



Matière II

Les GENÈSES

Les signes

LES GÉMEAUX

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.

MÉTIERS

AVOCAT

Compétences : Documentation, Érudition (Administration, Droit), Séduction.

Ressources : Richesse 8, Réseau (Crime, Justice) 7, Influence (Justice) 4.

Points de création : 22

COMÉDIEN

Compétences : Art (Chant, Danse, Théâtre), Empathie, Séduction.

Ressources : Richesse 5, Réseau (Showbiz) 5, Influence (Showbiz) 3.

Points de création : 28

DIPLOMATE

Compétences : Érudition (Géographie, Politique), Langues (Anglais), Séduction.

Ressources : Richesse 8, Réseau (Diplomatie, Politique, Service secrets) 8, Influence (Diplomatie) 8.

Points de création : 17

AURA DES GÉMEAUX

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 DES GÉMEAUX

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.



Les signes

LA VIERGE

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.

SOUFFLE DE LA VIERGE

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

MÉTIERS

ERMITE

Compétences : Érudition, Méditation, Survie.

Ressources : Richesse 1, Réseau 1, Influence 1.

Points de création : 38

PRÉDICATEUR

Compétences : Commandement, Emprise, Érudition (Religion).

Ressources : Richesse 3, Réseau (Religion) 6, Influence (Religion) 6.

Points de création : 26

VOYANT

Compétences : Clairvoyance, Empathie, Séduction.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Ésotéristes) 5, Influence (Ésotéristes) 5.

Points de création : 26

AURA DE LA VIERGE

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 peut 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 tour suivant. L'utilisation de ce point supplémentaire est une action libre.

LES SIGNES

LE SAGITTAIRE

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.



MÉTIERS

CHASSEUR

Compétences : Survie, Tir, Vigilance.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 4.

Points de création : 27

EXPLORATEUR

Compétences : Érudition (Géographie, Histoire), Soins, Survie.

Ressources : Richesse 6, Réseau 6, Influence 2.

Points de création : 27

SOLDAT

Compétences : Athlétisme, Survie, Tir.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Armée) 4, Influence 2

Points de création : 31

AURA DU SAGITTAIRE

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 DU SAGITTAIRE

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

Les signes

LE POISSON

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.

MÉTIERS

BIBLIOTHÉCAIRE

Compétences : Artisanat (Restauration), Documentation, Érudition.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 3.

Points de création : 28

LINGUISTE

Compétences : Arts (littérature), Documentation, Langues.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Université) 5, Influence 4.

Points de création : 26

ÉTUDIANT EN SCIENCES

Compétences : Documentation, Érudition, Sciences.

Ressources : Richesse 3, Réseau (Université) 5, Influence 2.

Points de création : 31

AURA DU POISSON

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 DU POISSON

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



Les signes

LE 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.

SOUFFLE DU BÉLIER

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

AURA DU BÉLIER

L'Aura insuffle une ardeur belliqueuse.

Les dégâts des attaques au corps à corps et en mêlée augmentent de 1 point.

MÉTIERS

COMMANDO

Compétences : Corps à corps, Tactique, Tir.

Ressources : Richesse 6, Réseau 6 (Armée), Influence 2.

Points de création : 27

ENTRAÎNEUR D'ARTS MARTIAUX

Compétences : Corps à corps, Méditation, Volonté.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 2.

Points de création : 29

PROFESSEUR D'ESCRIME

Compétences : Mêlée, Rapidité, Tactique.

Ressources : Richesse 6, Réseau 5, Influence 3.

Points de création : 27



Les signes

LE 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 DU TAUREAU

L'Aura protège.

Elle accorde une armure naturelle de 2 points.

SOUFFLE DU TAUREAU

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

MÉTIERS

ATHLÈTE

Compétences : Athlétisme, Force, Volonté.

Ressources : Richesse 6, Réseau 3, Influence 3.

Points de création : 29

GARDE DU CORPS

Compétences : Endurance, Tactique, Vigilance.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 3.

Points de création : 28

DANSEUR

Compétences : Art (Danse), Athlétisme, Endurance.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 3.

Points de création : 28.



Les signes

LA 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 DE LA BALANCE

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.

MÉTIERS

ARCHÉOLOGUE

Compétences : Érudition (Archéologie, Géographie, Histoire), Fouille, Survie.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Université) 7, Influence 3.

