



## I) Il était une fois :

Les lignes qui suivent vont vous révéler l'histoire de Théorem, la vérité telle que de rares initiés la connaissent. Théorem étant un jeu basé sur le secret et l'initiation, je vous déconseille de lire les lignes qui suivent si vous ne comptez pas maîtriser ce jeu.

### A) Au commencement :

« Je suis l'Alpha et l'Omega, le premier et le dernier, le commencement et la fin. »

APOCALYPSE 22:13

Comme pour un conte de fée, l'histoire de Théorem commence dans un pays merveilleux.

Mais un pays qui n'en est pas vraiment un. Un pays unique qui ne connaît aucune contrainte matérielle, temporelle, ou de quelques sortes que ce soit. Un univers peut-être, un espace en tout cas, amené à devenir notre monde.

Cet espace avait jailli du néant, s'était auto généré, auto hiérarchisé, auto organisé, auto suffit, il était la personnification de l'autarcie.

Dans cet espace vivait un Tout. Un ensemble de consciences. Pas vraiment des êtres à proprement parler, puisque totalement désincarnés et pas vraiment individualisés, mais des consciences, singularisées, hiérarchisées, et vivant en complète harmonie, dans le bonheur le plus total.

De l'avis de la majorité en tout cas, ou d'une bonne moitié tout du moins, car quant à l'autre, elle n'était nullement satisfaite de cet état de fait. La béatitude éternelle ne les enthousiasmait pas



plus que ça, et pour tout dire, ils rêvaient d'autre chose. De moins éternel peut-être, mais de moins béat surtout. Ils voulaient sentir, toucher, aimer.

Ils voulaient vivre, eux qui se sentaient morts.

Mené par celui qu'ils appelèrent le porteur de lumière, puisque c'est lui qui leur avait fait réaliser leur erreur, ils allèrent voir la conscience supérieure afin de faire changer les choses. Intriguée, amusé peut-être, la conscience supérieure accéda à leur demande, mais non sans les mettre en garde. Ils auraient l'éphémère, mais pour l'éternité, condamnés à revivre sans cesse, joies et peines, souffrances et plaisirs.

Ainsi la conscience supérieure usa de son pouvoir une dernière fois pour faire de ces êtres des individus. Ensemble, en un peu plus de 7 jours, ils créèrent un univers, des planètes, et des espèces. Pour avoir mis fin à des éons de félicité, le porteur de lumière fut condamné. Puisqu'il avait détourné les autres vers une voie qui ne leur causeraient peut-être que du tourment, il se verrait contraint à veiller sur eux jusqu'à la fin des temps.

Ainsi naquit la terre, ainsi naquit le diable, et ainsi mourut Dieu.

## **B) Des siècles d'histoires :**

**« Car enfin, qu'est-ce que l'homme dans la nature ? Un néant à l'égard de l'infini, un tout à l'égard du néant, un milieu entre rien et tout. »**

**Pascal, pensées**

Après la disparition de l'entité supérieure, et d'une part importante de lui-même, le Tout restant fut confronté à un nouveau problème.

Son existence qui jusqu'alors n'était que félicité béate vint s'enrichir d'un élément troublant : une émotion !

Pour la première fois depuis son auto-génération, le tout ressentait quelque chose. Et ce qu'il ressentait, c'était le regret. Mais cette découverte des sentiments ne s'arrêta pas là, car avec le regret suivi de près un autre sentiment : l'inquiétude.

Les consciences restantes commençaient à s'inquiéter pour celles qui les avaient quittées, et à regretter leurs présences. Ils réalisaient que leur vie avait irrémédiablement été bouleversée, et commencèrent à chercher un sens à leur existence.

D'abords, ils observèrent les débuts de la création avec l'attention de parents couvant leurs petits du regard. Ils virent les premiers pas des éléments, de la nature, puis de l'humanité. Cette humanité qui leur sembla la forme d'évolution la plus proche de ce qu'ils étaient. Ils s'y attachèrent, en souvenir du passé et certains décidèrent finalement sous l'impulsion de l'un des leurs de se rendre sur terre et de guider les pas de



l'homme. Ils étaient 9 à choisir cette voie, ils rejoignirent le porteur de lumière résolu à l'aider à veiller sur l'humanité et à la guider vers son accomplissement.

Ne pouvant plus perpétuer le mythe d'une conscience collective désormais oubliée, celui qui guidait les 9 décida de les nommer. Il se donna pour nom Kether, et nomma le porteur de Lumière : Malkouth. Vinrent ensuite Binah et Hokhmah, Guebourah, Guedoulah, Tipheret, Hod, Netsach et enfin Yesod. Devenus des entités à part entière ils se séparèrent et veillèrent tous sur l'humanité à leur façon.

Au début, l'homme ayant besoin d'un guide spirituel pour avancer et croître, ils devinrent des dieux, et créèrent des panthéons. Puis, au fil de l'histoire, en réponse au besoin inconscient de l'homme de s'émanciper d'une entité supérieure qu'elle quelle fut, ils s'effacèrent petit à petit s'engouffrant dans l'obscurité du monde pour y tirer des ficelles imperceptibles.

En se nommant les 9 avaient oublié la conscience céleste, et en se mêlant à l'humanité ils oublièrent peu à peu ce qu'ils étaient vraiment. Bientôt les 9 ne furent plus que l'incarnation des besoins humains, veillant sur cette humanité sans trop savoir pourquoi. Seul Kether, comme condamné pour avoir entraîné ses frères sur Terre, n'oubliait rien. Il savait d'où ils venaient, pourquoi ils étaient là, et depuis combien de temps. Malkhout était condamné à veiller sur l'humanité, et Kether à veiller sur les 9.

Et durant tout ce temps, le restant de la conscience primordiale avait veillé. Il avait tant perdu que son existence n'avait plus de sens. Il ne pouvait plus se satisfaire de la béatitude, mais ne pouvait se résoudre à changer. Alors, le choix s'imposa de lui-même. Lentement, sans souffrance, mais inexorablement, la conscience mourut.

Puis elle ressuscita. L'homme avait le potentiel pour son retour à la conscience. Un fil ténu le reliant au Tout qu'il fut jadis, avait subsisté. L'homme avait un reste de conscience collective, et le tout restant s'y mêla. Ils devinrent le magma bouillonnant de la création humaine. Un gigantesque réseau reliant tout hommes et lui permettant d'imaginer les choses les plus inconcevables: le feu, la roue, puis les avions, les ordinateurs...Internet.

### **C) De nos jours :**

#### **« quatrain 01-11**

**Le prochain fils de l'asnier paruiendra  
Tant esleué jusques au regnes des fors,  
Son aspre gloire vn chascun la craindra,  
Mais ses enfants du regne getés hors. »**  
Nostradamus, Les centuries

C'est ici que tout commence pour vos joueurs.

Depuis l'aube des temps, la destinée humaine est le jeu de plusieurs forces. Guidés par les 9, Malkouth et la conscience collective, divers groupements qui agissent en secret pour l'avenir de l'Humanité se sont formés dans l'ombre ou la lumière.

Annoncée par les saintes écritures, confirmées par Nostradamus, et vérifiées par tous les voyants, l'heure semble proche pour de grands bouleversements. Nous sommes au 21ème siècle, et



l'humanité est entrée dans l'ère des milles glorieuses. 1000 ans ou selon la sixième vision de l'apocalypse de Saint Jean, le Christ et ses apôtres régneront sur le monde avant l'ultime félonie de Satan, et le jugement dernier.

Difficile de déterminer de façon précise quand, comment, ou pourquoi les milles glorieuses ont commencé, peu sont ceux d'ailleurs qui peuvent même se rendre compte du changement, pourtant les initiés ont lu les signes, l'humanité a entamé sa dernière ligne droite. Plus que jamais, l'homme a le pouvoir d'agir sur son destin. De plus en plus d'humains dotés du pouvoir de changer les choses apparaissent, on les nomme : « les Existants ». Qu'ils soient caissière, clochard, agent du fisc ou du FBI, qu'ils possèdent un pouvoir spécial ou non, leur naissance a fait d'eux des êtres exceptionnels capables de changer profondément la nature du monde. Ces êtres d'exception parcourent la terre depuis ses origines, mais le nombre de naissance de ce type est passé de 1 pour 100000 à 1 pour 1000 au cours du dernier millénaire. De plus, comme en réaction à l'approche des événements à venir, une nouvelle espèce d'être humain a vu le jour à l'aube du 21ème siècle au sein même des Existants. Des humains capables d'influencer directement les choses : de créer à partir du néant ou d'y faire retourner des choses. On les appelle les Vecteurs, ou les Cartésiens. Ils sont un enjeu majeur dans la guerre qui approche.

Tous les signes sont là, la fin est proche.

Convaincus de cela, et témoins des preuves qui en attestent, 8 factions, allant de la simple secte à la société secrète tentaculaire, en passant par la religion, se heurtent dans l'ombre, luttant chacune pour leur vision de l'avenir et de la fin du monde, sans se douter que leurs actes ne sont que le fruit d'une manipulation entamée il y a déjà plusieurs siècles. Les milles dernières années de l'humanité sont en marche, c'est ici que tout commence pour vos joueurs.

## II) Création de personnages :

La création de personnage est une étape clé du jeu de rôles. Pour le joueur, elle est encore plus importante que l'écriture du scénario pour le maître du jeu. En effet, si de bons personnages joueurs peuvent d'eux-mêmes provoquer de bons scénarii par leurs interactions avec les personnages non joueurs, leurs façons de voir le monde, ou simplement leurs backgrounds. Un mauvais personnage sera toujours un handicap. L'intérêt du jeu de rôles est de pouvoir incarner



un être avec ses particularités, et sa vie propre. Votre personnage doit donc être autre chose qu'une somme de caractéristiques, il doit avoir : une vie, une personnalité, bref tout ce qui fera de lui un être à part et qui le différenciera des autres sans même que vous ayez besoin de recourir à des tirages. Dans Théorem, tous les personnages ont la particularité d'être des Existants, c'est ce qui explique la maîtrise des joueurs sur le monde qui les entoure. Ce point n'influencera toutefois pas forcément la création du personnage car lorsque vous commencerez à jouer votre personnage n'est pas sensé savoir qu'il est un Existant.

Créer un personnage dans Théorem passe par 6 étapes :

- a) **Le concept :**
- b) **Les sphères :**
- c) **La réalité :**
- d) **La personnalité :**
- e) **Les compétences :**
- f) **Les finitions :**

## a) Le concept

Pour créer un personnage, l'idéal serait que dès le début, vous écriviez son histoire. Trois points cruciaux pour cela, il faut savoir :

- **D'où vient votre personnage.**
- **Où il en est au moment où vous commencez à jouer.**
- **Où il va.**

Bien entendu, le « *où il va* » n'est qu'une hypothèse, c'est un but, un idéal, qui se concrétisera ou pas, selon l'impact qu'auront les parties sur votre personnage. Une fois que ces trois points sont définis, vous avez en votre possession de nombreuses informations sur votre personnage, et celles-ci vous aideront à déterminer : sphères, age, avantages et handicaps.

Il n'est pas toujours évident d'inventer un personnage de toutes pièces, nombreuses personnes dont c'est le travail n'y arrivent pas forcément, il faut parfois recourir à des solutions de facilité. Dans le cas où cela vous paraîtrait trop difficile, vous pouvez donc tout simplement utiliser un personnage déjà existant. Littérature, télévision, cinéma et bandes dessinées, regorgent de personnages prêts à l'emploi. Il vous suffira juste de faire quelques modifications pour vous approprier ces personnages. Par exemple, pourquoi ne pas jouer une jeune chasseuse de démon du nom de Diane, torturé par l'échec de la relation de ses parents, et que son engagement empêche de nouer des relations avec autrui. Ou encore : un agent de police obsédé par la disparition de sa sœur, au point de vouloir résoudre toutes les affaires un peu bizarres dans l'espoir de la retrouver. Les exemples ne manquent pas, et même s'il est souvent plus intéressant de créer soi-même entièrement son personnage, l'inspiration n'est pas interdite, et au contraire souvent conseillée.

Dans la création de votre personnage pour Théorem, il n'y a que trois limitations. La première tient au fait que ce soit un jeu contemporain, et que donc **votre personnage aussi doit être contemporain.**



Les deux autres sont donc que : **votre personnage doit avoir une enveloppe corporelle humaine**, et **doit être sociabilisé** (c'est-à-dire avoir des contacts avec le monde normal, ne serait ce que devoir sortir pour aller manger). Ces deux règles tiennent à un point de vue de jouabilité, votre Maître de Ka peut les contourner, s'il s'en sent capable, mais je pense qu'il vaut mieux éviter.

Pourquoi ces règles ? ?

Tout simplement, parce que Théorem est un jeu qui joue beaucoup sur le social, sur les confréries qui vous entourent, sur les gens comme vous et moi, et sur l'impact que peut avoir une société secrète sur vous. Par conséquent, si vous jouez un fantôme qui ne bouge jamais de sa caverne perdue au fin fond du désert de Gobi, votre intérêt pour le jeu devient tout de suite moindre, même si un Maître de Ka pourra toujours trouver un moyen de vous intégrer, ce sera juste plus contraignant. Et pourquoi toujours faire plus compliqué ! ! !

D'autres part, comme vous le verrez par la suite l'entourage de votre personnage a plus d'importance dans Théorem que dans la majorité des autres jeux de rôles.

Dans la plupart des cas, vous devrez donc définir pour votre personnage : un travail, des amis, une famille, etc...

Une fois tout cela déterminé, vous pouvez enfin, sombrer dans le numérique des caractéristiques.

## **b) les sphères:**

Les sphères sont au nombre de 3. Elles définissent l'essence même de votre personnage, ses composantes existentielles, d'un point de vue presque philosophique. Ainsi, dans Théorem, tout être se compose de trois sphères que sont : *Animalité, Humanité, et Divinité.*

Ce sont-elles qui définissent le mieux votre personnage, en dehors de toutes ses connaissances ! C'est votre personnage à l'état pur, sa façon de se comporter, de vivre : d'être ! Au fur et à mesure de son existence (du jeu) ces sphères évolueront afin de coller au mieux à son moi profond.

**L'animalité :** *C'est la Bête qui vit au plus profond de chacun de nous. Ce vieux relent de notre existence passée dans les grottes, ce qu'il y a de plus brutal au fond de nous. Un personnage utilisera son animalité dans toutes actions mettant en jeu la brutalité, l'instinct, les sensations, tout ce qui peut être du domaine de l'animal et du primaire. C'est un état de conscience très basique mais pourtant encore très présent dans l'être humain. Une sphère animale élevée traduira une personne instinctive, emportée, et un rien rustre. Au contraire, une personne avec une sphère animale atrophiée sera un peu froide et détachée.*

**L'humanité :** *C'est l'homme tel qu'il est depuis quelques décennies, et tel qu'il sera encore pendant longtemps. C'est le contact avec le monde qui nous entoure, notre relationnel et notre civisme. Un personnage utilisera son humanité dans chaque action qui met en jeu le monde actuel et ses mœurs : conduire une voiture, utiliser une arme à feu ou un ordinateur, mais aussi*



*lire, écrire, avoir une discussion suivie, analyser des données. C'est la sphère qui est en général la plus développée chez l'être humain, et pour cause : c'est elle qui permet d'être le mieux intégré parmi les siens. Avoir un haut niveau dans cette sphère donnera un personnage élevé socialement ou en tout cas entretenant d'excellents rapports avec le monde qui l'entoure. Il sera particulièrement bien intégré dans son époque, et sera justement un peu trop basique pour avoir conscience de la globalité du monde dans lequel il évolue. Au contraire, avoir une sphère d'humanité basse fera de lui un véritable paria de la société, un original mal intégré cherchant sûrement son salut dans d'autre niveau de conscience.*

**La divinité :** *C'est ce vers quoi l'homme tend. L'aboutissement de l'humanité, ce vers quoi l'aurait destiné un dieu à sa création. C'est la capacité à résoudre les mystères qui nous entourent, à voir plus loin que le bout de son nez, à philosopher, prévoir, prédire et faire preuve de facultés insoupçonnées pour un simple humain. Un personnage utilisera sa divinité dans toutes actions mettant en jeu une réflexion irrationnelle, particulièrement développée, voir carrément novatrice. La divinité sert aussi à utiliser la magie et tous dons extraordinaires. Une personne ayant une sphère de divinité particulièrement élevée aura tendance à être détaché, obscure et parfois assez mal intégré, tout en comprenant parfaitement le monde qui l'entoure. Au contraire, une personne ayant une sphère de divinité très faible sera d'un pragmatisme à toutes épreuves, voir proche du sophisme.*

Les valeurs de ces sphères pour un être humain normal ne dépassent pas 5. Bien entendu, nombreuses créatures dépassent de beaucoup ces valeurs, mais la valeur 10 reste un extrême réservé à des êtres d'exceptions. Par exemple : un 10 en Animalité se réservera à un homme animal, voir à un animal. Un 10 en Humanité traduira un homme extraordinairement bien intégré, véritable composante du système, voir incarnation dudit système, et évidemment un 10 en Divinité sera un score raisonnable pour un dieu ou un demiurge.

**Note :** Il est déconseillé à la création de permettre à un joueur d'aller jusque 10 dans une sphère. Seule une excellente justification dans le concept pourra le permettre et avec beaucoup de précautions.

**Attention :** les sphères ne peuvent être négatives ou nulles. En effet, ces sphères sont la formule alchimique délicate de la vie. Les trois ingrédients, même si leurs valeurs importent peu, sont vitaux. Si l'un venait à manquer, la vie s'éteindrait.

La valeur minimum de chaque sphère est donc de 1. Toutefois une sphère à ce score est considérée comme atrophiée et non active. Même si en jeu sa valeur est de 1 point, pour votre personnage c'est comme si sa valeur était de 0. Une sphère commence à influencer sur la personnalité de votre personnage à partir d'une valeur de 2.



Sphères, âge, avantages	15 points
Handicaps	10 points

Tableau de répartition des points :

Lors de la création de votre personnage, vous obtenez 15 points à répartir dans vos 3 sphères, ainsi que dans votre âge et dans vos avantages.

Vous pouvez également prendre jusqu'à 10 points de handicaps. Chaque point investi dans l'achat de handicap donne 1 point supplémentaire à la création de votre personnage que vous pouvez investir dans : vos sphères ou l'achat d'avantages.

Les points dépensés pour les avantages le sont à niveau de 1 pour 1. Il en est de même pour les sphères, sauf qu'il vous faudra payer 2 pour 1 à partir du niveau 5. Enfin, les points à investir pour l'âge sont en fonction de tranches expliquées dans le tableau ci-dessous.

Points de création :	Âge :
2	Moins de 20 ans
4	Entre 20 et 60 ans
6	Plus de 60 ans

Barème de point de création à dépenser pour l'âge

**Note :** L'âge défini par ce tableau qualifie l'âge physique de votre personnage. Il sera possible grâce aux avantages et handicap d'être beaucoup plus âgés et d'avoir une apparence différente si vous le souhaitez.

