magie ou modifie la façon dont fonctionne la magie : Clé de la permanence, clé de l'Illumination.
- les clés qui vous ouvrent la porte vers les sephiroths et vous permettent littéralement de dominer tout les êtres ou éléments liés à la sphère d'influence de cette sephiroth : Clé de Hod, Clé de Binah, Clé de Geburah...

Sept de ces clés sont aux mains des Eternels, la clé de Malkuth a été perdue, nul ne sait s'il existe une clé de Kether. Si c'est le cas, elle est très certainement entre les mains du Créateur.

Quelques exemples de clés majeures (les noms peuvent varier en fonction de la congrégation ou Créature auprès de laquelle la clé est apprise) :



Sceau de l'illumination

- **Coût d'activation** : 15pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent



- **Test** : jet de volonté simple pour l'activer pour une scène
- **Effet** : Cette clé procure un effet similaire à la qualité "Illumination".

Le porteur de cette clé peut dépenser toute l'Essence à sa disposition sans limitation de quantité dans les pouvoirs faisant appel à une forme de force intérieure comme la Voyance ou le tao-chi.

Sceau de l'infini

- **Coût d'activation** : 15pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent
- **Test** : jet de volonté simple pour l'activer pour une scène
- **Effet** : Cette clé procure un effet similaire à la qualité "Illumination".

Le porteur de cette clé peut dépenser toute l'Essence à sa disposition sans limitation de quantité dans les pouvoirs faisant appel à des forces surnaturelles extérieures comme l'Invocation ou la Nécromancie.



Sceau du Graal

- **Coût d'activation** : 25pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent
- **Test** : jet de volonté simple
- **Effet** : Cette clé est invoquée en même temps qu'une ou plusieurs clés mineures et permet d'en maintenir les effets sans limitation de temps et de durée.

Sceau de la Vie Eternelle

- **Coût d'activation** : 10pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent
- **Test** : jet de volonté simple, le sujet acquiert

temporairement la compétence "Spiritus" à un niveau équivalent au nombre de succès réalisé lors du test de volonté.

- **Effet** : Cette clé arrête définitivement le processus de vieillissement du porteur à l'âge où il apprend l'invocation. Il multiplie les points de vie par 20 et avec cette clé, le porteur n'a pas besoin de faire de test de survie tant que ses points de vie ne descendent pas en dessous de -25. Cela coûte 10 points d'Essence pour que cette clé soit liée à l'âme du porteur.

Sceau de l'Invulnérabilité

- **Coût d'activation** : 20pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent
- **Test** : jet de volonté simple,
- **Effet** : Une des clés les plus puissantes, cette clé altère le corps physique de porteur y insérant l'Essence de la trame, pour le rendre bien plus difficile à tuer que la normale. Tous les dommages reçus sont divisés par 5, et ils gagnent une Armure Corporelle égale à deux fois leur niveau de Volonté. Il coûte 20 Points d'Essence pour lier les clés au porteur.

Sceau des Archanges

- **Coût d'activation** : 20pts d'Essence permanents
- **Durée** : Permanent
- **Test** : jet de volonté simple
- **Effet** : Cette clé permet de résister à la vue de la véritable forme, au son de la voix véritable d'un archange ainsi qu'aux pouvoirs offensifs d'un archange (mais pas aux dégâts physiques qu'il pourrait vous causer au contact). Cette clé permet également d'imposer sa volonté à l'archange et éventuellement de le blesser (1D6 x Essence). Note que si le sceau est utilisé pour vider les derniers points d'essence d'un archange, celui-ci n'est pas détruit mais simplement renvoyé pour une durée d'au moins une journée dans sa dimension d'origine.