

G É M E A U X

Représentation symbolique : **Les Artistes**

Qualité : **Capacité d'adaptation**

Défaut : **Instables**

Compétences : **Art, Empathie, Séduction.**

Les Gémeaux savent que toute pièce de monnaie possède un côté pile et un côté face. Ils refusent de choisir et incarnent tour à tour l'un ou l'autre avec aisance, mais jamais par conviction. Leurs masques cachent un artiste qui sublime ses contradictions dans ses œuvres.

AURA

L'Aura conforte les Adam' qui ne choisissent pas franchement entre la Lumière et les Ténèbres ou qui se laissent aller aux penchants contraires à leurs convictions. Si, lors d'un test, un joueur choisit le d12 opposé au Karma de son Adam', le résultat final est augmenté de 2. Si l'Adam' ne possède pas de Karma, le résultat final est augmenté de 1 quel que soit le d12 choisi.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, les Adam' peuvent choisir le dé opposé à leur Karma sans contracter de dette de Lumière ou de Ténèbres.

V I E R G E

Représentation symbolique : **La Mystique**

Qualité : **Pure**

Défaut : **Distante**

Compétences : **Clairvoyance, Emprise, Méditation.**

Avec les yeux exercés de celle qui voit au-delà des apparences, la Vierge contemple le monde de loin, sans en faire vraiment partie. Elle porte son regard mystique autant à l'extérieur qu'à l'intérieur d'elle-même. Lorsqu'elle ferme ses paupières, des mondes naissent à la vie, issus de son imagination ou de ses souvenirs. Lorsqu'elle les ouvre, elle diffuse sa pureté autour d'elle.

AURA

L'Aura est une source de Karma. À chaque round, un point de Karma, de même nature que le Karma de l'Adam' de la Trinité à l'origine de l'Aura, est disponible dans l'Aura - si le Karma de l'Adam' est égal à 0, l'Aura est sans effet. Ce point doit être utilisé en même temps qu'un autre point de même nature pour outrepasser les limites habituelles et ainsi accélérer ou amplifier une action - par exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne de vie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour activer plus rapidement un Atout, etc. Une fois dépensé, le point disparaît puis un autre apparaît au début du round suivant. L'utilisation de ce point supplémentaire est une action libre.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, il est impossible de dépenser du Karma opposé à celui de l'Adam' qui déclenche le Souffle.

S A G I T T A I R E

Représentation symbolique : **Le Chasseur**

Qualité : **Ambitieux**

Défaut : **Téméraire**

Compétences : **Survie, Tir, Vigilance.**

La vocation du Sagittaire est de dépasser ses limites. Sa représentation le montre franchissant la frontière entre l'homme et animal, et sa flèche prouve qu'il souhaite aller encore plus loin. Il aime arpenter les voies inexplorées. Chaque périple est une nouvelle épreuve qui le façonne. À partir ainsi à l'assaut du monde, il en oublie souvent d'assurer sa sécurité et celle de ceux qui l'accompagnent.

AURA

L'aura illustre le goût du challenge du Sagittaire et sa capacité à se dépasser par défi. Le joueur susceptible de réaliser un test avec 2d12 peut choisir de ne lancer que 1d12. En contrepartie, le résultat final du test augmente de 2 points.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, toutes les actions sont automatiquement assorties de la Pénalité Risque.

P O I S S O N

Représentation symbolique : **Le Savant**

Qualité : **Prudent**

Défaut : **Lent**

Compétences : **Érudition, Langues, Sciences.**

Le Poisson sait tout mais ne dit rien. Il sait que ses paroles, prononcées au bon moment, peuvent transformer le monde, en bien ou en mal. Aussi est-il prudent et répugne-t-il à divulguer son savoir. Malgré tout, il n'adopte pas une vie d'ermite. Il reste au cœur du monde pour mieux le connaître. Il observe et attend son moment. Cette prudence en toutes choses irrite les compagnons d'un Poisson qui y voient un manque d'initiative.

AURA

L'Aura invite à la patience. Passer cinq secondes - un round en combat - à se concentrer avant un test de compétence permet d'augmenter de 1 le résultat final. Ce temps de concentration est une action unique, réussie automatiquement.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, les actions gratuites sont considérées comme des actions libres, et les actions libres comme des actions uniques.