**Attention:** C'est votre âge qui déterminera le nombre de points de compétences que vous obtiendrez.

**Exemple :** *je veux créer un personnage assez jeune : la trentaine, jeune cadre dynamique, plutôt impulsif, et assez moderne. Je lui mets donc 5 en animalité, 5 en humanité, 1 en divinité, et 4 en âge.*

### c) La réalité :

Une fois que les sphères et l'âge ont été définis, le maître Ka doit donner une valeur de points d'existence au personnage.

**Les points d'existence :** ce sont eux qui déterminent votre capacité à agir sur le monde qui vous entoure. Plus vous en possédez, plus vous êtes réel, et donc plus vous pouvez agir sur la réalité. C'est la valeur la plus importante pour les personnages, puisqu'elle quantifie leur capacité à accomplir des actes extraordinaires, mais également leur capacité à vivre : tout simplement. Ne plus avoir de points d'existence, c'est ne plus être réel. Être une légende, un mythe, ou être simplement mort.



**Attention :** Le calcul des points d'existence doit être fait par le maître Ka, et les joueurs ne doivent pas en connaître la teneur. Cela afin d'éviter que des joueurs ne fassent leurs personnages qu'en fonction de ce calcul pour avoir le plus de point possible et donc d'être le plus : « bourrin ».

Pour définir le total de points d'existence que se verra attribuer le personnage : il faut d'abord faire le calcul : **Divinité-Animalité** puis se référer au tableau ci-dessous. La ligne du haut correspond au résultat du calcul, et celle du côté au score d'Humanité.

<u>D-A</u> <u>H</u>	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20	25	25	25	30	30	30	30
2	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	25	25	25	30	30	30	30	35
3	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	25	25	25	30	30	30	30	35
4	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	25	25	25	30	30	30	35	35
5	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	25	25	25	30	30	35	35	35
6	20	20	20	20	20	20	20	20	20	25	25	25	25	25	30	35	35	35	40
7	20	20	20	20	20	20	20	20	20	25	25	25	25	25	30	35	35	35	40
8	20	20	20	20	20	20	20	20	20	25	25	25	25	25	30	35	35	35	40
9	20	20	20	20	20	20	20	20	20	25	25	25	25	25	30	35	35	35	40
10	20	20	20	20	25	25	25	25	25	30	30	30	30	30	30	40	40	40	40

Tableau d'attribution de points d'existence

**Note :** Dès la création du personnage, même si c'est un choix risqué, le joueur peut décider d'investir des points d'existence dans les pouvoirs de son personnage. Il est donc important de définir le nombre de point d'existence du personnage avant que le joueur n'ait terminé ses avantages.

#### d) La personnalité (avantages et handicaps):

Les avantages et les handicaps sont les éléments qui vont le plus personnaliser votre personnage. En effet, ils sont les petits plus, outre les caractéristiques, qui font qu'on est différent. Les caractéristiques ont tendance à n'être que des valeurs exprimables lors des actions, alors que les avantages et les handicaps sont le ferment de la personnalité, ils s'expriment dans chacune des actions et interactions de votre personnage. Par conséquent prenez bien garde à ce que vous choisissez.

L'idéal serait que vous déterminiez ces avantages à partir de l'historique que vous avez fait, même si, vous pouvez toujours modifier votre historique, parce que vous venez de voir un avantage, ou un handicap, qui s'intégrerait bien au personnage.

Pour acheter vos avantages vous pouvez dépenser autant de points de création que vous le désirez, mais vous pouvez surtout prendre des handicaps jusqu'à un maximum de 10 points.

Les avantages et les handicaps sont divisés en 5 catégories :

<b>Historique :</b>	Cette partie regroupe tous les événements qui ont pu marquer la jeunesse de votre personnage et l'inscrire dans son époque.
<b>Magique :</b>	Cette partie regroupe tous les éléments magiques qui font de votre personnage ce qu'il est.
<b>Mental :</b>	Cette partie regroupe toutes les particularités mentales qui définissent votre personnage en tant qu'individu.
<b>Physique</b>	Cette partie regroupe toutes les particularités physiques qui distinguent votre personnage des autres.
<b>Social</b>	Cette partie regroupe les rapports que votre personnage a pu tisser avec le monde qui l'entoure.

<b>Les avantages liés à votre histoire</b>	
<b>(+ vari)</b>	Âge, dotation, héritier
<b>(+1)</b>	Enfance heureuse, port d'arme, quête
<b>(+2)</b>	Bohème, voyageur
<b>(+3)</b>	Famille connue, enfant prodigue

<b>Les handicaps liés à votre histoire</b>	
<b>(- vari)</b>	Étranger, problème, secret
<b>(-1)</b>	Casier judiciaire, famille décomposée
<b>(-2)</b>	Amnésie, mouton noir, prison
<b>(-3)</b>	Enfant abandonné,
<b>(-4)</b>	Prison

<b>Les avantages magiques</b>	
<b>(+ vari)</b>	Objet sacré, réincarnation
<b>(+1)</b>	Foi,
<b>(+2)</b>	Révélation tardive
<b>(+3)</b>	Catalyseur, chance, don, élève prolifique, seconde vue
<b>(+5)</b>	Ange gardien, don, lycanthropie, prophète, régénération, rêveur, vampire,
<b>(+6)</b>	Immortel,
<b>(+7)</b>	Prophète, vampire, sorcier, vecteur
<b>(+8)</b>	Faveur divine

<b>Les handicaps magiques</b>	
<b>(- vari)</b>	Malédiction
<b>(-2)</b>	Ancre
<b>(-3)</b>	Nexus
<b>(-4)</b>	Cauchemar récurrent, poissard, souillé par l'abysse,
<b>(-5)</b>	Hanté, inexistant, la loi de Murphy, ultra-moderée

Les avantages mentaux	
(+ 2)	Casse-cou, J'ai vu ça sur Arte, mémoire photographique, vieux singe
(+3)	Clarté de pensée, génie, nerf d'acier, vif d'esprit, volonté de fer
(+4)	Esprit critique
(+5)	Optimiste

Les handicaps mentaux	
(- vari)	Code de l'honneur, croyance, folie, illusion, phobie
(-2)	Clown, colérique, complexé, cruauté, dépourvu d'imagination, don Juan, étourdi, frimeur, froussard, obsession, orgueilleux, paresseux, problème émotionnel, révolté, triste sire, utopiste,
(-3)	Compulsion, manichéen, vieux jeu
(-4)	Colérique, fanatique, illettré
(-5)	Défaitiste, lunatique

Les avantages physiques	
(+ vari)	Immunité,
(+2)	Ambidextre, frénésie, géant, trapu
(+3)	Instinct de préservation, maître assassin, réserve de graisse,
(+4)	Résistant
(+5)	Insomniaque, survivant, ultime ressource

Les handicaps physiques	
(- vari)	Dépendance, infirmité, sens en moins
(-2)	Arthritique, boulimique, muet, obèse, petit, souffle court
(-3)	Anorexique, maladroit
(-4)	Chétifs, nain
(-5)	Épileptique

Les avantages sociaux	
(+ vari)	Revenu, chef d'un groupe, contacts, influences, membre d'un groupe, renommée
(+1)	Présence
(+2)	Beauté
(+3)	Charisme, compagnon animal, physique quelconque, empathie
(+4)	Grâce
(+5)	Maillon fort, sympa

Les handicaps sociaux	
(- vari)	Débiteur, ennemi, handicap social
(-1)	Fade
(-2)	Repoussant
(-3)	Invisible
(-4)	Hideux
(-5)	Insignifiant

**Les avantages liés à votre histoire :**



Comme le laisse à comprendre leur nom, ces avantages et handicaps sont ceux qui correspondent à l'histoire de votre personnage : c'est-à-dire à ce qui lui est arrivé avant qu'il commence à jouer et qui aura toujours une incidence sur sa vie.

### Âge (+ vari) :

Votre personnage a pour une raison ou une autre un âge avancé qui lui confère une certaine expérience, il peut être un vampire, un mangeur de foie mutant, ou juste un alchimiste ayant percé le mystère de la pierre philosophale, mais quoi qu'il en soit, son espérance de vie dépasse déjà depuis un certain temps la limite humaine connue. Vous pouvez prendre cet avantage pour 3 valeurs différentes qui vous rapportent chacune des points pour un certain type de compétence.

<b>Niveau 1 : 3 points</b>	Entre 100 et 200 ans : vous obtenez 5 points à répartir dans vos connaissances en plus de vos points normaux.
<b>Niveau 2 : 5 points</b>	Entre 600 et 800 ans : vous obtenez 10 points à répartir dans vos capacités en plus de vos points normaux.
<b>Niveau 3 : 7 points</b>	Entre 1500 et 2000 ans : vous obtenez 15 points à répartir dans vos capacités en plus de vos points normaux.

Les conséquences de votre âge se font sentir ou pas sur votre aspect physique selon ce que vous désirez, et surtout selon l'explication que vous donnez de votre âge avancé. De plus chaque tirage que vous devrez faire concernant l'Histoire aura le seuil augmenté d'un bonus égal à votre niveau en âge (entre 1 et 3 donc), si vous viviez à cette époque.

Enfin, votre personnage ne peut pas mourir de mort naturelle.

### Dotation (+ vari) :

Vous possédez un objet très particulier et/ou de grande valeur, le nombre de points investis dans cet artefact influence aussi son prix : ainsi de 1 à 5 l'objet vaudra le nombre de points fois 100 000 Euros et de 6 à 10, le multiplicateur passe à 1 million d'Euros. Le choix de l'objet est totalement libre et peut aller d'un diamant à une maison en passant par un vaisseau spatial si le maître de Ka l'autorise.

### Héritier (+ vari) :

Votre personnage est l'héritier d'une famille détentrice d'un certain pécule. Elle peut faire partie de l'ancienne noblesse, être constitué de riches investisseurs ou de stars du grand écran. Vous pouvez prendre cet avantage à trois niveaux différents selon l'importance de la fortune.

<b>Coût :</b>	<b>Description :</b>
<b>+3</b>	Vous êtes l'héritier d'une petite fortune d'1 millions d'Euros en liquide, et d'environ 2 en biens divers. Vos revenus personnels bénéficient d'un bonus de 1 sur le tableau des revenus.

<b>+5</b>	Vous êtes l'héritier d'une petite fortune d'10 millions d'Euros en liquide, et d'environ 50 en biens divers. Vos revenus personnels bénéficient d'un bonus de 1 sur le tableau des revenus.
<b>+7</b>	Vous êtes l'héritier d'une petite fortune d'1 milliard d'Euros en liquide, et d'environ 10 en biens divers. Vos revenus personnels bénéficient d'un bonus de 3 sur le tableau des revenus

Il va de soi, que le personnage ne touchera cela qu'à la mort de ses parents, et cela au bon vouloir du maître de Ka.

### **Enfance heureuse (+1) :**

Votre personnage a eu une enfance normale, voir même heureuse. Il y repense toujours avec nostalgie et bonheur. Ce point d'ancrage dans la réalité en a fait quelqu'un d'heureux et d'avenant, ce qui favorise ses relations avec autrui, il obtient un bonus de +3 dans ses tirages sociaux lorsqu'il s'agit de mettre à l'aise les gens.

### **Port d'arme (+1) :**

Grâce à son travail ou à ses contacts, votre personnage bénéficie d'un port d'arme ainsi que d'une arme correspondante de calibre moyen (dégâts maximaux de +5 sur le tableau des armes). Cette arme vous étant très attachée, elle peut franchir les strates si vous la portez sur vous.

### **Quête (+1) :**

Si l'enfance de votre personnage a été normale, un point toutefois le distingue de la masse : il est obsédé par une véritable quête. Tel Lancelot à la recherche du Graal, ou Don quichotte luttant contre les géants. Un pan de son passé a fait de lui un chevalier qui n'abandonnera jamais tant qu'il n'aura pas accompli la mission pour laquelle il se croit voué.

Pour chaque action visant à accomplir sa quête, le personnage se voit attribué un bonus de +3 au seuil de difficulté. C'est à vous de déterminer sa quête, elle peut être aussi saine que la lutte contre la criminalité, que dingue comme la lutte contre l'envahisseur vénusien qui tente de dominer le monde grâce à son puissant rayon sexuel. Dans le deuxième cas, on ne saurait que trop vous conseiller le handicap illusion.

### **Bohème (+2) :**

Votre personnage a eu une enfance plutôt bohème, presque un gosse de la rue. Cela ne l'a pas brimé, mais il en a tiré tout un enseignement très pratique, ainsi qu'une façon de vivre qui le marquera à jamais. Ajoutez un bonus de +3 au seuil de tirage comme : Connaissance de la rue, et système D. Ainsi qu'un bonus de +1 sur des tirages comme : Mécanique, législation, baratin, crocheter, discrétion, et voler. Toutefois, votre personnage a du mal à sympathiser avec des gens qui n'ont pas eu à vivre comme lui. (-2 aux tirages sociaux concernant les personnes de milieux aisées)

### **Voyageur (+2) :**



À cause des parents de votre personnage, son enfance s'est passée sur les routes. Peut-être pour leur travail ou seulement parce que c'était un mode de vie qu'ils avaient choisi. Quoi qu'il en soit, ils ont fait de lui un vrai nomade. Votre personnage bénéficie d'un bonus de +3 pour les langues, la géographie, la culture générale et la survie. Enfin, il est partout chez lui, et cette aisance lui confère un bonus de +1 sur ses tirages sociaux.

### **Famille connue (+3) :**

Pour une question de célébrité, de richesse ou de médiatisation, la famille de votre personnage est très connue. Cela ne fait pas de lui quelqu'un de connu, mais lui permet de bénéficier, lorsqu'il le désire d'un certain prestige. Utilisez donc l'avantage renommé à +3, lorsque vous le désirez, et l'avantage influence à +2 (définissez bien dans quel domaine votre famille a de l'influence), lorsque le personnage demande de l'aide à sa famille. Mais n'oubliez pas que votre personnage est également débiteur de sa famille.

### **Enfant prodigue (+3) :**

Votre personnage est le fruit de l'union d'un Ordinaire et d'un Agartha. Cela lui donne un petit charme particulier, un je-ne-sais-quoi d'intrigant qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 à ses tirages pour charmer les gens. De plus, votre personnage peut pénétrer plus facilement en Agartha grâce à un bonus de +3. Là-bas il se sent très à l'aise, comme chez lui, il peut ainsi faire des tirages de Divinité + culture G + 3 pour obtenir des précisions sur le fonctionnement de l'Agartha (économie, personnes à connaître, chemin à prendre, etc...)

## **Les handicaps liés à votre histoire :**

### **Étranger (- vari.) :**

Le monde de Théorem, étant le nôtre, et notre monde n'étant pas un monde parfait, votre personnage par son extrait de naissance se trouve confronté au racisme. Cet effet diffère bien entendu selon : les gens, les pays, et les races mais peut quand même avoir des effets handicapants. Ce handicap varie entre +1, et +3, valeur qui traduit la difficulté d'être de votre race dans le pays où vous êtes. Par exemple : il est plus dur d'être Anglais en Irlande, que Français. Tout comme il est plus dur d'être Arabe en France, qu'Américain. (Bien entendu nous ne parlons absolument pas d'un problème linguistique, mais de préjugés)

### **Problème (- vari.) :**

Votre personnage a un problème plus ou moins grave. Un problème : c'est une malédiction dans laquelle la magie n'a jamais interféré. Par exemple, cela peut aller du besoin de dévorer des foies encore chauds pour vivre plus longtemps ou d'avoir besoin d'hydrater sa peau régulièrement car elle est synthétique et remplace les restes calcinés de votre ancienne peau. La valeur maximale de ce handicap sera de 5, car peu de problèmes peuvent être suffisamment handicapant pour mériter plus. Toutefois, en accords, avec le maître Ka, vous pouvez négocier une valeur



supérieure à 5 dans un cas extrêmement handicapant, mais n'oubliez pas que cela peut tout bonnement rendre le personnage injouable.

### Exemple de problèmes :

Coût :	Description :
-1 :	Votre personnage est du genre à se brûler avec son café du matin, sortir sous la pluie et marcher dans une crotte de chien. Toute sa vie ne fut qu'une longue succession de petits problèmes de ce genre. Jamais il n'a eu de chance, et jamais il n'en aura.
-2 :	Aveugle de naissance, votre personnage vient finalement de se faire greffer des yeux. Malheureusement, ceux-ci sont les yeux d'un ancien criminel et d'horribles visions de mort le poursuivent. Son caractère s'en est trouvé changé, il s'est endurci, et ne réagit plus face à la mort. Toutefois, l'idée de tuer l'obsède de plus en plus, il lui est désormais nécessaire de réussir un tirage de d'Humanité + encaissement pour ne pas céder à ses pulsions dans certaine situation.
-3 :	Après un terrible accident, la peau de votre personnage a été entièrement brûlée. Cela aurait dû entraîner sa mort si le médecin, un scientifique de génie, n'avait décidé de tester sur lui une nouvelle peau synthétique. L'expérience fut un succès à un détail près : la peau synthétique résiste mal aux capacités exothermes du corps de votre personnage. Seule des ablutions régulières (environ toutes les 12 heures) lui permettent de garder sa structure normale. Dans le cas où vous ne pourriez hydrater la peau, celle-ci commencerait à fondre, révélant les monstrueuses cicatrices laissées par l'accident. (Attention : rester dans une atmosphère très chaude, en milieu aride, ou faire de gros efforts physiques augmentent la vitesse du processus.). Votre véritable apparence vous inflige un malus social de -5 et certaines réactions à votre apparence peuvent devenir extrêmes.
-4 :	Suite à une petite anomalie de naissance, votre personnage a découvert qu'il pouvait vivre plus longtemps en engloutissant des foies humains frais, mais depuis quelque temps déjà, il lui est devenu nécessaire de s'en nourrir sous peine de mourir de vieillesse.
-5 :	Votre personnage n'est pas humain, où en tout cas, il ne l'est plus. C'est un horrible monstre, qui ne ressemble vaguement à un être humain que la nuit, de très loin, vêtu d'un imperméable et d'un chapeau dans le fog londonien. Ses interactions avec les humains lui sont devenues complètement impossibles, excepté avec une bande de clochards vivant près des égouts où il s'abrite. Même sa voix n'est pas normale, et un téléphone ne suffira pas pour dissimuler sa monstruosité.

### Secret (- vari) :

Votre personnage possède un terrible secret. Peut-être est-ce un amateur du travestissement ou un ancien savant nazi, voir même un terrible tueur qui faisait rage il y a de cela 200 ans. Mais, quoi qu'il en soit, si ce secret venait à s'apprendre, cela remettrait sa vie en question. La valeur de ce handicap dépendra directement du nombre de problème que lui vaudrait la découverte de



ce secret. Ainsi, ses mœurs sexuelles (sauf s'ils incluent le massacre rituel de ses partenaires) ne vaudraient que 1 point, tandis que sa culpabilité directe dans le massacre de centaines d'innocents vaudrait un bon 5 points.

### **Casier judiciaire (-1) :**

Pour une bêtise ou pour un crime, votre personnage détient un casier judiciaire. Le moindre accroc pourrait donc lui coûter cher. La police possède ses empreintes et peut le retrouver facilement. Attention, big brother is watching you!