Points de création : 25

DÉTECTIVE

Compétences : Documentation, Fouille, Intellect.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Police, Crime) 8, Influence 4.

Points de création : 23

CHERCHEUR

Compétences : Documentation, Intellect, Sciences.

Ressources : Richesse 5, Réseau (Science, Université) 5, Influence (Science) 5.

Points de création : 26

SOUFFLE DE LA BALANCE

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.



Les signes

LE 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 bernier 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 DU SCORPION

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 DU SCORPION

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.

MÉTIERS

CAMBRIOLEUR

Compétences : Discrétion, Esquive, Intrusion.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Crime, Gotha) 6, Influence 3.

Points de création : 27

ESPION

Compétences : Discrétion, Séduction, Subterfuge.

Ressources : Richesse 7, Réseau (Politique, Services secrets) 8, Influence (Services secrets) 5.

Points de création : 21

MAÎTRE-CHANTEUR

Compétences : Documentation, Intellect, Subterfuge.

Ressources : Richesse 6, Réseau (Gotha) 8, Influence (Gotha) 8.

Points de création : 19



Les signes

LE 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.

SOUFFLE DU LION

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.

MÉTIERS

ENTRAÎNEUR SPORTIF

Compétences : Athlétisme, Commandement, Stratégie.

Ressources : Richesse 6, Réseau 4, Influence 4.

Points de création : 27

OFFICIER

Compétences : Commandement, Stratégie, Tactique.

Ressources : Richesse 7, Réseau (Armée) 5, Influence (Armée) 5.

Points de création : 24

HOMME POLITIQUE

Compétences : Commandement, Séduction, Volonté.

Ressources : Richesse 8, Réseau (Administration, Politique) 5, Influence (Administration, Politique) 8.

Points de création : 20

AURA DU LION

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.



Les signes

LE CAPRICORNE

MÉTIER

COUREUR AUTOMOBILE

Compétences : Endurance, Pilotage, Rapidité.

Ressources : Richesse 5, Réseau 4, Influence 4.

Points de compétences : 28

SPORTIF DE L'EXTRÊME

Compétences : Athlétisme, Rapidité, Volonté.

Ressources : Richesse 4, Réseau 4, Influence 4.

Points de compétences : 29

PILOTE D'HÉLICOPTÈRE

Compétences : Pilotage, Technologies (Armes, électronique, Informatique), Tir.

Ressources : Richesse 5, Réseau (Armée) 5, Influence 4.

Points de compétences : 27

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 DU CAPRICORNE

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 DU CAPRICORNE

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

Les signes

LE 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 Elohims, 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 DU CANCER

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 DU CANCER

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

MÉTIERS

HACKER

Compétences : Documentation, Intellect, Technologies (électronique, Informatique).

Ressources : Richesse 6, Réseau (Crime) 8, Influence 4.

Points de création : 23

MÉDECIN

Compétences : Empathie, Soins, Technologies (Médecine).

Ressources : Richesse 7, Réseau (Santé) 5, Influence 4.

Points de création : 25

FORGEUR D'ARMES

Compétences : Artisanat, Mêlée, Technologies (Armes).

Ressources : Richesse 5, Réseau 4, Influence 3.

Points de création : 29

Les signes

LE VERSEAU

Représentation symbolique : Les Elohims

Qualité : Généreux

Défaut : Sévère

Compétences : Astrologie, Histoire secrète, Les 8.

Ce signe désigne l'assemblée des Elohims 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'embarasse 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 DU VERSEAU

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 DU VERSEAU

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.

MÉTIERS

HISTORIEN DES CONSPIRATIONS

Compétences : Discrétion, Érudition (Histoire), Histoire secrète.

Ressources : Richesse 4, Réseau (ésotéristes, Université) 4, Influence 2.

Points de création : 31

JOURNALISTE ÉSOTÉRIQUE

Compétences : Fouille, Vigilance, Les 8.

Ressources : Richesse 3, Réseau (ésotéristes, Presse) 8, Influence 3.

Points de création : 27

ARCHITECTE FENG-SHUI

Compétences : Art (Architecture), Astrologie, Empathie.

Ressources : Richesse 7, Réseau 5, Influence 4.

Points de création : 25