BÉLIER

Représentation symbolique : **Le Guerrier**

Qualité : **Pugnace**

Défaut : **Colérique**

Compétences : **Corps à corps, Mêlée, Tactique.**

Le Bélier est le soldat d'une cause. Quand d'autres abandonnent, il se lève pour protéger les hommes. Il est tel l'agneau sur l'autel : sa vie n'est pas le moindre des sacrifices qu'il est prêt à concéder. Le feu de sa colère qui embrase les champs de bataille a besoin d'être canalisé, sinon il se retourne contre lui et le consume dans une vague d'émotion destructrice.

AURA

L'Aura insuffle une ardeur belliqueuse. Les dégâts des attaques au corps en mêlée augmentent de 1 point.

SOUFFLE

Chaque personne prise dans le Souffle subit une blessure de 1 point de dégâts. Les protections non magiques sont inopérantes contre cette agression.

TAUREAU

Représentation symbolique : **La Force de la nature**

Qualité : **Patience**

Défaut : **Mélancolie**

Compétences : **Athlétisme, Endurance, Force.**

Debout au sein du dédale, le Taureau attend qu'on le teste. Sa patience fait de lui un compagnon calme et agréable, un pilier sur lequel on peut compter. Jamais il ne ploie sous l'effort ou ne se plaint face à l'adversité. Sa longue garde fait pourtant de lui la proie facile d'une mélancolie inexplicable.

AURA

L'Aura protège. Elle accorde une armure naturelle de 2 points.

SOUFFLE

Chaque personne prise dans le Souffle est soignée de 2 points de vie.

BALANCE

Représentation symbolique : **La Quêteuse**

Qualité : **Juste**

Défaut : **Indécise**

Compétences : **Documentation, Fouille, Intellect.**

En quête de vérité, la Balance ne parvient pas à équilibrer les deux plateaux de sa balance intérieure. Elle cherche toujours plus loin le poids qui lui manque, mais chaque nouvelle découverte déséquilibre ses plateaux dans le sens opposé. Cette longue expérience la rend capable de peser le pour et le contre de chaque décision, mais en son cœur elle doute toujours de ses sentences que les autres érigent en modèle d'équité.

AURA

L'Aura permet des réussites spectaculaires lorsque l'esprit touche les points subtils d'équilibre de l'univers. Si, lors d'un test réalisé avec 2d12, les deux dés indiquent le même nombre, le résultat naturel est calculé en additionnant ces deux nombres - sauf si deux 1 ont été obtenus, dans ce cas l'Aura est inefficace contre cet échec automatique.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, les effets de l'Aura de la Balance sont présents dans la zone du Souffle. De plus, le joueur de l'Adam' qui déclenche le Souffle lance 1d12. Jusqu'à la fin du round, tout joueur qui obtient le même résultat naturel que celui de ce d12 calcule le résultat final de son test en multipliant par deux le résultat naturel de son test.

SCORPION

Représentation symbolique : **L'Ombre**

Qualité : **Lucide**

Défaut : **Insensible**

Compétences : **Discrétion, Intrusion, Subterfuge.**

Dépourvu d'imagination, le Scorpion voit le monde tel qu'il est. Son regard froid ne se laisse pas berner par les illusions entretenues par les hommes. Animé par l'esprit de contradiction, il aime placer les hommes vertueux devant leurs défauts et montrer aux plus cruels qu'ils ont encore un cœur.

AURA

L'Aura se joue de la frontière entre la Lumière et les Ténèbres. À l'aube, le Karma Ténèbres se régénère d'un point. Au crépuscule, le Karma Lumière se régénère d'un point.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, les actions nécessitant habituellement une dépense de Karma Lumière doivent être effectuées avec du Karma Ténèbres. Celles nécessitant du Karma Ténèbres doivent être effectuées avec du Karma Lumière.

LION

Représentation symbolique : **Le Roi**

Qualité : **Courageux**

Défaut : **Orgueilleux**

Compétences : **Commandement, Stratégie, Volonté.**

Régner sur les hommes est la vocation du Lion. Cela ne le rend pas meilleur, contrairement à ce qu'il croit dans des moments d'égarement. Son rugissement inspire courage et loyauté, il rallie autour de lui l'équipe qui pourra le faire gagner. Il saura la rendre meilleure, l'élever au-delà de la valeur de ses individualités.