### **Famille décomposée (-1) :**

Subissant un des maux de notre société moderne, votre personnage est issu d'une famille décomposée. Son père a-t-il trompé sa mère, sa mère c'est elle en fuite un beau jour de la maison ? Quoi qu'il en soit cela a marqué votre personnage, et l'a fragilisé dans ses relations avec autrui. Il a énormément de mal à compter sur les autres et à accorder sa confiance. Bien entendu, il ne s'aime pas, persuadé qu'il est la cause de la séparation de ses parents (ses rapports sociaux, spécialement avec les personnes du sexe opposé sont infligés d'un malus de -3).

### **Amnésie (-2) :**

Grand classique du genre, votre personnage s'est réveillé un beau matin sans savoir qui il était, ni ce qu'il faisait à l'endroit où il s'est réveillé. Vous pouvez quand même écrire l'histoire de votre personnage, qu'il découvrira au fil des parties, où laisser libre cours à l'imagination du maître Ka (qui ne vous loupera pas, soyez-en sur !!), et découvrir votre passé, en même temps que votre personnage.

### **Mouton noir (-2) :**

Très tôt, votre personnage a su se différencier des autres. Malheureusement, cela n'a pas plu, et il est vite devenu la bête à abattre de sa famille. Aucun membre de sa famille ne le supporte, à peine le tolère-t-on aux réunions de famille. Cela l'a renforcé dans sa différence et sa solitude. Votre personnage a tendance à vite s'attacher aux gens, tant il a besoin des racines dont il a été privé. Il accorde donc facilement confiance. Quant à sa famille, il ne peut absolument pas compter sur elle. Vous obtenez un malus de -3 sur les tirages visant à vous séduire.

### **Prison (-2 ou -4) :**

Que ce soit en maison de redressement ou véritablement en prison, votre personnage a passé une partie de sa vie derrière les barreaux. Il en a gardé une véritable aversion pour l'autorité, et surtout la police. Votre personnage fera toujours tout ce qu'il peut pour éviter la police, et n'ira jamais les contacter de son plein gré. Travailler avec eux est tout bonnement inconcevable. Ce handicap est cumulable avec casier judiciaire, si vous ne le prenez pas, c'est que vous avez trouvé un moyen pour le blanchir (un moyen sûrement illégal qui pourrait vous causer des problèmes).

Si vous décidez de prendre ce handicap à -4, la prison vous aura également marqué physiquement. Que ce soit des cicatrices, des tatouages ou votre attitude, il est impossible de ne pas deviner que vous avez fait de la prison. Vos interactions sociales avec les gens normaux sont infligées d'un malus de -2. De plus, quoi que vous ayez vécu là-bas, vous avez dû vous faire des



amis pour y survivre. Prenez gratuitement 1 niveau du handicap débiteur pour symboliser les criminels qui n'hésiteront pas à réclamer leur dû.

### **Enfant abandonné (-3) :**

Votre personnage a été abandonné à la naissance ou tôt dans son enfance. Il a donc été baladé de famille d'adoption en orphelinat tout au long de sa jeunesse. Cela l'a rendu, méfiant, dur, et solitaire. Il a toujours du mal à croire tout ce qu'il n'a pas vu de ses yeux, même si c'est vrai. Faites un tirage d'animalité + psychanalyse, lorsqu'on essaye de vous convaincre de quelque chose que vous ne saviez pas. Si le tirage est raté, vous n'y croyez pas. Mais de toutes manières, vous préférez vous débrouiller tout seul, donc, cela ne vous pose pas de problème.

### **Les avantages liés à la magie :**

*Dans le monde de Théorem, la magie peut surgir au détour d'une petite ruelle sombre. Les avantages et handicaps liés à la magie, permettent à votre personnage de s'approcher et parfois même de prendre à pleines mains une de ces parcelles de magie qui baigne son univers.*

### **Objet sacré (+ vari) :**

Héritage de famille ou trouvaille hasardeuse, votre personnage est en possession d'une relique magique, d'un artefact tout puissant, ou pas. Du nombre de points dépensés dans cet artefact dépendra sa puissance. L'objet est investi d'un ou plusieurs pouvoirs et le niveau de l'avantage multiplié par trois, donne le nombre de point à investir dans vos pouvoirs (pour créer vos pouvoirs reportez-vous au chapitre Magie). Enfin, le nombre de points investis dans cet artefact influence également son prix. Ainsi, de 1 à 5 l'objet vaudra le nombre de point fois 10 000 Euros, et de 6 à 10 fois 100000 Euros (il peut paraître étrange que le prix des artefacts monte aussi peu, mais il ne faut pas oublier que le marché est très réduit pour ce genre d'objet, et que la majorité des acquéreurs préféreront s'en emparer par leurs propres moyens.). Les artefacts majeurs comme : le Saint Graal, Excalibur ou assimilé, s'ils existent, valent plus que 10 points. Pour créer votre artefact, vous pouvez vous inspirer de ceux donnés à la fin.

### **Réincarnation (+ vari) :**

Votre personnage se souvient de ses précédentes incarnations. Le nombre de points investis dans cet avantage vous donne le nombre de réincarnations que votre personnage a eu. À vous ensuite de créer ces anciennes vies, en décidant de l'époque et grossièrement de la personnalité (un paysan du 13<sup>ème</sup> siècle, une prostituée du second empire, un résistant durant la seconde guerre...). Attribuez à ces incarnations 20 points de compétences, répartis comme vous le désirez, mais avec logique (non, un paysan du 13<sup>ème</sup> n'a pas arme à feu à 5...). Prenez ensuite gratuitement la compétence Réminiscence à 1. Cette compétence pourra augmenter avec l'expérience, comme n'importe quelle compétence spéciale.

### **Foi (+1) :**

Votre personnage a la Foi, et ce sentiment le protège des dangers du quotidien. Ajoutez gratuitement la compétence Foi à la liste de celles de votre personnage au niveau 1. Attention, la foi n'est pas qu'une compétence bien pratique, c'est avant tout un réel engagement religieux.



### **Révélation tardive (+2):**

Le destin a marqué de façon plus discrète votre personnage que les autres Existants. Ainsi, s'il est en tout point comme eux et s'il peut les ressentir, il leur est par contre complètement indétectable, comme s'il était un humain normal.

### **Chance (+3) :**

Né sous une bonne étoile, votre personnage est un veinard. Dans les moments propices, sa chance frappe et le sort des situations les plus inextricables. En jeu, vous pouvez désormais conserver votre score d'Humanité + 3 figures, et vous pouvez utiliser autant de ces figures que vous le désirez pour un tirage. Si vous jouez avec des dés, chaque fois que vous faites un 10, vous pouvez le mettre de côté pour l'utiliser plus tard et relancer. Attention, vous ne pouvez le faire au maximum que Humanité +3 fois par partie et les tirages mis de côté doivent être utilisés avant un tirage, pas pour remplacer un tirage raté.

### **Élève prolifique (+3) :**

Qu'il ait fait partie d'un collège de magie Rosicrucien ou qu'il soit un autodidacte forcené, votre personnage est un sorcier méticuleux et a déjà deux routines en sa possession. Vous obtenez 15 point pour créer 2 pouvoirs avant le début du jeu. Reportez vous à la section magie du livre de règle.

### **Vampire (+5 ou +7) :**

Votre personnage est de la race des saigneurs. Mordu récemment ou de longue date, il a rejoint les créatures tapies dans l'ombre pour l'éternité. Prenez gratuitement l'avantage

Âge au niveau 1, répartissez 3 points comme vous le désirez dans vos sphères d'animalité et de divinité et ajoutez 1 dé de Ka à votre total.

Comme tout vampire, votre personnage a besoin de sang. (1 dé de ka symbolise 1 litre de sang).

Chaque jour votre personnage utilise un litre de sang pour rester en vie, il ne peut récupérer ce sang, ainsi que celui qu'il perd dans un combat, qu'en le prélevant à une victime. Une fois qu'il a planté ses dents dans le cou de sa victime, celle-ci est sans défense et le personnage peut prélever autant de sang qu'il le désire. (Il faut toutefois réussir un tirage de bagarre difficile pour mordre une victime qui ne serait pas consentante.)

Si jamais votre vampire n'a plus qu'un dé de Ka, considérez le comme possédant l'avantage frénésie, jusqu'à ce qu'il ait étanché sa soif, ce qu'il fera sur la première cible possible. Dès l'absorption du premier dé de ka, le personnage peut faire un tirage d'Animalité pour reprendre son état normal et éviter de tuer sa cible.

D'autres part, comme tout vampire, votre personnage craint le feu et le soleil. Le contact avec une flamme infligera des dégâts double au personnage et la lumière du soleil sans protection (autre que des vêtements) lui infligera des dommages équivalents.

Enfin, si vous prenez l'avantage à 5, votre personnage était croyant au moment de l'étreinte et s'en retrouve affecté par le divin. Il ne pourra pénétrer de lieu de culte en rapport avec sa religion (église s'il était chrétien, mosquée pour un musulman) et aura peur des objets de culte (jet d'animalité + encaissement pour ne pas fuir). L'eau bénite lui causera également des brûlures aussi atroces que celle du soleil.



Quant aux pieux dans le cœur, malheureusement ils n'ont pas d'effet supplémentaire, mais gageons que réussir à planter un morceau de bois dans le cœur de quelqu'un est en soi suffisant pour le tuer.

### **Seconde Vue (+3) :**

Votre personnage possède un don de double vue, il peut voir les choses cachées aux yeux de tous. Il peut ainsi voir les 4 premiers niveaux de l'Agartha et de l'Abysses, les Existants (même ceux dissimulés par l'avantage **Révélation tardive**), les non ordinaires et toutes formes de créatures ou objets normalement imperceptibles. Avec le temps, il a appris à maîtriser son pouvoir et sait reconnaître ce qui est Ordinaire ou pas.

### **Ange gardien (+5) :**

Un ange gardien veille sur votre personnage. Ce n'est pas une métaphore, un véritable ange veille chaque jour sur votre personnage, le protégeant du mieux qu'il peut. Sûrement votre personnage est-il promis à un grand avenir et doit-il vivre jusque-là ! Quoi qu'il en soit, vous ressentez le danger qui vous menace (avant chaque problème vous concernant le maître Ka devra faire un tirage et vous prévenir du danger sur 5 et plus et votre ange vous empêchera toujours de mourir. Votre ange a un total d'existence de 50 et pourra être atteint par des pouvoirs magiques). Il pourra vous être donné l'occasion de rentrer en contact avec lui, mais celui-ci n'est normalement pas en droit de vous parler et encore moins de révéler la nature exacte de sa mission. (voir caractéristiques de l'ange gardien dans les créatures)

### **Catalyseur (+5) :**

Votre personnage interagit mieux avec les forces de la réalité que les autres. Chaque nuit, il peut obtenir, en plus de la récupération classique, son score d'Humanité en points de réalité. Il peut également donner un nombre de point de réalité égal à son score d'Humanité une fois par jour et par personne. Enfin, il peut dépenser jusqu'à trois points de réalité supplémentaire par action lorsqu'il veut accomplir un exploit.

### **Don (+3 ou +5) :**

Votre personnage a un don. Il possède un ou plusieurs pouvoirs magiques de naissance qu'il peut utiliser de manières spontanées, sans avoir besoin de recourir à des rituels compliqués ou des invocations. Cet avantage vous permet d'ouvrir gratuitement la compétence Don à 1.

Si vous avez pris l'avantage pour 3 points, vous obtenez également 5 points pour créer un pouvoir que vous ne pourrez pas faire évoluer par la suite. Si vous avez pris l'avantage pour 5 points, vous obtenez 10 points à répartir dans la création d'un pouvoir qui pourra évoluer au fil du jeu. Pour créer votre ou vos pouvoirs, reportez-vous à la partie magie.

### **Immortel (+6) :**

Parce qu'il est un vampire, un mage puissant, ou une erreur de la nature, quel que soit la raison que vous avez choisie, votre personnage ne vieillit pas, et ne pourra jamais mourir de vieillesse, d'autre part ajoutez 1 dé de Ka à votre total et votre personnage devient partiellement immortel. C'est-à-dire qu'il ne meurt que dans certaines conditions que vous avez déterminées, par exemple si on lui coupe la tête. Choisissez quelle sphère, en rapport avec l'attaque, devra être



utilisé pour faire perdre le dernier dé de Ka. Si on tente de le tuer d'une autre manière, le personnage sombrera dans l'inconscience, il aura toutes les allures de la mort, mais se relèvera une heure plus tard. L'avantage Immortel ne conférant pas une vraie régénération, si l'on s'acharne suffisamment sur le personnage pour qu'il n'en reste qu'une petite flaque, il ne se relèvera pas, même si l'attaque ne visait pas la bonne sphère.

### **Lycanthropie (+5) :**

Votre personnage est un Loup-garou. Mordu par un loup un soir de pleine lune ou digne héritier d'une longue lignée de pure race, quel qu'en soit la raison, à la pleine lune venue, il se change en loup colossal et parcourt la ville à la recherche d'une proie. Ajoutez gratuitement à vos compétences, un niveau 1 de Lycanthropie (se référer au descriptif de la compétence pour découvrir les caractéristiques d'un loup garou) qui traduira votre capacité à maîtriser la bête en vous. Tout cela ne va toutefois pas sans contrepartie, nombreuses personnes veulent votre peau, certaines pour vous faire payer vos crimes, d'autres pour la chasse ou juste parce que votre peau est une défense contre la magie. Prenez donc gratuitement, le handicap ennemi à 2. Vous vous changez obligatoirement en loup-garou à chaque pleine lune, jusqu'au matin suivant. Lorsque vous vous êtes muté par choix, vous pouvez reprendre votre forme humaine en réussissant un tirage de lycanthropie.

### **Prophète (+5 ou +7) :**

Votre personnage a des dons de voyance. Il peut les avoirs hérités de sa famille, ou en avoir eu cadeau par une force mystique. Sa maîtrise de cet art varie fortement selon la personne qui le pratique. Ainsi, votre personnage ne peut peut-être faire de prédictions que pour les autres ou, au contraire, seulement pour lui-même. Très rares sont les voyants qui peuvent à la fois prévoir leur avenir et celui d'autrui. La méthode de voyance varie selon les gens, cela va du simple tirage de carte, à la lecture des entrailles ou à des procédés encore bien plus mystique comme le dialogue avec les anges. Quoi qu'il en soit, le procédé est toujours long et fastidieux. Concrètement, lorsque vous prenez cet avantage pour votre personnage, il ouvre gratuitement une compétence Prophétie à 1, qu'il pourra augmenter par la suite comme n'importe quel pouvoir magique. L'avantage à 5 permet de prévoir pour soi ou les autres, à définir à la création et l'avantage à 7 de prévoir pour soi et les autres.

### **Régénération (+5) :**

Votre personnage a la capacité de régénérer les dommages infligés à son enveloppe charnelle. Cette capacité le rend quasi immortel, seul le temps a encore de l'emprise sur lui. Vous récupérez 1 dé de Ka au début de chaque round de jeu. En dehors des phases de combat considérez que la régénération est presque immédiate (disent qu'il faut une heure pour faire disparaître l'équivalent des dégâts du a un gros accident de voiture). Vous commencez chaque partie avec l'ensemble de vos dés de Ka.

### **Rêveur (+5) :**

Votre personnage est un rêveur, cela peut s'affirmer dans son quotidien par une grande créativité ou un caractère indolent. Ajoutez gratuitement la compétence Rêve à la liste de celles de votre



personnage au niveau 1. Votre personnage possède la faculté consciente ou non d'entrer dans le monde des rêves. Lorsqu'il dort votre personnage peut passer automatiquement en Agartha sous forme de corps astral et peut y utiliser la magie comme le ferait un sorcier. De plus, les rêveurs sont de véritables portes vers l'Agartha, un rêveur peut donc y entraîner avec lui plusieurs personnes volontaires (le maximum étant son score de Divinité). Si le rêveur venait à mourir avant que ses « invités » aient pu rejoindre leurs corps, leurs esprits seraient à jamais piégés en Agartha. Les « invités » du rêveur sont identiques à ce qu'ils sont normalement, à l'exception qu'ils visitent l'Agartha sous forme astrale, laissant leur corps seul et sans défense en Ordinaire durant ce temps.

#### **Sorcier (+7) :**

Votre personnage est un sorcier né. Il possède une véritable connexion avec les forces supérieures qui lui permet de lancer des sorts. Il a pu apprendre à travers un enseignement rigoureux ou tout simplement par une pratique un peu hasardeuse. Quoi qu'il en soit : ouvrez gratuitement la compétence sorcellerie à 1.

#### **Vecteur (+ 7) :**

Votre personnage est un vecteur, c'est-à-dire qu'il a le pouvoir de sublimer ou de nier la réalité. Ouvrez gratuitement une compétence Vecteur à 1. Ce pouvoir, de par sa faculté, interdit au personnage de posséder le moindre autre pouvoir. De plus votre personnage ne peut être un enfant d'Agartha ce pouvoir étant directement issue de l'Ordinaire. Les rapports de votre personnage avec les Agartha sont également infligés d'un malus égal à son niveau de compétence Vecteur, il est ressenti comme une menace. Votre personnage doit prendre gratuitement le handicap magique **Ancre** (-2).

#### **Faveur divine (+8) :**

Votre personnage est béni des dieux. Non seulement, un ange gardien veille sur lui (prendre gratuitement l'avantage ange gardien) mais en plus, grâce à sa foi (prendre gratuitement l'avantage foi) il peut parfois provoquer de véritable miracle. Dans certaines situations inextricables, le personnage peut tenter de faire un tirage de foi. Le réussir fait intervenir les forces Divines.

Le maître Ka, ajoutera au seuil de foi, un bonus correspondant à la difficulté de la situation, allant de 1 à 5, selon l'ampleur du danger. Toutefois, ces faveurs ne sont pas sans raisons, elles ne sont que le fruit de votre piété, bonté et dévouement. Trahir ce que les puissances divines attendent de votre personnage, pourrait lui coûter toutes ces faveurs et le laisser à la merci des forces obscures qui guettent et rêvent de provoquer la déchéance de cette proie d'exception.

## **Les handicaps liés à la magie :**



**Malédiction (- vari) :**

Pour une raison ou une autre, votre personnage a été maudit par un sorcier ou une quelconque créature magique. La valeur du handicap dépend directement du côté handicapant de la malédiction et de la difficulté à la lever. On considérera, tout comme le handicap problème, que la valeur maximale, sauf cas exceptionnel, ne devrait pas dépasser 5.

Exemple de malédictions :

<b>Coût :</b>	<b>Description :</b>
<b>-1 :</b>	Votre personnage a un hoquet perpétuel, ce qui l'empêche d'effectuer des opérations qui nécessitent de la précision. Il doit cette malédiction à un Léprechaun à qui il a volé une bière, un soir de débauche. Retrouver le léprechaun et s'excuser suffira à lever la malédiction.
<b>-2 :</b>	Le reflet de votre personnage dans les miroirs est celui d'un affreux zombie, ce qui ne facilite pas ses interactions avec autrui. D'horribles rumeurs commencent à se répandre et votre personnage doit toujours prendre garde aux lieux où il se rend, sous peine d'apercevoir son horrible reflet dans la glace. Il doit cette malédiction à un collègue de bureau jaloux de sa réussite et de son charisme et qui a sombré dans la magie noire pour se venger des gens qui réussissent mieux que lui. Une bonne thérapie ou une action bien menée suffiront à lever le problème une fois la cause découverte.
<b>-3 :</b>	Votre personnage est un porte poisse. À chaque fois que quelque chose de bien lui arrive, qu'il se sort d'une situation limite ou qu'il a de la chance. Quelqu'un paye pour lui. Ses proches, ses amis, parfois, même une personne à qui il a juste dit bonjour. Tout le monde trinque pour lui. (Chaque fois que le joueur a de la chance, le Maître de Ka retourne la situation contre un des autres joueurs ou un personnage non joueur proche du personnage, au hasard et selon les cas). Votre personnage n'ose plus parler aux gens et fuit le monde de peur de faire souffrir quelqu'un. Cette malédiction, il l'a doit à un ancien ennemi, devenu sans ressource à la suite de leur dernière confrontation. Seule une lutte à mort pourra, cette fois, faire tourner la chance.
<b>-4 :</b>	Votre personnage est sous l'emprise d'un vieillissement prématuré. Chaque mois équivaut à un an pour lui et cela, il le doit à André Valmont, un vampire très ancien, qui compte bien s'approprier les ressources de votre personnage après sa mort. Une lutte à mort des plus difficiles résoudra peut-être le problème, mais il faudra faire vite, car le temps passe..
<b>-5 :</b>	Sans le savoir, votre personnage a contrecarré les plans d'une entreprise fondée par un cercle de sorciers. Pour se venger, ceux-ci l'ont maudit, il craint la lumière, le soleil lui inflige d'atroces brûlures, une exposition d'une dizaine de minutes équivaldrait à la mort et la simple vue d'une allumette se consumant le fait paniquer. (Triplez chaque dégât fait sur lui avec du feu ou de la lumière). Pour en finir avec cette malédiction, il faudra trouver un moyen

de pression sur le cercle, l'affrontement direct paraissant impossible.
---

**Ancre (-2) :**

Votre personnage a développé un lien extrêmement puissant avec un objet afin de renforcer sa croyance dans la réalité qui l'entoure. Il a concentré toute son existence dans cet objet auquel il tient particulièrement et celui-ci lui sert d'ancre dans le monde réel. Grâce à ce lien, l'objet est devenu inaltérable de quelques façons que ce soit (Vectorisation, magie, changement de strate, etc.), il contient la totalité de la réserve de point d'existence du personnage. Si jamais le personnage est séparé de plus de quelques mètres de l'objet, sa réserve d'existence tombe à zéro. L'ancre ne peut-être détruite qu'une fois vidée de son existence. Il n'est pas rare que les personnes possédant une ancre développent une véritable obsession (handicap à -2) la concernant. Habituellement ce sont surtout les Vecteurs qui possèdent une ancre, mais certaines personnes ayant subi un profond traumatisme ayant pu leur faire douter de la réalité qui les entoure ont pu développer ce même système de protection.

**Nexus (-3) :**

Votre personnage a la capacité innée et incontrôlée de sentir et d'attirer à lui les champs magiques et telluriques. Il est ainsi très sensible aux énergies, et peut détecter les zones sensibles, malheureusement cela implique qu'il y est lui-même très réceptif. Dès qu'un pouvoir magique est lancé en présence du personnage, celui-ci a une chance sur deux d'être victime du sort, que les effets en soient positifs ou négatifs (faite un tirage pair/impair, ou un jet de dés sur le même principe). D'autres part, le personnage est plus vulnérable à la possession et aux effets magiques, il est affecté d'un malus de -2 pour y résister. Outre le fait de lui permettre de détecter les lieux de puissance (les endroits où l'on peut se gorger de réalité par exemple) cette particularité permet au personnage de récupérer le double de points de réalité lorsqu'ils proviennent d'un sorcier.

**Cauchemar récurrent (-4):**

Votre personnage est hanté par d'horribles cauchemars de nature inconnue. Cela dure peut-être depuis l'enfance ou depuis un événement bien particulier. Mais quoi qu'il en soit il ne peut plus tirer de bienfaits réparateurs du sommeil et perd donc son score en divinité pour chaque nuit de sommeil (si jamais le personnage arrête de dormir, il ne récupérera tout simplement plus aucun point de réalité, jusqu'à ce qu'il se rendorme). De plus, il lui est très difficile de se rendre en Agartha et il lui est impossible de récupérer des points de réalité dans ce monde.

**Poissard (-4) :**

Votre personnage est plutôt du genre à regretter de s'être levé le matin, quoi qu'il ne soit jamais sur que ça n'aurait pas été pire s'il était resté couché. La chance a toujours été du côté adverse de votre personnage et jamais il ne pourra compter sur elle. Outre le fait que votre personnage ne puisse jamais rien remporter qui se rapporte à la chance, en jeu, chaque fois que vous tirez une figure considérez que la carte suivante est de la même couleur. Si vous jouez avec des dés, chaque fois que vous faites un 1, doublez le résultat suivant.

**Souillé par l'abysse (-4) :**

Votre personnage a été marqué à la naissance pour une raison ou une autre par l'abysse. Cela se traduit physiquement par une malformation corporelle particulièrement inquiétante (yeux d'animaux, queue, cornes, griffes, écailles sur une partie du corps, pieds en forme de sabots, etc.). Ses relations avec les Ordinaires subissent un malus de -2 tant qu'ils ignorent sa « tare » et de -4 ensuite. Ses relations avec les Agarthas subissent directement -4 car ils ressentent la souillure. De plus l'Agartha rejette littéralement votre personnage, ainsi chaque tentative pour pénétrer dans ce monde est infligée d'un malus de -3 et le personnage perd son score d'Animalité en point de réalité pour chaque jour passé en Agartha. Au contraire, le personnage a un bonus de +3 pour pénétrer en Abyesse.

### **Hanté (-5) :**

Parce qu'il a tué quelqu'un, ou pour une raison plus ambiguë qu'il devra découvrir, votre personnage est hanté. De jour comme de nuit, où qu'il aille, le fantôme le suit, lui parle, l'insulte, le déconcentre. Bref, il fait de sa vie un enfer. En public, dès que cela pourrait être gênant pour le joueur, faites lui faire un tirage de **Divinité + psychanalyse** s'il veut éviter de répondre au fantôme. Accomplir une action qui nécessite de la concentration, ou de la précision, se verra infligé d'un malus de -3 à cause du fantôme. Celui-ci peut en outre, déplacer des petits objets, et n'hésite pas à casser des objets auxquels tient le personnage. Les gens normaux ne peuvent pas voir le fantôme mais certains médiums, ou sorciers utilisant un sort de seconde vue peuvent le voir et lui parler. Pour les gens normaux, votre personnage apparaît comme un fou, qui parle tout seul, ce qui nuie à ses relations sociales (-3 aux tirages sociaux avec une personne qui a vu votre personnage parler tout seul).

### **Inexistant (-5) :**

Bien qu'étant un Existant, votre personnage n'en manifeste aucun signe. Il ne peut ressentir les autres, pas plus qu'ils ne le ressentent. Ce sentiment perturbe d'ailleurs les autres Existants qui se sentent mal à l'aise en présence de votre personnage. Enfin, il ne peut pas utiliser plus d'un point de réalité à la fois, il ne peut donc pas accomplir de grand exploit, pas plus qu'utiliser ses arcanes ou se protéger d'un sort.

### **La loi de Murphy (-5) :**

Votre personnage est l'incarnation vivante de la loi de Murphy. Dès qu'il ne vaudrait mieux pas que quelque chose se passe, inévitablement, ça se passera. « Vaudrait mieux pas que mon pistolet s'enraye... » (Concrètement 3 fois par partie le Maître de Ka, selon son bon vouloir, aura le droit d'appliquer un "vaudrait mieux pas" à votre personnage, en l'annonçant clairement)

### **Ultra-modéré (-5) :**

Lorsque votre personnage est témoin d'un fait extraordinaire, il doit faire un tirage d'Humanité. Si le tirage est raté, il devient un agent de l'inconnu. Sa sphère d'humanité passe à 10 et il accomplit toutes ses actions avec cette sphère. Il sortira une paire de lunettes noires ainsi qu'une veste noire de nulle part et fera tout pour faire disparaître les traces de l'infraction. L'agent peut sortir de sa veste tout ce qui aurait pu y tenir (armes, outils, etc...). Le personnage ne retrouvera le contrôle de son corps que si l'agent a perdu connaissance ou s'il a accompli sa mission. (Voir définition agent de l'inconnu dans le bestiaire.)



## **Les avantages liés au mental :**

*Les avantages et handicaps liés au mental traduisent la personnalité de votre personnage. C'est ici que l'on peut voir ses points forts et ses petites imperfections, tout ce qui fait son charme.*

### **Casse-cou (+2) :**

Votre personnage est un véritable trompe-la-mort. Non pas qu'il soit suicidaire, non, mais alors que la situation paraît perdue ou trop dangereuse, il n'hésitera pas à se jeter dans l'action s'il estime qu'il y a ne serait ce qu'une chance de s'en sortir. Ajoutez un bonus de +3 aux tirages de votre personnage à chaque fois que sa vie sera directement en jeu suite à une action insensée.

### **J'ai vu ça sur Arte (+2) :**

Parce qu'il regarde trop la télé, parce qu'il lit beaucoup ou parce qu'il entend des voix, votre personnage est un vrai puit de science. Il sait tout sur tout, de la reproduction des huîtres dans le bassin d'Arcachon, à l'organisation du cartel de Medellin, en passant par la fabrication d'un bon sabayon. Trois fois par partie, votre personnage pourra faire un tirage de **Humanité + Culture générale**. De la réussite du tirage dépendra la qualité des informations, mais par ce biais le personnage peut demander ce qu'il veut au maître de Ka qu'il aurait pu apprendre dans un livre, sur Internet ou à la télévision. Cela ne comprend, bien entendu, pas le nom de l'assassin responsable du crime sur lequel il enquête.

### **Mémoire photographique (+2) :**

Votre personnage a une mémoire incroyable, le film de sa vie reste gravé dans sa tête et il peut le faire défiler à son bon vouloir. Il peut se rappeler, selon sa forme du moment, jusqu'aux couleurs des boucles d'oreilles d'une fille qu'il a croisée dans la rue. Faites un tirage de mémoire, sous votre sphère la plus élevée +5 et d'éventuels modificateurs. S'il est réussi et selon votre réussite, vous vous rappelez un certain nombre des détails que vous essayez de vous remémorer.

### **Vieux singe (+2):**

Votre personnage est le genre de personne à qui l'on ne la fait pas. Qu'il soit un vieux roublard ou qu'il ait un instinct infaillible, il ne se laisse que rarement manipuler par les autres. Bénéficiez d'un bonus de +3 pour résister à des tirages de comédie, commandement, intimidation, et séduction et d'un bonus de +1 contre les manipulations magiques.

### **Clarté de pensée (+3) :**

Votre personnage a une vision du monde limpide, un esprit de synthèse inégalable. En quelques secondes, il peut analyser à froid une situation posée et réagir en conséquence. En général, votre personnage agira toujours en premier (si un autre joueur possède clarté de pensée, celui qui a le plus en Animalité commence). De plus, votre personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur chaque tirage concernant une recherche, une analyse, ou une réflexion.

### **Génie (+3) :**



Votre personnage a une forme de génie, que ce soit, celui des mathématiques, de la peinture, ou de la physique nucléaire. Il en a une vision naturelle et instinctive qui frôle le surnaturelle. Dans son domaine, votre personnage ne pourra jamais échouer et surtout, ne pourra jamais être battu par quelqu'un n'étant pas habité du même génie (même s'il rate son tirage le génie obtient une réussite normale, ses échecs ne sont donc que demi-réussite). Le génie provoque souvent des drames personnels comme le sentiment de supériorité, ou d'incompréhension, qui rendent de plus en plus solitaire, ou simplement la convoitise que peuvent ressentir de nombreuses personnes envers vos talents.

On ne peut prendre qu'un domaine de génie et, bien entendu, il faut aussi payer sa compétence à un niveau minimum de 4 (lors de vos tirages dans votre domaine, ajoutez un bonus de +3 dû à votre génie). Enfin, le génie vous permet de récupérer votre score de Divinité en point d'existence en plus de la récupération normale lorsque vous vous plongez dans votre discipline. D'autre part votre personnage à une facilité pour visiter l'Agartha ajoutez un bonus de +3 à ses tirages de passage.

**Nerf d'acier (+3) :**

Votre personnage ne perd presque jamais son sang-froid, cela lui confère un bonus de + 2 à tous tirages visant à lui permettre de garder son calme, mais surtout cela lui permet de n'être affecté d'aucune pénalité s'il a besoin de faire un retest et d'en faire autant que nécessaire.

**Vif d'esprit (+3) :**

Votre personnage appréhende le monde qui l'entoure avec plus de facilité que quiconque, il peut ainsi utiliser n'importe quelle compétence qu'il ne possède pas, sans avoir à en subir le malus.

**Volonté de fer (+3) :**

Votre personnage a une véritable volonté de fer. Il a survécu au pire et plus rien ne peut le faire flancher dorénavant. Quelle que soit la situation à laquelle il est confronté, il reste toujours lucide. Il ne connaît pas la peur et peut résister à toute forme d'intrusion mentale (de la torture à la possession mentale, en passant par l'hypnose) avec un bonus de +5.

**Esprit critique : +4**

Votre personnage à un esprit d'analyse déconcertant, il est toujours capable de découvrir le petit truc qui cloche, la faille, la faiblesse. Ajoutez un bonus de +2 à tous ses tirages visant à trouver une faiblesse. De plus d'un simple coup d'œil, votre personnage peut déterminer quelle est la faiblesse physique des gens qu'il regarde (vous pouvez demander au maître de Ka la sphère la plus basse de la personne qui vous fait face)

**Optimiste (+5) :**

Votre personnage a une grande croyance en ses capacités. Ceci lui confère un bonus de +3 qu'il peut répartir et utiliser comme il veut lors de n'importe quel tirage. Attention, à chaque fois que le tirage sera raté, le personnage perdra les bonus qu'il aura investis. Lorsqu'il n'aura plus de bonus le personnage sera complètement démotivé et prendra un malus de -3 sur toutes ses actions jusqu'à ce qu'il réussisse un nouveau tirage. Celui-ci lui permettra de regagner +1 et ainsi



de suite. Si, à la fin d'une partie, le personnage n'a pas récupéré ses bonus, il les récupère au début de la suivante.

## Les handicaps liés au mental :

### Code de l'honneur (-vari) :

Votre personnage a un véritable code de l'honneur. Des règles précises qu'il connaît par cœur, et respecte toujours, même s'il doit en pâtir. Pour un simple : je ne trahit jamais mes amis et je ne bosse jamais avec les flics, on se contentera d'accorder 1 point de handicap. Par contre, pour quelque chose de plus dur comme: ne jamais mentir, ne jamais tricher, ne jamais tromper, ne jamais tuer une personne dans un combat non loyal, on peut aller jusqu'à 5 points. Contrevenir à ce code de l'honneur aurait de fortes répercussions sur l'identité du personnage. Il perdrait ses structures, et serait déboussolé, ainsi, jusqu'à ce qu'il ait réussi à se retrouver, le personnage subira une pénalité de -5 sur toutes ses actions, pour signifier une forme d'apathie dans son humeur.

### Croyance (-vari) :

Votre personnage est croyant. Il est persuadé de l'existence d'une vie supérieure, qui régit notre vie, que ce soit Dieu, Krishna, Bouddha, Allah, ou simplement le Destin. Ce handicap, varie de 1 à 5 points et traduit l'investissement dans sa croyance.

Coût :	Description :
-1	Votre personnage est croyant
-2	Votre personnage est croyant, pratiquant, et va régulièrement à l'église
-3	Votre personnage est très pratiquant, parle beaucoup de religion et tente d'influencer la vie des autres
-4	Votre personnage va à l'église tous les jours, il participe aux quêtes, chante dans la chorale et aide son prochain.
-5	Votre personnage a épousé la religion et porte la robe. Il respecte le moindre des dogmes et à des obligations envers son temple.

À partir de 4 points, vous devez respecter les dogmes de votre religion. Ainsi, un Chrétien à 5 points, ne pourra ni mentir, ni tuer, ni briser aucun des 10 commandements, sous peine de s'effondrer sous la pression psychologique que cela sous-tend. (Comme code d'honneur). Au niveau 5, il est tout à fait concevable que dans des conditions vraiment particulières, le personnage gagne la vraie foi.

### Folie (-vari) :

Votre personnage fait partie de la minorité dérangée, et dérangeante de notre population. Il est habité par une folie comme :



Exemples de folie :	Description :
<b>Mégalomanie</b>	Votre personnage a un goût pour la démesure. Il aspire à toujours surpasser les autres. S'il voit une grosse voiture, il en voudra une plus grosse, etc. Ce besoin est complètement irrationnel et le personnage ne peut y résister qu'en réussissant un tirage de Humanité+Psychologie.
<b>Mythomanie</b>	Votre personnage a besoin d'une vie fantasmée. Il ne trouve le salut que dans le mensonge. Sans raison, il déforme sans cesse la réalité, même si cela lui cause des problèmes. L'acte est complètement inconscient et sera d'autant plus tentant que l'information à révéler est importante. Le personnage ne pourra dire la vérité qu'en réussissant un tirage de Humanité+Psychologie.
<b>Paranoïa</b>	Tout le monde en veut à votre personnage, c'est un gigantesque complot qui se trame contre lui et rien ne pourra le convaincre du contraire. Votre personnage à une vision très nette des diverses manipulations qui sont faites aux jours le jour pour tous nous contrôler, y résister est sa raison de vivre. Réussir un tirage de Humanité+psychologie pour faire confiance à quelqu'un (joueurs inclus)
<b>Personnalité multiple</b>	Votre personnage n'est pas un, mais légions. Selon la situation et en fonction du stress, il peut passer de la psychologie d'un homme normal, à celle d'une petite fille ou d'un truand sans foi ni loi. Créez au préalable plusieurs personnalités qui prendront le relais de la principale. Redevenir soi nécessite un tirage réussi de Humanité + Psychologie.
<b>Schizophrénie</b>	Votre personnage est victime d'illusions auditives et visuelles. Souvent provoquées par le stress, elles possèdent une logique propre au personnage et lui impose un monde de chimère cohérent pour lui seul, et toujours à son encontre. En crise, le personnage pourra très bien se blesser tout seul en essayant de combattre un monstre. Refrêner une crise nécessitera un tirage de Humanité+Psychologie

La valeur que vous donnez à ce handicap traduit la fréquence à laquelle il vous affecte et donc ce qui vous reste à parcourir avant d'être interné. À 5, votre personnage devrait être interné et le sera sûrement si jamais les autorités sont prévenues.

Au fil de vos aventures, vos folies pourront évoluer et, s'aggraver ou s'amoinrir selon les cas.

La folie vous aide à pénétrer dans les autres dimensions, ajoutez un bonus égal à votre score lors d'un tirage pour un passage.