AURA

L'Aura du Lion reflète le côté resplendissant de ce signe : elle transforme les réussites parfaites en succès éblouissants. Lors d'un test, si le dé indique 12, le dé est relancé conformément aux règles habituelles. Mais le chiffre 12 est substitué au chiffre obtenu par ce deuxième jet pour déterminer le résultat naturel du test. Si le dé indique encore 12, les jets se poursuivent jusqu'à ce qu'un autre chiffre soit obtenu. C'est alors ce dernier chiffre qui est remplacé par un 12.

SOUFFLE

D'ici la fin du round, chaque personne prise dans le Souffle ajoute 3 points au résultat final de sa prochaine action s'il atteint 12.

CAPRICORNE

Représentation symbolique : **Le Vif**

Qualité : **Inventif**

Défaut : **Prompt à l'ennui**

Compétences : **Esquive, Pilotage, Rapidité.**

Le Capricorne est difficile à saisir, au sens propre comme au sens figuré. Champion de l'adaptation, il évite de livrer les batailles qu'il n'a pas choisies. Son foyer est sur la crête d'une vague instable prête à s'effondrer d'un instant à l'autre, là où le monde s'apprête à changer à nouveau. Les accalmies tuent ce héraut des révolutions en l'abrutissant d'ennui.

AURA

L'Aura permet de faire fi des limites habituelles des dépenses de Karma. Une des lignes de Karma peut être sollicitée plus intensément : deux points de cette ligne peuvent être dépensés par round. Le point supplémentaire doit être utilisé en même temps que l'autre point pour accélérer ou amplifier une même action - par exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne de vie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour jouer plus rapidement un Atout, etc.

SOUFFLE

D'ici la fin du round, pour chaque personne, la prochaine action impliquant une dépense de Karma est considérée comme une action gratuite.

CANCER

Représentation symbolique : **Le Faiseur**

Qualité : **Responsable**

Défaut : **Pointilleux**

Compétences : **Artisanat, Technologies, Soins.**

Le Cancer s'implique dans tout ce qu'il crée. Il perçoit dans le monde les plans des Elohim, les traces du jardin-monde qu'il s'efforce de faire reflourir à son humble niveau. Il répare et soigne sans cesse les machines et les corps, mais aussi les organisations, les méthodes et même les cœurs.

AURA

L'Aura permet d'éviter les échecs automatiques. Lors d'un test de compétence, le joueur ou le meneur de jeu qui obtient un résultat naturel de 1 peut relancer le dé. S'il obtient à nouveau un 1 naturel, il doit garder ce résultat.

SOUFFLE

D'ici la fin du round, chaque personne prise dans le Souffle relance les dés lors de sa prochaine action ou réaction ratée

VERSEAU

Représentation symbolique : **Les Elohim**

Qualité : **Généreux**

Défaut : **Sévère**

Compétences : **Astrologie, Histoire secrète, Les 8.**

Ce signe désigne l'assemblée des Elohim qui aurait dû se tenir lors du Jugement dernier. Le Verseau en est le témoin intemporel, le dépositaire du savoir occulte des maîtres secrets du cosmos. Il ne s'embarrasse pas de contraintes matérielles. L'eau qu'il verse est la sagesse qu'il partage bien volontiers, mais sa propension à s'ériger en juge agace ses compagnons.

AURA

L'Aura permet de mobiliser plus efficacement ses Karmas. L'Aura procure la possibilité de dépasser la limite de la dépense maximum de deux points de Karma - un de Lumière et un de Ténèbres - par round. Cette dépense maximum passe à trois points, un par ligne de Karma : un point de Lumière de la ligne du Deva, un de Ténèbres de la ligne de l'Archonte, un de Lumière ou de Ténèbres - selon la nature du Karma de l'Adam' - de la ligne de l'Adam'. Si deux points de Karma Lumière ou de Karma Ténèbres sont dépensés, le second de ces points doit être utilisé en même temps que l'autre pour accélérer ou amplifier une même action - par exemple il s'ajoute à un point de Ténèbres pour soigner 8 points de la ligne de vie inconscient, il s'ajoute à un point de Lumière pour jouer plus rapidement un Atout, etc.

SOUFFLE

Jusqu'à la fin du round, chaque personne prise dans le Souffle peut dépenser 2 points de Karma Lumière ou 2 points de Karma Ténèbres au lieu d'1 de Lumière et d'1 de Ténèbres.