#### **Illusion (- vari) :**

Votre personnage est persuadé d'être le détenteur d'une vérité que personne ne veut croire. Cela peut-être le classique : *ils sont parmi nous depuis la nuit des temps, c'est eux qui nous ont créée,*



mais cela peut aussi être moins classique comme : *les vikings étaient des ariens, une race descendante d'Atlantide et s'ils ont failli conquérir le monde, c'est grâce à une technologie de pointe qui leur a permis d'aller s'installer sur la lune...*

Quelle que soit cette illusion, le nombre de point que vous dépenserez pour elle, traduira votre engagement à la partager. Ainsi, si à 1 vous en parlez à l'occasion et lorsqu'on vous en parle, à 5 vous êtes capables de tuer pour prouver la vérité de vos dires. Mais quoi qu'il en soit, jamais vous n'en démordrez, c'est vous qui avez raisons, et sûrement pas tous les autres !

L'illusion vous aide à pénétrer dans les autres dimensions, ajoutez un bonus égal à votre score lors d'un tirage pour un passage.

### Phobie (-vari) :

Comme une grande partie de la population, votre personnage est accablé d'une phobie. Cela peut-être une phobie peu handicapante comme *l'arachnophobie* (les araignées), *la iatrophobie* (des médecins), *ailurophobie* (des chats), tout comme des phobies bien plus dérangeantes, comme *l'agoraphobie* (les grands espaces), *anthropophobie* (la société), *nyctophobie* (la nuit), *ochlophobie* (la foule), *cyberphobie* (les ordinateurs), etc.

Coût :	Description :
+1	Votre personnage est affecté d'une phobie peu dérangeante qu'il arrive à peu près à maîtriser. (Faire un tirage d'Animalité + Encaissement dans la situation qui paralyse ou panique le personnage pour résister)
+2	Votre personnage est affecté d'une phobie peu dérangeante sur laquelle il n'a aucun contrôle.(Aucun tirage)
+3	Votre personnage est affecté d'une phobie handicapante qu'il arrive à peu près à maîtriser. (Faire un tirage d'Animalité + Encaissement dans la situation qui paralyse ou panique le personnage pour résister)
+5	Votre personnage est affecté d'une phobie handicapante sur laquelle il n'a aucun contrôle.(Aucun tirage)

Pour la phobie contrôlable, si le joueur fait un échec critique, le personnage pénètre en Abysses tant sa peur le domine. Dans tous les cas un personnage qui subit sa phobie devra s'enfuir à toutes jambes, ou se tétaniser s'il ne peut fuir et ce jusqu'à ce que l'objet de sa phobie soit loin.

### Clown (-2) :

Votre personnage est d'un naturel nerveux et n'a pas trouvé mieux pour calmer son stress que de faire appel à l'humour. Alors, dans toutes situations, et particulièrement dans celles difficiles et tendues, il ne peut s'empêcher de sortir des blagues et de rigoler. Ce qui au final a le don d'énerver tout le monde, car on ne peut pas rire tout le temps non plus. Dans chaque situation compliquée (même et surtout si le personnage risque la mort) faite un tirage de Divinité pour ne pas déconcentrer l'assemblée et attirer l'attention sur vous.

### **Colérique (-2 ou -4) :**

Votre personnage est plutôt du genre nerveux. Dès qu'on le titille un peu, il craque et hurle. Il peut même parfois devenir violent. Dans chaque situation où votre personnage pourrait s'énerver, faite un tirage d'Animalité + Encaissement ou entrez dans une rage folle. Si votre personnage est du genre violent, vous pouvez prendre ce handicap à 4 et vous en prendre physiquement aux personnes qui vous énervent, en plus de vos agressions verbales. Toutefois, si vous prenez ce handicap à 4, votre personnage est vraiment violent et pourrait dans une situation vraiment extrême tuer quelqu'un à main nue pour calmer sa fureur. De plus, si vous avez pris ce handicap à 4 et que vous faites un échec critique au tirage de contrôle votre personnage pénètre immédiatement dans les Abysses.

### **Complexé (-2) :**

Comme bon nombre d'adolescents, votre personnage est complexé. Trop gros, trop petit, trop timide, trop con, rien ne va, il a du mal à se décider et tous ses tirages sociaux en sont affectés. Son manque d'assurance lui vaut une pénalité de -3 dans chaque interaction sociale.

### **Cruauté (-2) :**

Tout petit déjà, votre personnage s'amusait à disséquer des grenouilles avec un vieux couteau rouillé. Par pure curiosité scientifique, il est même passé aux chiens dans son adolescence. Aujourd'hui encore, il faut bien l'avouer, il reste particulièrement cruel et se repaît de la souffrance d'autrui. Faites un jet d'Animalité + Encaissement à chaque occasion de faire souffrir quelqu'un, si vous voulez vous retenir.

### **Dépourvu d'imagination (-2) :**

Votre personnage est totalement dénué de la moindre fibre créatrice. Il n'a pas une once d'imagination. Quoi qu'il fasse, il faut qu'il l'ait déjà lu ou vu quelque part, car il ne peut rien inventer par lui-même. Il va de soi, qu'il peut donc difficilement être un artiste, mais pire, il ferait un piètre sorcier, car uniquement capable de lancer une formule qu'il a déjà lue, ou vu (et là, il faudrait encore qu'il s'en rappelle.). De plus ce barrage quasi mystique l'handicape pour pénétrer en Agartha, ses tirages de passage sont amputés d'un malus de -3.

### **Don juan (-2):**

Votre personnage est affecté du complexe du Don juan. Il ne peut s'empêcher de vouloir conquérir les personnes du sexe opposé, quelle que soit la situation. Votre personnage doit réussir un tirage d'Animalité + Encaissement pour résister à la tentation de séduire lorsqu'il en a l'occasion. De par sa vilaine manie, il a développé un charme naturel qui lui offre un bonus de +2 pour séduire. Par contre dès que sa véritable nature se dévoile, il se voit infligé d'un malus de -4.

### **Étourdi (-2) :**

Votre personnage est plutôt du genre tête en l'air. Est-ce dû à son grand âge ou juste à une nature particulièrement indolente ou rêveuse, quoi qu'il en soit il a beaucoup de mal à se souvenir de faits précis (noms, dates, adresses, heures, etc.) et a un malus de -3 sur ses tirages d'Attention.



**Frimeur (-2) :**

Votre personnage est plutôt du genre à se vanter tout le temps. Il n'a de cesse de se faire valoir, et de se mettre en avant. Tant que la supercherie n'est pas éventée, il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses interactions sociales. Toutefois, dès que son auditoire comprend qu'il n'est qu'un vantard, ses interactions subissent un malus de -5. En plus, son attitude peut le mettre en danger, car il est du genre à trop parler et à se vanter de mérites qui ne sont pas les siens.

**Froussard (-2) :**

Votre personnage est un foie jaune. L'idée d'être blessé le terrifie et son confort lui importe plus que tout. En cas de problème, un seul mot d'ordre : la fuite ! Dès que le danger pointe son nez, votre personnage doit réussir un tirage d'Animalité ou fuir sans aucune autre forme de procès.

**Obsession (-2) :**

Votre personnage a une véritable obsession qu'il se doit de satisfaire dès qu'il le peut. Cela peut-être le besoin de nettoyer en permanence, ou l'obsession de ne jamais quitter ses gants.

Quoi qu'il en soit, il peut devenir violent dès qu'on veut troubler son obsession et sera plongé dans un véritable état d'apathie si on l'empêche de le faire. Cet état durera jusqu'à ce que le personnage ait pu accomplir son obsession. Ainsi, si on force quelqu'un obsédé par le fait de toujours porter ses gants, à les enlever, il utilisera la force pour ne pas le faire. Si toutefois on arrive à les lui retirer, il restera apathique (agit en dernier et -3 à tous ses tirages) jusqu'à ce qu'il puisse porter ses gants à nouveau.

**Orgueilleux (-2) :**

Votre personnage est bouffi d'orgueil. Il ne démordra jamais de son inestimable qualité ; et c'est là sa plus grande faiblesse. Chaque personne jouant sur l'orgueil du personnage aura un bonus de +3 sur ses tirages pour le manipuler. De plus, le personnage a un malus de -2 sur ses interactions sociales, tant sa suffisance est irritante.

**Paresseux (-2) :**

Votre personnage est un fainéant dans l'âme. Sa doctrine est d'en faire toujours le moins possible et si possible de le remettre à demain. Il ira donc toujours à la solution de facilité et ne fera jamais d'effort (en cas d'échec d'une action, pas de retest possible dans la journée)

**Problème émotionnel (-2) :**

Votre personnage a un problème émotionnel. Cela peut-être : la peur de s'investir, de faire souffrir les autres ou au contraire, le besoin de l'approbation et de l'acceptation des autres. Selon son problème, le personnage pourra avoir plus de difficulté dans ses relations avec autrui, mais surtout, il se trouvera fragilisé et plus facilement manipulable par quelqu'un qui comprendrait ce trauma et saurait s'en servir.

Ainsi : quelqu'un qui a peur de s'engager aura un malus de -2 sur ses interactions et pourra s'effondrer s'il arrive quelque chose à quelqu'un avec qui il avait finalement réussi à s'attacher. (-5 à ses jets jusqu'à ce qu'il ait réussi à s'en remettre, à l'appréciation du MK)



Par contre, quelqu'un qui a besoin de l'acceptation aura un bonus de +2 sur ses interactions, mais hésitera à se faire mal voir des autres et surtout, sera complètement détruit face au rejet. (-5 à ses jets jusqu'à ce que le problème soit réglé)

### **Révolté (-2) :**

Votre personnage ne supporte pas les injustices de notre monde. Véritable chevalier des temps modernes, il se dressera toujours pour faire face contre la misère, la violence et toutes causes dignes et nobles. Il vous faudra réussir un test d'**Animalité + Encaissement** afin de ne pas vous mêler d'une injustice dont vous êtes témoin.

### **Triste sire (-2) :**

Votre personnage n'a aucune once d'humour, pas la moindre. Il n'y comprend strictement rien, et pour tout dire, ça l'énerve qu'on essaye toujours de lui expliquer « pourquoi c'est drôle ». Il a en horreur les petits rigolos et met les gens particulièrement mal à l'aise de par son attitude taciturne. Chacune de ses interactions sociales (sauf avec des gens du même acabit que lui) se font avec un malus de -3.

### **Utopiste (-2):**

Votre personnage est persuadé que la situation peut toujours s'arranger et ce, aussi désastreuse qu'elle puisse être. C'est pour cela que jamais il ne s'inquiète, même si cette naïveté le fait souvent passer pour un crétin. Votre personnage subit un malus de -3 en société avec les personnes qui ne partagent pas sa rafraîchissante candeur.

### **Compulsion (-3) :**

Votre personnage a une véritable compulsion. Quelque chose qu'il ne peut s'empêcher de faire dès qu'il le peut. Cela peut-être de la kleptomanie (besoin de voler), une addiction au sexe ou au jeu. Quoi que ce soit, il devra toujours réussir un tirage d'**Animalité + Encaissement** pour se retenir, dès qu'il sera mis dans une situation de pouvoir assouvir sa pulsion, quand bien même cela pourrait s'avérer dangereux.

### **Manichéen (-3):**

Votre personnage ne sait pas ce que le terme: nuance signifie. Il fonctionne en mode binaire. Pour lui, seul deux catégories existent : le bien/le mal. Si quelqu'un n'est pas innocent, c'est qu'il est coupable. Si quelqu'un ne dit pas la vérité c'est qu'il ment, donc qu'il est coupable ! Bref votre personnage a une vision du monde très réduite, mais n'en démordra jamais, de toutes façons ceux qui ne sont pas d'accords avec lui sont contre lui ! Bien entendu, ce mode de pensée est un véritable désastre en société, votre personnage se voit infligé d'un malus de -2 dans ses interactions avec les autres. Une personne utilisant ce handicap pour manipuler votre personnage se verrait gratifiée d'un bonus de +2.

### **Vieux jeu (-3) :**

Votre personnage est mal intégré dans son siècle, il est ancré dans le passé et ne veut pas en démordre. Il ne peut prendre aucune compétence mettant en jeu le 20ème siècle (informatique, conduite, physique, ...) à plus de 1.



### **Fanatique (-4) :**

Votre personnage est un véritable fanatique. Il prône la croisade, le jihad, ce que vous voulez, mais ne vit que pour et par son dieu, il n'hésitera pas une minute à tuer quiconque s'oppose à la volonté divine. Les interactions sociales de votre personnage se font à -4 avec des personnes qui ne partagent pas ses croyances, et -2 pour des personnes qui les partagent. Votre personnage est particulièrement inquiétant et n'inspire pas la confiance (sauf pour les missions suicides). Ne prenez pas le handicap mental Croyance, votre fanatisme étant une forme de croyance beaucoup plus dangereuse. Bien entendu, votre interprétation des textes sacrés est très personnelle et vous préférerez les parties traitant du massacre des infidèles, à celles parlant de l'amour du prochain.

### **Illettré (-4):**

Votre personnage a bénéficié d'un cursus suffisamment singulier pour avoir échappé à l'alphabétisation.

Il ne sait donc ni lire, ni écrire, ni compter et ses scores en connaissances subissent tous un malus de -2, excepté système D.

### **Défaitiste (-5) :**

De toutes façons, on va tous mourir... C'est un peu le credo de votre personnage. Pour une raison ou une autre, il est convaincu que, quoi qu'il fasse cela ne sert à rien. Il aura donc toujours tendance à en faire le moins possible, sans pour autant aller jusqu'à causer sa propre mort (ça ne servirait à rien non plus de toutes façons ça viendra bien assez tôt). Outre l'impossibilité de faire des retests en cas d'échec dans une action, votre personnage ne peut pas utiliser ses points de réalité pour améliorer ses tirages.

### **Lunatique (-5) :**

Votre personnage est lunatique, il peut changer d'état d'esprit d'une seconde à l'autre. Cela se traduira en jeu par un changement de comportement après chaque tirage. Après avoir tiré du coupe votre personnage sera triste, après du denier: il sera joyeux, après de l'épée: il sera coléreux, et enfin après du bâton: il sera sérieux. S'il veut essayer de se contrôler, le joueur peut faire un tirage **d'Humanité + Encaissement**, mais le comportement du personnage ne restera stationnaire que quelques heures au mieux. Si vous jouez avec des dés de 1 à 2 votre personnage sera triste, de 3 à 4 il sera joyeux, de 5 à 6 il sera coléreux, de 7 à 8 il sera sérieux et de 9 à 10 il conservera l'état dans lequel il est.

## **Les avantages liés au physique :**

*Les avantages et handicaps physiques traduisent l'état de santé de votre personnage, ce qu'il y a en surface.*

### **Immunité (+ vari) :**

Votre personnage fait partie de ces gens très rares qui ont développé, à la naissance ou au cours de leur existence, une immunité naturelle. Il peut être plus résistant à un gaz nocif qui pollue l'endroit où il habite, à un poison qu'il a ingurgité jour après jour pour devenir un assassin ou à



la plupart des maladies bénignes, du fait de l'habitude de son corps de résister à des climats particulièrement éprouvants.

Coût :	Description :
+1	Votre personnage est immunisé contre un poison ou une maladie particulière.
+2	Votre personnage est immunisé contre un type de poison ou de maladie. Exemple : poisons <i>minéraux</i> , <i>poisons végétaux</i> , <i>poisons animaux</i> , <i>poisons chimiques</i> .
+3	Votre personnage est immunisé contre tous les poisons ou toutes les maladies Humaines Ordinaires connues.
+4	Votre personnage est immunisé contre tous les poisons ou toutes les maladies Humaines. Et possède un bonus de +3 pour résister aux agressions auxquelles il n'est pas immunisé.
+5	Votre personnage est immunisé à toutes formes de poisons et de maladie. Seuls des maladies ou des poisons d'origines magiques peuvent l'affecter et encore il obtient un bonus de +5 à tout tirage de résistance à ces agressions.

### Ambidextre (+2) :

Votre personnage est parfaitement adroit de ses deux mains et peu s'en servir indépendamment sans la moindre pénalité. En combat, s'il a une arme dans chaque main, il peut donc faire deux actions pour le prix d'une.

### Frénésie (+2) :

À l'instar des anciens guerriers vikings, votre personnage peut devenir une brute sanguinaire. Lorsqu'il livre combat, la vue du sang, que ce soit le sien ou pas, lui fait littéralement perdre pieds. Il s'en prend alors à la première personne la plus proche de lui avec une barbarie inégalable. Dès lors, seule la mort (la sienne ou celle des gens qui l'entourent) peut apaiser son courroux. Au combat, son Animalité est multipliée par 2 mais il se contente, comme une bête, de courir et de frapper (il ne peut pas utiliser d'armes à feu). Dans cet état, même la magie a du mal à le contrôler, toutes tentatives de contrôle mental sur lui se feraient avec un malus de -5. Tout comme les tentatives pour le raisonner. Si le personnage perd conscience lors de sa frénésie, il aura perdu cet état à son réveil. Le personnage redevient également normal s'il est la seule personne vivante en vue.

### Géant (+2) :

Votre personnage est un joueur de basket né, du haut de ses 2 à 3 mètres. Bien sûr, au quotidien, il a toujours trouvé cela plutôt handicapant mais, taillé dans la masse, ses caractéristiques physiques n'en sont pas moins impressionnantes. Ajoutez +3 à tous tirages mettant en jeu votre taille, comme la course, le saut, l'usage de la force ou la tentative d'impressionner. Toutefois, il est très difficile au personnage de passer inaperçu et beaucoup d'endroit, n'ont pas été conçus pour des gens tels que lui.

### Trapu (+2) :



Votre personnage est un petit sec, tout noueux et plein de muscles. Ajoutez un bonus de +2 à toutes actions mettant en jeu la force. De plus, vu sa carrure, il passe aisément inaperçu, ajoutez un bonus de +2 aux tirages de discrétion. Vous pouvez combiner le handicap Petit avec cet avantage.

**Instinct de préservation (+3) :**

Votre personnage a ce petit quelque chose d'animal qui le distingue des autres. Sa part animal est plus développée que la moyenne et lui souffle souvent à l'oreille. Il en a acquis un véritable instinct du danger qui lui permet bien souvent de s'en sortir. Quelle que soit la forme de l'attaque que votre personnage aura à subir, il utilisera toujours son score d'Animalité pour se défendre.

**Maître assassin (+3) :**

Votre personnage est habitué à porter des coups très précis, il sait exactement ce qu'il vise. Avant chacune de ses attaques, vous devez annoncer la sphère de votre adversaire que vous visez, et donc celle avec laquelle il devra se défendre.

**Réserve de graisse (+3) :**

Votre personnage a un certain poids et cela le rend plus résistant. La couche de graisse lui permet de mieux encaisser les coups ajoutez donc + 2 points à vos jets d'encaissement sur des attaques physiques. Vous pouvez combiner le handicap Obèse avec cet avantage.

**Résistant (+4) :**

Qu'il s'agisse d'une ossature plus solide ou d'une étonnante faculté à endurer la douleur, votre personnage est beaucoup plus résistant que les gens normaux. Ajoutez un bonus de +2 à tous ses encaissements.

**Insomniaque (+5) :**

Votre personnage ne dort pas. Il n'en a jamais eu besoin et n'en aura jamais besoin. Il est même quasiment impossible de le forcer à s'endormir (bonus de +5 pour résister). Cette situation lui a permis d'avoir le double de temps de vie des autres, puisqu'il pouvait vivre aussi bien la nuit que le jour. Ajoutez donc un bonus de 10 points à l'achat de vos compétences. Votre personnage n'a besoin que de 2 heures de sommeil par jour pour être dans une forme olympique, mais si jamais il ne peut pas avoir ces 2 heures, la fatigue se fera sentir dans tous ses muscles, même si lui ne ressent pas le besoin de dormir. Enfin, cette vie nocturne l'a certainement familiarisé avec certains milieux et aura attiré sur lui l'attention de créatures qu'il préférerait ne pas connaître.

**Survivant (+5) :**

Bien qu'il l'ait rencontré à plusieurs reprises, votre personnage a toujours échappé à la mort. Miraculé, élu du destin ou juste chanceux, il semble que malgré tout ce qu'il aura à subir votre personnage mourra de vieillesse, et encore rien n'est moins sûr. Pour chaque tirage de dé de Ka que vous aurez à faire, ajoutez 2 dés au total de ceux que vous lancerez.

**Ultime ressource (+5) :**



Comme tout grand héros qui se respecte votre personnage est capable de puiser dans ses plus ultimes ressources lorsque le besoin s'en fait sentir. Ainsi, une fois par partie, si votre personnage arrive à 0 point de réalité, il récupère la moitié de ses points et peut en dépenser le double de son seuil maximum (**Divinité x2** donc) jusqu'à la fin de la scène.

## Les handicaps liés au physique :

### Dépendance (vari) :

Votre personnage est dépendant à une drogue. Cela peut-être simplement le tabac ou l'alcool, mais cela peut-être plus grave, avec des drogues comme l'héroïne ou la cocaïne, voir même des drogues plus spéciales qui n'existent pas forcément dans notre monde. (*Voir le tableau d'effet des diverses drogues dans la partie V : le monde*)

Quelle que soit la drogue, votre personnage fera toujours tout pour s'en procurer à la moindre occasion. Il vous faudra réussir un tirage **d'Animalité + Encaissement** pour résister à la possibilité d'acheter et de prendre votre drogue, lorsque l'occasion se présente.

### - Fumeur invétéré (-1) :

Votre personnage est incapable de s'empêcher de fumer. Il consomme plus de 3 paquets par jour minimum, cela n'a pas fondamentalement d'effets sur sa santé, à part le fait qu'il mourra probablement d'un cancer vers 50 ans, mais cela peut avoir des effets négatifs sur ses relations avec autrui. En effet, il n'est pas particulièrement agréable de discuter avec un fumeur perpétuel (Malus de -2 aux tirages relationnels avec des non-fumeurs) Enfin, être privé pendant plusieurs heures de sa drogue peut énerver le personnage, réussir un tirage de **Animalité + Encaissement** au bout d'une heure de sevrage, pour ne pas craquer et devenir agressif, jusqu'à l'obtention d'une dose.

Attention un échec critique à un tirage de résistance fait passer au seuil supérieur de dépendance.

### - Alcoolique, ou fumeur de drogues douces invétéré (-3) :

Votre personnage ne trouve son salut que dans l'absorption de drogues pouvant agir directement sur ses perceptions. A vous de choisir comment il réagit vis-à-vis de ce qu'il absorbe. Il peut être un alcooliques tristes ou violent. Quoi qu'il en soi, dès que votre personnage a un moment de calme, il prend une dose de sa drogue et ne s'arrête que difficilement avant de perdre conscience (sommeil, ou autre..).

À chaque prise, faire un tirage de **Animalité + Encaissement - le nombre de prises précédentes**. S'il est raté, le personnage reprend de sa drogue dans la foulée. Pour chaque prise après la première, le personnage perd 5 points de réalité. Si le personnage perd plus de la moitié de ses points d'existence ainsi, il sombre dans le sommeil.

Votre personnage doit au moins se droguer une fois par jour, à moins qu'il réussisse un tirage de résistance.

Attention un échec critique à un tirage de résistance fait passer au seuil supérieur de dépendance.



**- Consommateur de drogues dures (-5) :**

Votre personnage a sombré dans l'engrenage des drogues illégales et dangereuses. Il a besoin de leur effet dévastateur pour se sentir vivant. Les effets sont les mêmes que pour le handicap précédent, sauf que selon la drogue prise, le personnage sera aussi le jeu d'hallucinations ou de trips divers et variés, cela dès la première prise.

Attention un échec critique à un tirage de résistance fait perdre un dé de Ka au personnage. Un personnage qui perdrait son dernier dé de Ka de cette façon deviendrait un Rampant (*voir le bestiaire*).

**Infirmité (- vari) :**

De naissance, ou à cause d'un grave accident, votre personnage est affecté d'une infirmité.

- 1 membre en moins : (-2)

Votre personnage est manchot ou n'a qu'une jambe. Traduisez la perte du membre en infligeant des malus de -3 dans chaque action nécessitant les 2 membres.

- 2 membres en moins : (-3)

Votre personnage est cul-de-jatte ou n'a pas de bras. Outre les problèmes que cela suppose (motricité quasi nulle, ou quasi-impossibilité d'utiliser un quelconque outil). Chaque action qui devrait mettre en jeu les membres manquants, si elles sont encore possibles, se voit infliger une pénalité de 5.

- Paralytique ou homme tronc: (-5)

Votre personnage est dans l'incapacité de se servir de ses membres. Il aura certainement pallié cela par une assistance matérielle où la pratique, mais il n'en reste pas moins gravement handicapé. De plus, vos relations sociales souffrent d'un malus de -2 avec la plupart des gens qui, ou ne vous considèrent que comme un handicapé, ou ont pitié de vous. Peu de personne voit en vous le battant qui a vaincu son handicap, ou tout simplement l'homme.

**Sens en moins (-vari) :**

Votre personnage a perdu un sens : que ce soit la vue, l'ouïe, le toucher, le goût ou l'odorat.

- Aveugle (-4) :

Vous ne pouvez faire aucun tirage de perception visuelle. Il vous est impossible d'utiliser une arme à feu à longue portée (à courte portée vous pouvez vous baser sur le bruit ou l'odeur mais avec un gros malus variant selon la proximité), de conduire et de faire toutes les choses ou les facultés visuelles sont fondamentales.

- Agueusie (goût en moins) (-1) :

Votre personnage n'a pas de goût. Non pas qu'il s'habille mal, non, c'est juste que ses papilles gustatives sont absolument mortes et qu'il ne ressent absolument pas la différence entre les choses qu'il mange, excepté la texture. Cela peut s'avérer dans certaines situations exceptionnelles assez dangereux. L'absorption de plomb liquide par exemple, ou d'autres substances aux textures pas forcément étranges, mais à la nocivité évidente.



- Anosmie (odorat en moins) (-1) :

Votre personnage ne sent rien. Cela doit être terrible au quotidien, il ne peut être réveillé par l'odeur du café chaud, et ne peut pavoiser des heures sur le parfum des roses en été. Mais bon, cela dit en passant, il n'a pas conscience non plus des fuites de gaz et autres problèmes du même genre.

- Sans sensations (-3) :

Votre personnage a perdu toute sensibilité tactile. Il ne ressent absolument rien. Il n'a par exemple, conscience de tenir quelque chose dans sa main, que parce qu'il le voit. Si sa jambe prend feu, et qu'il ne regarde pas, il ne le saura pas, il peut donc perdre sa jambe sans même le sentir. La notion de douleur est chez lui totalement abolie, mais au prix d'un danger énorme, la douleur étant un indicateur de danger naturel. Votre personnage peut donc tout endurer, mais cela ne le rend pas immortel, juste inconscient au sens premier du terme. Il ne quittera donc jamais un combat avant d'être mort, son état ne l'inquiétant jamais vraiment. Il ne fera soigner que les blessures dont il aura connaissance (une blessure dans le dos, si elle ne lui a pas été montrée par quelqu'un, lui est inconnue).

- Sourd (-3) :

Votre personnage n'entend rien et, à moins qu'il ait appris à lire sur les lèvres, ne peut donc pas comprendre ce qu'on lui dit. Il ne peut utiliser le téléphone bref, rien qui soit basé sur les facultés auditives. N'oubliez pas de prendre la compétence langue pour qu'il puisse comprendre le langage des signes.

**Arthritique (-2) :**

Votre personnage est affligé d'arthrite, ce qui le gêne pour accomplir des actions de précision ou des activités sportives poussées. Il se voit affligé d'un malus de -3 dans les 2 cas.

**Boulimique (-2):**

Votre personnage souffre de crises compulsives alimentaires, il lui est régulièrement nécessaire d'engloutir d'importantes quantités de nourriture. Vous devez réussir un tirage de **Animalité + Encaissement** pour résister à une crise dès que le personnage rencontre le moindre problème. En société cela lui cause, bien entendu, du tort (malus de -3 dès qu'on assiste à une de ses crises).

**Muet (-2) :**

Votre roleplay va être grandement simplifié car votre personnage ne parle pas. Cela limite bien sur grandement ses interactions avec autrui, et il va sans dire qu'elles subissent un certain malus (-3).

**Obèse (-2) :**

Votre personnage a une certaine surcharge pondérale. Ce qui, avouons le, au quotidien gêne un peu. Infligez-lui un malus de -3 sur toutes actions sportives.

**Petit (-2) :**



Votre personnage est petit, pas encore un nain, mais il fait moins d'1,60 mètres. Donnez-lui un malus de -2 pour toutes actions mettant en jeu la taille, ainsi que sur toutes tentatives d'impressionner une personne plus grande que lui.

#### **Souffle court (-2) :**

Parce qu'il est asthmatique, enveloppé, gros fumeur ou simplement âgé, votre personnage a des problèmes de respiration. Toutes activités physiques soutenues se voient infligées d'un malus de -3 et dans le cas d'un désastre le personnage peut s'étouffer.

#### **Anorexique (-3):**

Votre personnage est à ce point obsédé par son physique qu'il en a développé un réel dégoût de la nourriture. Il ne se nourrit plus que du strict minimum vitae et utilise toutes sortes de subterfuges pour ne pas garder les aliments dans son corps (vomitif, laxatif, etc). Bien qu'à court terme cela ne semble pas affecter la santé du personnage, il n'en est pas moins amoindri. Tous les tirages d'encaissement de votre personnage (que ce soit pour de la résistance physique ou mentale) se font avec un malus de -3 s'il s'est fait vomir dans l'heure précédente ou s'il n'a pas mangé récemment, et sinon de -1. Pour résister à l'envie de se faire vomir ou se forcer à manger, le personnage doit réussir un tirage simple **d'Animalité + Encaissement** (avec le malus de -1)

#### **Maladroit (-3):**

Votre personnage est un grand blond avec une chaussure noire ou une chèvre enfin, ce que vous voulez mais plutôt dans le genre catastrophique. S'il y a quelque chose à ne pas dire, s'il y a quelque chose à ne pas faire ou casser, il y a un pourcentage de chances assez énorme que votre personnage le fasse. Faites un tirage Humanité + Psychologie s'il ne faut pas dire ou penser quelque chose et un tirage Animalité + Acrobatie s'il ne faut pas faire quelque chose. Sinon, inmanquablement vous le ferez.

#### **Chétifs (-4):**

Votre personnage est un gringalet, douillet, le moindre choc lui cause des douleurs atroces. Lorsque votre personnage reçoit des dégâts physiques, utilisez toujours sa sphère la plus basse pour les encaisser.

#### **Nain (-4) :**

Votre personnage est une personne à verticalité réduite (parlons peu mais bien). Outre sa difficulté dans le quotidien d'un monde fait pour des gens plus grand que lui, votre personnage a un malus de - 2 sur les actions où la taille entrera en compte, ainsi qu'un malus de - 3 dans ses interactions sociales avec les gens à verticalité non réduite, du fait de la gêne.

#### **Épileptique (-5) :**

Votre personnage est atteint d'une maladie neurologique communément appelé Epilepsie. Cela affecte nombreux aspects de sa vie puisque les facteurs déclenchant les crises sont multiples. Ainsi, outre la prise régulière d'antiépileptiques, votre personnage doit avoir une vie saine (dormir longtemps, ne pas boire, éviter les sources de stress...), et éviter selon les cas certaines activités. Concrètement, lorsque votre personnage est soumis à un stimulus susceptible de



provoquer une crise (absence de prise de médicament depuis plusieurs jours, manque de sommeil, situation stressante, activité intense, stimuli visuel ou auditif violent..) vous devez réussir un tirage simple de « **Sphère la plus basse+ Encaissement** » ou subir une crise d'une durée en minute égale à la différence de votre échec (le nombre de point qu'il vous manquait pour réussir). De plus si jamais personne ne s'occupe de vous pendant votre crise, vous commencerez à perdre 1 dé de Ka par round jusqu'à ce qu'on réussisse un tirage de premiers soins sur vous ou que vous deviez faire votre tirage de mort. Si votre tirage de mort est réussi, la crise prend fin.

## Les avantages liés au social :

### Revenu (vari) :

Votre personnage a nécessairement des revenus et selon l'état de vos finances, ils seront considérés comme un avantage ou un handicap.

Coût :	Description :
-4 :	Votre personnage ne gagne pas le moindre revenu, pour tout dire, il doit vivre au fin fond d'une forêt sous trois bouts de bois et manger des écureuils.
-3 :	Votre personnage n'a pas de revenu, il vit dans la rue et gagne à peine 150 Euros par mois, de quoi subvenir à une existence pénible, entre foyer et nuit à la pleine lune.
-2 :	Votre personnage a des revenus médiocres, environ 450 Euros nets par mois, et il a pour 1500 Euros de biens divers. Il vit probablement avec quelqu'un dans 20 mètres carrés.
-1 :	Votre personnage a des revenus faibles, environ 1050 Euros nets par mois, et il a pour 3000 Euros de biens divers. Il vit probablement dans 20 mètres carrés.
0 :	Votre personnage a des revenus moyens, environ 1500 Euros nets par mois, et il a pour 5 000 Euros de biens divers. Il vit probablement dans 30 mètres carrés.
+1 :	Votre personnage a des revenus acceptables, environ 2550 Euros nets par mois, et il a pour 10 000 Euros de biens divers. Il vit probablement dans 50 mètres carrés.
+2 :	Votre personnage a de bons revenus, environ 4500 Euros nets par mois, et il a pour 22 000 Euros de biens divers. Il vit probablement dans une petite maison de banlieue ou un bel appartement.
+3 :	Votre personnage a de très bons revenus, environ 10 500 Euros nets par mois et il a pour 35 000 Euros de biens divers.
+4 :	Votre personnage a d'excellents revenus, environ 15 000 Euros nets par mois, et il a pour 55 000 Euros de biens divers.
+5 :	Votre personnage a des plus qu'excellents revenus, environ 45 000 Euros nets par mois et il a pour 100 000 Euros de biens divers.
+6 :	Votre personnage a des revenus inqualifiables, environ 90 000 Euros nets par mois, et il a pour 150 000 Euros de biens divers.
+7 :	Votre personnage a des revenus limite obscène, environ 200 000 Euros nets par

	mois, et il a pour 3 millions d'Euros de biens divers.
<b>+8 :</b>	Votre personnage est probablement le détenteur de la licence d'un système d'exploitation avec lequel il a réussi à truster le marché, devenant le seul développeur grand public. Il gagne la bagatelle de centaines de milliers d'Euros par mois (4 ou 5), il a aussi pour plus de 10 milliards de biens divers.
<b>+9 et +10 :</b>	La décence interdit de prendre cette vertu à un tel niveau !!!

**Attention :** les valeurs sont fixées sur un marché Parisien et souvent revu à la hausse au niveau des salaires.

### **Chef d'un groupe (+vari) :**

Votre personnage est le chef d'un groupe de son choix. L'influence du groupe, son nombre d'individus et sa puissance sont déterminés par la valeur de l'avantage.

Cet avantage varie de +1 à +5.

<b>Coût :</b>	<b>Description :</b>
<b>+1 :</b>	Vous êtes le chef d'un groupe de trois ou quatre hommes ou femmes. Peut-être une association de défense du quartier ou une petite bande de voleur. Ils vous obéissent, même si vous devez leur rendre des comptes (si c'est un groupe de gens normaux, n'espérez pas leur faire enfreindre la loi.). Ils n'iront jamais jusqu'à tuer pour vous et encore moins à risquer leur vie.
<b>+2 :</b>	Votre groupe peut déjà compter une bonne dizaine de membres, mais toujours habités par la même motivation que précédemment. L'un d'entre eux, par contre, est pour vous un véritable bras droit et serait prêt à tout pour vous plaire.
<b>+3 :</b>	Vous pouvez compter sur une vingtaine d'hommes, plus 4 ou 5 hommes entraînés et dangereux, qui eux, vous suivraient jusqu'au bout (attention, ce ne sont pas des machines à tuer mais, ils savent se battre et peut-être se servir d'une arme)
<b>+4 :</b>	Vous pouvez compter sur une bonne cinquantaine de personnes, dont une dizaine de confiance.
<b>+5 :</b>	Vous êtes responsable d'un groupe plutôt puissant dans votre ville. Vous pouvez par exemple être le parrain de la mafia locale ou le commissaire de police. Outre les gens qui vous suivent l'avantage chef de groupe vous fait bénéficier d'une certaine renommée et de certains revenus. Ajoutez un bonus de 1 à ces deux avantages.

### **Contacts (+ vari) :**

De par son naturel sociable et enclin à se faire des amis, votre personnage a su développer quelques bons contacts qui savent lui fournir de précieuses indications. Vous pouvez prendre cet avantage jusqu'à +5. Chaque point investi vous donne droit à un contact bien précis (que vous devrez définir : un flic, un journaliste, une prostituée, etc). Les niveaux 1 et 2 vous donnent droit

à des contacts occasionnels, des gens qui vous donneront surtout des rumeurs, très peu de noms et de fait précis. À partir du niveau 3, les faits sont moins vagues. Et les infos plus souvent vérifiées. Au niveau 5, l'un de vos contacts est un véritable Huggy les bons tuyaux, mais attention, à trop parler, il pourrait lui arriver des histoires un jour. Vos contacts peuvent aussi dès les 3 points dépassés vous rendre certains services. Pour 5 points, ils seront prêts à mettre leur vie en danger.

### **Influence (+ vari) :**

Grâce à son statut, votre personnage a de l'influence. Un coup de fil, un rendez-vous et il peut débloquent une situation, avoir une entrée VIP ou des accès privilégiés. Vous devez déterminer dans quels milieux s'étend votre influence (justice, entreprise, transport, santé, ...) puis lui donner un niveau.

<b>Coût :</b>	<b>Description :</b>
<b>+1 :</b>	Vous pouvez obtenir des informations normalement confidentielles.
<b>+2 :</b>	Vous pouvez mettre en branle une affaire, une enquête ou obtenir certains petits privilèges.
<b>+3 :</b>	Vous pouvez commencer à faire des faux plus vrai que nature.
<b>+4 :</b>	Vous pouvez faire intervenir des hommes officiellement.
<b>+5 :</b>	Vous pouvez attribuer des marchés, faire fermer une usine, faire changer une décision lors d'un procès bref prendre des décisions d'importances

Bien entendu, vous pouvez prendre plusieurs influences. En jeu, une influence ne peut accomplir qu'une action à la fois. Tant que l'influence n'a pas fini ce qu'elle a à faire (à la discrétion du maître de Ka) vous ne pouvez lui affecter de nouvelles missions.

### **Membre d'un groupe (+ vari) :**

Votre personnage fait partie d'un groupe plus ou moins bien organisé. Cette appartenance lui confère de l'influence et des contacts à travers les gens de ce groupe (prenez des choses en relations, si votre personnage fait partie d'un groupe de cambrioleurs prenez de l'influence dans le crime, pas dans la santé.) Ainsi, de 2 à 3 points, vous pouvez ajouter 1 point dans l'avantage Influences, à 5 vous pouvez ajouter 2 points. N'oubliez pas qu'être membre d'un groupe, c'est aussi avoir des comptes à rendre.

<b>Coût :</b>	<b>Description :</b>
<b>+1 :</b>	Vous êtes membre d'un groupe d'une dizaine d'hommes ou femmes. Peut-être une association de défense du quartier ou une bande de criminels. Ils vous soutiennent, mais vous devez leur rendre la pareille. Ils n'iront jamais jusqu'à risquer leur vie pas plus qu'à tuer pour vous.
<b>+2 :</b>	Votre groupe peut déjà compter une bonne trentaine de membres avec un équipement un peu moins commun, mais toujours habité par la même motivation que précédemment.

<b>+3 :</b>	Vous êtes membres d'un groupe d'importance comme Police, Mafia, Armée.
<b>+4 :</b>	Vous êtes membres d'une secte ou société secrète de moindre importance (pas parmi les 8 factions puissantes de Théorem)
<b>+5 :</b>	Vous êtes membres d'une société secrète (templiers, Franc maçons, Rose croix, Hashashins, Scientocratie, Maître du Jeu, L'œil vert)

**Renommée (+ vari) :**

Votre personnage est connu. Cela lui facilite souvent la vie, ajoutez votre niveau en renommée à vos tirages sociaux. De plus, une certaine renommée peut apporter bien des avantages. Ainsi, si votre renommée est de 5 ajoutez 1 point à vos revenus. Un personnage renommé à 1 sera connu dans sa ville, tandis qu'à 5 il pourra compter sur une véritable célébrité mondiale.

**Présence (+1) :**

s'il n'est pas forcément beau, votre personnage possède toutefois ce petit plus qui fait qu'il ne passe pas inaperçu. Ajoutez un bonus de +2 à vos tirages de commandement et d'intimidation, mais vos tirages de discrétion subissent un malus de -3.

**Beauté (+2) :**

vous personnage possède un physique plutôt agréable. S'il ne pourrait pas devenir mannequin, il sait tout de même se démarquer du lot et faire sensation auprès de l'autre sexe. Ajoutez un bonus de +3 à vos tirages de charme.

**Charisme (+3) :**

quel que soit le physique de votre personnage, il émane quelque chose de lui d'envoûtant, ce petit magnétisme qui fait tout. Ajoutez un bonus de +3 à vos tirages de commandement, d'intimidation et d'hypnose. Mais vos tirages de discrétion et de déguisement subissent un malus de -3. Cet avantage n'est pas cumulable avec Présence.

**Compagnon animal (+3) :**

Votre personnage a un ami fidèle en la personne d'un animal de son choix. L'intelligence de l'animal dépend de sa taille. Ainsi, si l'animal est de la taille d'une souris ou plus petit, il sera plutôt intelligent (presque capable de communiquer), s'il est de la taille d'un chat, il sera assez malin (capable de comprendre des ordres), s'il est de la taille d'un cheval, il sera capable d'obéir à des ordres simples (avance, recule...), et s'il est de la taille d'un éléphant, et bien, il ne faudra pas trop lui en demander, vous avez déjà essayé de donner des ordres à un éléphant vous... Vous pouvez aussi ajouter des avantages ou handicaps à votre animal (avec logique bien sûr) pour un maximum de 5 points équilibrés (1point de handicap pour chaque point d'avantage pris). Quoi qu'il en soit, l'animal est fidèle et protégera toujours votre personnage.

**Empathe (+3) :**

Votre personnage a une faculté incomparable pour comprendre les sentiments des gens qui lui font face, cela lui permet de se comporter en conséquence. Vous pouvez demander au maître de



Ka le score exact d'Harmonie que les autres personnages partagent avec le vôtre. Ajouter également un bonus de +2 à vos tirages d'Harmonies

**Physique quelconque (+3) :**

sans être moche, votre personnage a un physique affreusement banal. Les gens sont presque incapables de le reconnaître, son portrait robot ressemblerait à une bonne moitié de la population mondiale. Vous obtenez un bonus de +3 pour vos tirages de déguisement, de comédie et de discrétion. Tout tirage pour vous reconnaître lorsque vous ne désirez pas l'être nécessitera au minimum une réussite moyenne.

**Grâce (+4) :**

votre personnage possède un physique unique. Il pourrait facilement devenir mannequin vedette s'il le désirait. Ajoutez un bonus de +3 à vos tirages de charme. De plus vous ne pouvez jamais échouer un tirage de séduction, vous obtenez au minimum une réussite normale automatique. Votre interlocuteur est donc forcément séduit, même s'il ne tombera pas pour autant amoureux. Cet avantage n'est pas cumulable avec Beauté.

**Maillon fort (+5) :**

Votre personnage est un maillon fort de la chaîne humaine. Il est parfaitement intégré dans la société qui l'entoure au point qu'il s'harmonise plus facilement que n'importe qui avec le reste du monde. Votre personnage ouvre une compétence spéciale Accorder à 1 qu'il pourra utiliser dans ses tirages d'Harmonie.

Le lien particulier que possède votre personnage avec le restant de l'humanité lui permet également une fois par jour et par personne d'encaisser les dégâts à la place de quelqu'un d'autres.

**Sympa (+5) :**

Votre personnage a un talent indéniable pour s'attirer l'attachement d'autrui. Non seulement les gens se lie plus facilement d'amitié avec lui que les autres, mais en plus ses liens sont souvent plus forts. Tous les liens d'Harmonie de votre personnage sont augmentés de 1.

**Les handicaps liés au social :**

**Débiteur (- vari) :**

Votre personnage doit des services plus ou moins importants. La valeur de ce handicap est directement liée à la difficulté de payer la dette et à la dangerosité de la personne qui le demande. Ainsi, à 1 votre personnage pourrait devoir 100 000 euros à un truand. Par contre, à 5 il devra accomplir une prophétie apocalyptique pour une société secrète ou un dieu ancien.

**Ennemi (- vari) :**

Votre personnage a des ennemis. Des gens lui veulent particulièrement du mal pour des actions qu'il a commises dans le passé. La puissance et le nombre de ses ennemis dépendent directement



du nombre de points investis dans le handicap. Ainsi à 1 il s'agira d'un individu unique et assez banal, à partir de 3 il s'agira de plusieurs individus entraînés ou d'un seul mais avec certains dons. À partir de 5 il s'agit d'une organisation ou d'un être particulièrement puissant et au-delà, le péril est d'ampleur planétaire : une nation, un dieu bref, quelque chose de particulièrement désagréable.

### **Handicap social (- vari) :**

Votre personnage a beaucoup de mal en société ou plutôt, la société a beaucoup de mal avec votre personnage. Cela peut-être dû à une façon de se comporter, de se vêtir, à une monstrueuse balafre ou à une réputation qui sent le soufre mais quel que soit ce problème, il handicape toutes ses relations sociales. Retirez le nombre de points investis dans handicap social à chaque tirage social.

### **Fade -1 :**

Votre personnage ne se démarque en rien, il a l'air sinistrement quelconque. S'ils le peuvent les gens éviteront de lui parler, lui privilégiant toujours les gens de son entourage.

### **Repoussant -2 :**

s'il est loin d'être un monstre, il faut avouer que votre personnage n'a vraiment pas un physique facile. Il est rarement pris au sérieux et ses tirages de charme, de commandement et d'intimidation subissent donc un malus de -2.

### **Invisible -3 :**

Quand bien même il serait beau, votre personnage est affecté d'un tel manque de charisme, qu'il passe complètement inaperçu. Vos jets de charme, de comédie, de commandement et d'intimidation subissent un malus de -3 au profit de votre discrétion qui gagne un bonus équivalent.

### **Hideux -4 :**

Que ce soit une maladie ou un vrai raté de la nature, votre personnage ne peut sortir dans la rue normalement. Son physique horrible fait de lui un monstre de foire, qu'on n'accepte de voir que de loin. Vos jets sociaux subissent un handicap de -3 excepté intimidation. De plus votre physique unique vous rend facilement identifiable et vous ferme certaines portes. Ce handicap n'est pas cumulable avec Repoussant.

### **Insignifiant -5 :**

Votre personnage est tellement insipide que sa présence passe complètement inaperçue. Vos jets de charme, de comédie, de commandement et d'intimidation subissent un malus de -3 au profit de votre discrétion qui gagne un bonus équivalent. De plus vous avez extrêmement de mal à vous lier aux autres, vos niveaux d'Harmonie sont toujours un niveau en dessous de ce qu'ils devraient être. Ce handicap n'est pas cumulable avec Invisible.



### e) Les compétences :

Elles sont regroupées en deux catégories : les capacités, qui représentent ce que vous êtes capable de faire et les connaissances, qui représentent l'étendu de votre savoir.

À la création du personnage, les compétences s'achètent au prorata de 1 pour 1 jusqu'au niveau 5 et 2 pour 1 ensuite. C'est-à-dire que vous devez dépenser 4 points (1+1+1+1) pour avoir un niveau 4 dans une compétence et 9 points (1+1+1+1+1+2+2) pour un niveau 7.

Les points à répartir dans vos compétences à la création de votre personnage sont déterminés par l'âge que vous lui avez acheté. Pour la correspondance, reportez vous au tableau ci-dessous.

Age :	Points de compétences de départ :
Moins de 20 ans	25
entre 20 et 60 ans	40
Plus de 60 ans	50

*Tableau des points de compétences de départ*

**Attention :** l'âge correspond ici uniquement à l'âge que vous avez payé avec vos points de création, on ne comptabilise pas dans le tableau l'avantage Age. Ainsi, avoir l'avantage age à 3 ne vous permet pas d'avoir 50 points de compétences, mais bel et bien 5 + l'âge de création.

**Note :** Un niveau 1 dans une compétence signifie que l'on est un débutant dans ce domaine, que l'on a de vagues connaissances sur le sujet. Un niveau 5 par contre, fait de vous un véritable professionnel dans ce milieu et au-delà, vous devenez un vrai spécialiste, sûrement renommé. Il faut posséder un niveau 3 d'une compétence pour posséder un diplôme correspondant (permis de conduire pour une voiture..)

Compétences spéciales (Qui ne peuvent être prise que grâce à certains avantages)
Accorder
Don
Foi
Lycanthropie
Mythe
Possession
Prophétie
Rêve
Réminiscence
Sorcellerie
Vecteur

*Tableau récapitulatif des compétences spéciales*

Connaissances :	Capacités :
Biologie (-5) (divinité)	Acrobatie (-3) (animalité)
Chimie (-5) (divinité)	Armes : (-3) Attaque Défense
Comptabilité (-2) (humanité)	Art (pratiquer une discipline artistique telle que le chant, la sculpture, la peinture, l'écriture et que sais-je encore) (-4) (divinité)
Connaissance de la rue (-2) (humanité)	Athlétisme (-3) (animalité)
Culture générale (Littérature, histoire, géographie, matière scolaire, etc.) (-1) (humanité)	Attention (-1) (animalité)
Electronique (-5) (divinité)	Bagarre (-3) (animalité)
Enseigner (-1) (humanité)	Charme (-1) (animalité)
Etiquette (-1) (humanité)	Chercher (-1) (animalité)
Informatique (-5) (divinité)	Conduire (-3) (humanité)
Langue (variable) (humanité)	Comédie (-3) (humanité)
Législation (-2) (humanité)	Commandement (-2) (humanité)
Mécanique (-5) (humanité)	Crocheter (-1) (humanité)
Médecine (-5) (humanité)	Discrétion (-1) (animalité)
Occultisme (-5) (divinité)	Déguisement (-1) (humanité)
Physique (-5) (divinité)	Encaissement (-1)
Politique (-2) (humanité)	Escalader (-2) (animalité)
Psychanalyse (-2) (humanité)	Esquive (-1)
Système D (-1) (humanité)	Hypnose (-3) (divinité)
	Intimidation (-1) (animalité)
	Lecture sur les lèvres (-3) (humanité)
	Méditations (-1) (divinité)
	Nager (-1) (animalité)
	Survie (milieux hostiles) (-4) (animalité)
	Voler (faire les poches) (-3) (humanité)

Tableau récapitulatif des compétences

**Note :** Le chiffre entre parenthèse à côté de chaque compétence correspond au malus qui vous sera infligé lorsque vous tenterez d'utiliser une compétence que vous ne possédez pas. La sphère correspond à la sphère la plus couramment utilisée avec cette compétence, lorsqu'il n'y en a pas, c'est que la sphère dépend obligatoirement de la situation.

## Les connaissances :

### Biologie (-5) :

*Connaissance des sciences de la vie et des comportements biologiques, humain ou animal. Cette connaissance permet d'avoir un grand savoir des choses de la vie et de pouvoir analyser de nombreuses matières, créatures ou comportements animaliers.*



### **Chimie (-5)**

*Descendant de l'alchimie, la chimie peut vous permettre de fabriquer de nombreuses choses : de la drogue aux explosifs, mais aussi d'avoir des connaissances plus étendu sur un certain nombre de procédé de fabrication d'éléments naturels ou surnaturels.*

### **Comptabilité (-2)**

*Connaissance du domaine de la finance, gestion de comptes, aptitude à gérer les finances d'une affaire. Cette connaissance ne vous permet pas de faire des mathématiques de haut niveau, elle comprend juste vos connaissances du domaine de la comptabilité pure et dure. Les lois, et spécificité de ce domaine.*

### **Culture générale (-1)**

*La culture générale comprend tout ce qu'on apprend à l'école avant le bac. Si votre personnage n'a pas un minimum de 1 en culture générale, il est illettré dans tous les sens du terme (il ne sait donc ni lire, ni écrire). À partir de 3 vous avez votre bac, chaque niveau supérieur vous rajoute 2 ans d'étude ou équivalent.*

### **Électronique (-5)**

*Connaissance des circuits imprimés et des composants divers et variés que l'on peut employer dans ce milieu mais aussi la faculté de fabriquer ces composants ou d'autres appareils électroniques.*

### **Enseigner (-1)**

*Aptitude à transmettre son savoir à autrui. Discipline beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. À 1 cette discipline vous permet d'enseigner en maternelle. À 3 vous pouvez enseigner, en petites écoles ou en lycées et collèges, et à 5 en université.*

### **Étiquette (-1)**

*Connaissance des règles à suivre pour évoluer dans certains milieux, comme la jet set, la noblesse, et autres cas particuliers. Ce savoir vous permet de mieux vous intégrer et d'éviter certains impairs.*

### **Informatique (-5)**

*Connaissance des ordinateurs, du hardware et du software. Faculté d'utiliser, programmer, pirater, démonter et faire tout ce qu'il est possible de faire avec un ordinateur.*

### **Langue (variable)**

*Connaissance d'autres langues que la vôtre.*

*Chaque point investit dans Langue vous donne accès à une langue supplémentaire à votre langue maternelle. Votre connaissance de la langue est alors assez basique, votre langage commun et votre accent voyant. Pour améliorer cela, vous pouvez reprendre vos langues supplémentaires en spécialité. À 1 votre vocabulaire sera déjà beaucoup plus riche, à 2 votre accent aura complètement disparu et à 3 vous aurez un vocabulaire suffisamment vaste pour connaître des termes anciens et peu usité.*



*Le malus infligé à cette compétence dépend de la barrière de langage, ainsi, il est plus difficile pour un Français de parler Japonais, qu'espagnol. L'Espagnol ayant les mêmes bases latines. Ainsi, selon la barrière à franchir, le malus pourra varier de -1 à -5. Dans le cas présent : -2 pour parler espagnol, et -5 pour parler Japonais.*

**Législation (-2)**

*Connaissance du droit et de ses subtilités. Un niveau 3 vous permet d'avoir un diplôme de droit, tandis qu'à 5 vous pouvez facilement être Juge ou un excellent avocat.*

**Mécanique (-5)**

*Connaissance et mise en pratique de la mécanique, faculté à réparer, trafiquer ou démonter un véhicule.*

**Médecine (-5)**

*Connaissance du corps humain, aptitude à trouver un dysfonctionnement et à tenter de le résoudre. Le bonus de réussite donne le nombre de dé de Ka que le patient peut récupérer. Un seul tirage par jour par personne. À 3 vous avez votre diplôme et pouvez être aide soignant ou infirmier, à 5 vous pouvez facilement être chirurgien.*

**Occultisme (-5)**

*Connaissance du monde de l'invisible et de ses légendes, faculté à l'interpréter et à utiliser ses mystères et ses pouvoirs (pouvoir utiliser un artefact ou un puissant enchantement) L'occultisme gère tout ce qui n'est pas de la sorcellerie. Mais il ne permet pas d'utiliser le don spécifique que peut avoir votre personnage.*

**Physique (-5)**

*Connaissance des mystères de la physique et de ses principes fondamentaux, aptitude à les théoriser pour les faire évoluer.*

**Politique (-2)**

*Connaissance des arcanes de la politique. Savoir ce qu'il en est de la politique d'antan et d'aujourd'hui, facilité à comprendre une manœuvre politique.*

**Psychanalyse (-2)**

*Talent de rentrer dans les tréfonds de la psyché humaine et à la manipuler pour en tirer le meilleur.*

**Connaissance de la rue (-2)**

*Connaissance des règles de la rue et de son fonctionnement. Aptitude à y trouver ce dont on a besoin. La rue est ici prise au sens large, ainsi si à 1 ce savoir permet de connaître une pharmacie qui ferme tard, à 3 elle permet d'accéder à des commerces illégaux.*

**Système D (-1)**



*Connaissance de trucs, de bidouille, de machins et facilité à faire des bombes nucléaires avec un chewing-gum et une cafetière. Très utiles pour travailler pour la fondation Phoenix...*

## **Les capacités :**

### **Acrobatie (-3)**

*Capacité à faire de véritable acrobatie, salto arrière piqué et autres pirouettes magiques. Peut servir comme esquive.*

### **Armes (-3)**

*Capacité à se servir d'une arme d'un type donné défini à l'achat de la capacité (peut être pris plusieurs fois.)*

### **Art (-4)**

*Connaissance de l'art et capacité à les mettre en pratique. Définir l'art en question, à partir de 5 dans ce domaine vous pouvez maîtriser plusieurs arts, le deuxième ayant une valeur égale à la moitié de votre score.*

### **Athlétisme (-3)**

*Maîtrise des aptitudes physiques qui font un bon sportif : endurance, force, dextérité et rapidité. Peut-être utilisé tant lors d'une course qu'en complément avec un jet en natation ou en escalade.*

### **Attention (-1)**

*Capacité de votre personnage à éviter d'être surpris ou à faire attention à un détail en particulier. C'est la faculté d'éveil de votre personnage, à quel point il fait attention au monde qui l'entoure.*

### **Bagarre (-3)**

*Capacité de combattre à mains nues ou avec une arme improvisée (bâton, chaise, bouteille, plaque chauffante, etc..) de votre personnage.*

### **Charme (-1)**

*Capacité à séduire de votre personnage. Sert essentiellement à draguer les membres du sexe opposé, mais peut également servir à rendre moins méfiant un membre de son sexe.*

### **Chercher (-1)**

*Capacité de votre personnage à chercher quelque chose de précis, objets, indications, traces, ennuis...*

### **Conduire (-3)**

*Capacité de votre personnage à conduire un véhicule en particulier. À l'achat de cette capacité, il faut définir le type de véhicule car on ne conduit pas une moto et un hélicoptère de la même façon (pour sur, vu qu'on pilote un hélicoptère...)*



**Comédie (-3)**

*Capacité de mentir de façon convaincante, de feindre des émotions ou des états, bref de jouer la comédie.*

**Commandement (-2)**

*Capacité à s'imposer comme leader d'un groupe d'individus.*

**Crocheter (-1)**

*Capacité à crocheter tout type de serrure tant que cela ne met pas en jeu des systèmes de sécurité informatisée, juste de la bonne vieille mécanique. Au niveau 1 vous pouvez utiliser un trombone pour ouvrir une serrure simple, au niveau 5 vous avez le matériel suffisant pour ouvrir une serrure en trois points*

**Discrétion (-1)**

*Capacité à se faufiler discrètement à dissimuler quelque chose et à s'infiltrer.*

**Déguisement (-1)**

*Capacité de se grimer de votre personnage. Si à bas niveau, il sait mettre une moustache et des lunettes, à un niveau 5 il peut commencer à faire des masques en latex.*

**Encaissement (-1)**

*Capacité de votre personnage à résister. Cela correspond autant à la résistance physique que mentale. Ainsi cette compétence servira à encaisser les dégâts et éviter de craquer sous la pression psychologique.*

**Escalader (-2)**

*Capacité à escalader tout type de surface (enfin, pas trop non plus..)*

**Esquive (-1)**

*Capacité à esquiver les attaques.*

**Hypnose (-3)**

*Capacité du personnage à hypnotiser quelqu'un et à lui donner des ordres. Une réussite normale permet juste de mettre la personne en état d'hypnose, mais chaque réussite supplémentaire permet de donner un ordre à la personne. Plus la réussite est grande, plus l'ordre peut-être complexe et contraire au principe du personnage. Ainsi, une réussite moyenne permet de donner à quelqu'un l'ordre d'oublier ce qu'elle vient de voir mais une réussite complexe peut permettre de donner l'ordre de tirer sur une autre personne lorsqu'elle dira un mot clé. La pratique de l'hypnose requière du temps et des conditions de calme, ne pas les avoir inflige des malus au tirage.*

**Intimidation (-1)**

*Capacité à intimider quelqu'un par sa simple présence.*

**Lecture sur les lèvres (-3)**



*Capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un et à comprendre ce qu'il dit.*

**Méditations (-1)**

*Capacité à se recentrer sur soi-même, à se calmer et à se concentrer. Sert également à lancer des rituels.*

**Nager (-1)**

*Capacité à se mouvoir avec aisance dans les milieux aquatiques.*

**Voler (-3)**

*Capacité à déboursier quelqu'un de ses biens sans qu'il ne s'en rende compte.*

**Survie (milieux hostiles) (-4)**

*Capacité à trouver à manger et à résoudre les problèmes inhérents à certains milieux hostiles, comme le désert, le pôle nord, la télévision, etc..*

**Les compétences spéciales :**

*Ces compétences ne s'obtiennent généralement que grâce à un avantage, et ne s'augmentent pas comme les autres, elles nécessitent d'utiliser des points d'existences à la place des points d'expérience.*

**Accorder : (avantage maillon fort (+5))**

*Cette compétence permet à votre personnage de gérer au mieux son rapport avec les autres. Elle lui permet notamment d'utiliser des effets d'harmonie sur les gens qu'il côtoie.*

**Don : (avantage don (+5))**

*Votre personnage est doté d'un ou de plusieurs pouvoirs surnaturels, cette compétence vous permet de les utiliser. Référez-vous à la partie magie. Il vous suffit de réussir un tirage de **Divinité** + **Don** et de dépenser 1 point de réalité pour utiliser vos pouvoirs.*

**Foi : (avantage foi (+1))**

*Votre personnage a la Foi et il peut utiliser ce sentiment religieux pour se préserver de différents dangers. Ainsi, chaque fois que votre personnage est victime d'un sortilège, faite un tirage de **Divinité** + **Foi**. Si le tirage est réussi, le sort n'a aucun effet sur votre personnage.*

*Cette compétence s'augmente de la même façon que les autres, mais le maître de Ka peut faire baisser votre score si jamais les actes de votre personnage vont à l'encontre de sa foi. Si votre personnage développe cette compétence ce n'est pas pour combattre la magie mais parce qu'il croit profondément en dieu et en sa parole.*

**Lycanthropie : (avantage Lycanthropie (+5))**



*Cette compétence traduit la faculté d'un loup-garou à maîtriser la bête en lui. Faire un tirage, de lycanthropie (**Divinité + Lycanthropie**), en tant que loup, permet à votre personnage d'éviter de massacrer le premier venu, et en tant qu'humain, de prendre sa forme de loup lorsqu'il le souhaite, même en plein jour. En loup-garou, votre personnage peut tenir sur deux pattes, et avancer comme un homme, mais c'est à peu près tout ce qu'il peut faire, ses pattes et griffes étant trop grandes pour lui permettre d'utiliser le moindre objet. Sous la forme de loup, la sphère d'Animalité de votre personnage est augmentée de 5 et sa sphère d'Humanité diminuée d'autant (elle ne descend toutefois pas jusqu'à 0, seulement jusqu'à 1). Pour griffer et mordre votre personnage peut utiliser son score de bagarre, mais mordre inflige des malus au tirage car l'opération est plus difficile. Les crocs du Loup-garou font des dégâts de (+5+ Animalité) et ses griffes de (+3+Animalité). De plus, sous la forme de Loup-garou, votre personnage bénéficie d'un bonus de +7 à la résistance magique. Enfin le loup-garou a un dé de Ka supplémentaire sous cette forme. Si jamais le personnage reprend sa forme normale en ayant plus qu'un seul dé de Ka, il ne le perd pas pour autant.*

### **Prophétie : (avantage prophète (+5 ou +7))**

*Cette compétence traduit la faculté de votre personnage à lire l'avenir. La méthode de voyance varie selon les gens, cela va du simple tirage de carte, à la lecture dans les entrailles ou à des procédés encore bien plus mystiques comme le dialogue avec les anges. Quoi qu'il en soit, le procédé est toujours long et fastidieux. Pour chaque séance, faite un tirage de **Divinité+ Prophétie**. Le bonus de réussite donnera le nombre de cartes que le bénéficiaire de la séance pourra tirer et mettre de côté. Elles symbolisent le contrôle sur le destin que lui a offert la divination, il pourra les utiliser quand il voudra jusqu'à la fin de la partie à la place de tirer une carte. Tant que toutes ces cartes ne sont pas utilisées, le devin ne peut pas réutiliser son pouvoir. Attention, si vous jouez à Théorem avec des dés et non des cartes, le personnage pour qui l'on a fait une prédiction devra faire autant de tirages que le bonus de réussite puis noter les résultats. Il utilisera ces tirages par la suite comme il le souhaitera selon le même principe que pour les cartes.*

*Cette compétence permet évidemment de faire de vraies divinations. Selon la réussite du joueur qui veut apprendre quelque chose, le maître de Ka pourra donner des indices plus ou moins précis sur ce qui attend le personnage.*

*Si le personnage a pris l'avantage à +7, il peut avoir 2 divinations en cours en même temps.*

### **Rêve : (avantage rêveur (+5))**

*Votre personnage peut utiliser ses rêves pour pénétrer les rêves d'autrui ainsi que l'Agartha. Lorsque votre personnage dort, s'il veut pénétrer en Agartha, il lui suffit de choisir le niveau auquel il veut accéder, mais celui-ci devra être inférieur à son score de Divinité + Rêve.*

*Lorsqu'il pénètre ainsi en Agartha le rêveur est considéré comme un enfant d'Agartha et soumis aux mêmes règles. A la différence qu'il a en plus un corps physique étendu endormi quelque part. Si le corps physique meurt, le rêveur deviendra véritablement un enfant de l'Agartha, si l'esprit du rêveur meurt, le personnage mourra. En Agartha, le rêveur peut utiliser la magie comme le ferait un sorcier mais en utilisant la compétence rêve à la place de sorcellerie. Enfin, le rêveur peut pénétrer les rêves d'autrui s'il connaît l'emplacement exact où réside la personne dont il veut visiter les rêves et s'il réussit un tirage d'opposition en Divinité pure. Une fois dans*



*les rêves de quelqu'un le rêveur peut l'aider à pénétrer en Agartha. Attention, si entrer et sortir du rêve est instantané, tout ce qu'il s'y passe ensuite est en temps réel et l'espace est le même que le nôtre. D'autre part, lorsqu'un rêveur passe une nuit à rêver il ne récupère pas de points de réalité au matin, s'il passe plusieurs jours dans ses rêves, il récupère ses points de réalité comme un enfant d'Agartha dès le deuxième jour.*

**Réminiscence : (avantage réincarnation (+ vari))**

*Cette compétence traduit la capacité de votre personnage à se souvenir de ses anciennes vies. Lorsque votre personnage veut faire appel au savoir d'une de ses anciennes incarnations, il lui faut réussir un tirage de **Divinité + Réminiscence**. Si vous l'avez réussi, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des compétences de cette ancienne incarnation durant (réminiscence x 10 minutes). Attention, la valeur de compétences de votre ancienne incarnation ne peut dépasser votre total en réminiscence. Ainsi si vous avez 2 en réminiscence, et que vous voulez utiliser une compétence qu'une de vos anciennes incarnations possède à 5, vous ne pourrez l'utiliser qu'à 2.*

**Sorcellerie : (avantage Sorcier (+7))**

*Connaissance de l'art subtil de la magie, et capacité à lancer des sorts. Référez-vous à la partie magie.*

**Vecteur: (avantage Vecteur (+ 7))**

*Cette compétence permet de sublimer ou de nier la réalité. Concrètement elle permet à votre personnage de faire gagner ou perdre des points de réalité. Faites un tirage **d'Humanité + Vecteur contre un tirage d'Humanité + compétence la plus haute**, s'il est réussi, chaque niveau de réussite fait gagner ou perdre 10 points de réalité. Un personnage qui meurt de cette façon disparaît complètement, comme s'il n'avait jamais existé. Il n'a pas l'occasion de revenir sous forme de légende. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur une chose à la fois.*

*Par ce procédé, votre personnage peut détruire ou créer ce qu'il veut : un objet simple comme une clé demandera une réussite normale, un objet plus compliqué comme une arme à feu demandera une grande réussite quant à donner vie à un être humain, il faudra compter sur une réussite miraculeuse.*

## f) les finitions :

Une fois que vous avez passé les 4 premières étapes, votre personnage est bien plus qu'ébauché, il commence à jaillir de la pierre et il ne reste plus que quelques derniers coups à mettre afin de terminer.

Vous devez notamment définir l'apparence de votre personnage et, si ce n'est pas encore fait, vous devez déterminer son métier, par exemple à partir de ses avantages et handicaps ou de ses compétences. Cela pourrait s'avérer important dans les parties et être prétexte à scénario. Vous pouvez incarner la profession que vous désirez à condition que votre profil corresponde.

**Exemple :** *avec 5 en médecine, vous pouvez être chirurgien mais si vous n'avez que 3 : aides-soignants ou infirmier. Si vous avez politique et de la renommée vous pouvez très bien être un adjoint du maire, et ainsi de suite.*

N'oubliez pas que Ka est un jeu de conspiration, ainsi être une caissière ou lancer des lasers s'avérera souvent moins pratique qu'être inspecteur de police ou connaître les bonnes personnes.

Pour finir : déterminez le nombre de vos dés de Ka, ils sont égaux à  **votre sphère la plus basse +1**, et tirez votre carte de Ka. Tirez une arcane du tarot dans un paquet, cette carte symbolisera le destin de votre personnage, elle le guidera sur sa route comme nous vous l'expliquerons plus tard.

N'oubliez pas de noter l'avantage ou handicap que vous donne votre carte.

Si jamais vous jugiez que le handicap ou l'avantage ne correspond pas à votre personnage, vous pouvez (en accords avec le maître de Ka) tirer une autre arcane. Toutefois, vous perdriez dès lors l'avantage ou handicap que devait vous offrir la nouvelle carte de Ka tiré.

Voilà, votre personnage est désormais terminé. Vous n'avez plus qu'à vous lancer dans vos aventures. Et si jamais vous ne trouvez pas le courage ou le temps de faire un personnage, jetez donc un œil à nos archétypes.



## g) les archétypes :

Ci-après vous trouverez 7 archétypes de personnages. Ils peuvent vous servir à aider vos joueurs à comprendre le genre de personnage qui peuplent Théorem mais peuvent aussi être utilisés comme Personnages Non Joueurs.

### Tueur en série :

Joshua Dumont:

Animalité : 4 Humanité : 3 Divinité : 2

Age : 33 ans (4pts)

Réalité : 15

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Enfant abandonné (-3), Souillé par l'Abysses (sur la peau de son crâne, on peut lire sous forme de tache de naissance : 666) (-4), Compulsion (le meurtre) (-3), Seconde vue (+3), Clarté de pensée (+3), Mémoire photographique (+3), Apparence (+3),

Compétences :

Connaissance de la rue 3, Culture générale 3, Législation 1, Médecine 1, Occultisme 1, Psychanalyse 3, Système D 2, Athlétisme 3, Attention 3, Discrétion 3, Esquive 2, Arme à feu 4, Escalade 2, Arme blanche 6, Encaissement 2,

Histoire :

Joshua Dumont fut abandonné devant une église à la naissance, la sœur qui le recueillit comprit de suite la raison de cet abandon : l'enfant était marqué par le diable. Obligée par ses autorités à s'en séparer, la jeune nonne remit l'enfant à un orphelinat, ainsi commença la longue descente aux enfers de Joshua. Très tôt il fit preuve d'un goût prononcé et incompréhensible pour la violence qui effraya toutes ses familles d'accueil, il passa donc l'essentiel de son enfance en orphelinat, jusqu'à l'âge de l'émancipation. Durant toute cette période, son seul point de repère fut la religieuse qui s'était juré de ne jamais l'abandonné. Elle veilla toujours sur lui de loin, lui prodiguant de précieux conseils et essayant d'en faire un homme juste et bon. Dès qu'il fut en âge de travailler, Joshua obtint un poste de veilleur de nuit dans un musée tandis qu'en parallèle, il entama des études de droits. C'est lors de sa vingtième année, durant une nuit de travail comme les autres que Joshua découvrira sa véritable vocation. Voulant empêcher le vol d'une œuvre inestimable, il se prit physiquement à un cambrioleur qui s'avéra être une créature inhumaine. Joshua réussira à la tuer de justesse pour sauver sa propre vie, faisant disparaître à tout jamais la créature. Pas de crime, pas de corps, pas de conséquences. Joshua venait de découvrir sa véritable passion, et le moyen de l'assouvir. Il aimait tuer, et il y avait dehors des créatures suffisamment étranges pour qu'il puisse les tuer sans craindre de



conséquences judiciaires. Mieux, en faisant cela, Joshua avait l'impression d'accomplir l'oeuvre de Dieu.

Joshua obtint finalement une place d'inspecteur de police, un emploi respectable, des amis, une femme, une vie parfaitement réglée qui fait place une fois la nuit venue à la traque et à l'extermination des créatures maléfiques qui hantent l'obscurité.

### **Sorcier :**

Agnar :

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 6

Age : 65 ans (6pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Secret (- 3 :il a exterminé la famille Belmont), Hanté (-5 : Katarina Belmont), Orgueilleux (-2), Sorcier (+7),

Compétences :

Culture générale 3, Médecine 3, Occultisme 4, Psychanalyse 2, Attention 2, Discrétion 1, Esquive 2, Arme à feu 1, Arme blanche 3, Encaissement 2, Sorcellerie 6, Conduire 2, Enseigner 2, Etiquette 3, Informatique 2, Langue latin 3, Langue anglais 2, Langue Araméen 2, Intimidation 2, Méditation 2

Histoire :

Agnar était encore un jeune homme à peine majeur, et tout juste intéressé par les choses de l'occulte, lorsqu'il fait la connaissance de Katarina Belmont. Celle-ci est une femme superbe, riche et surtout : reconnue au sein de la communauté des occultistes. Visiblement séduite par le jeune homme, elle le prends sous son aile et commence à le former. Des sentiments respectifs ne tardèrent pas à fleurir entre les deux occultistes, et malgré la différence d'âge, le couple n'hésita pas à s'afficher au grand dam de la famille Belmont. Agnar n'avait jamais su se faire accepter par la famille Belmont, il n'en comprenait pas la raison, et Katarina semblait ne pas vouloir en discuter. Comblé par sa maîtresse, il tenta de ne pas y penser, même si cela l'agaçait. Le couple vécu ensemble toute une année durant laquelle Katarina transmet tout son savoir occulte à Agnar. Celui-ci se révéla un élève brillant bien qu'un peu trop sur de lui, il en vint rapidement à dénigrer Katarina, voir à la prendre de haut. Dès qu'il comprit qu'elle n'avait plus rien à lui apprendre, il commença à se désintéresser d'elle pour chercher d'autres sources de savoir. Il apprit ainsi que la famille Belmont était détentrice d'un puissant et rare Grimoire. Sachant pertinemment qu'on ne le laisserait pas approcher du recueil, Agnar mijota un plan pour s'en emparer. Le plan s'avéra moins efficace que prévu et Agnar du se résoudre à affronter la famille Belmont. Profitant de l'effet de surprise, il réussit toutefois à les mettre tous à mort, même Katarina.

Avant de mourir, celle-ci lui avoua qu'elle avait eu une vision de sa propre mort longtemps avant leur rencontre. Mais elle avait choisi de le former en espérant lui inculquer suffisamment le bien pour que sa vision ne se concrétise pas. Elle avait échoué, mais pas totalement, dans sa vision Agnar s'emparait du grimoire après l'avoir tué, la famille Belmont avait donc décidé de lier magiquement le grimoire à la vie de Katarina, sa mort causa donc la destruction du grimoire. Même si l'échec le mina un moment, Agnar ne s'apitoya pas sur son sort et se remit en quête de puissance, accompagné du spectre de Katarina, résolu à le surveiller jusqu'à ce qu'il change ou que quelqu'un se décide à lui donner la sanction qu'il mérite.

### **Cyber terroriste:**

Sandra gallo :

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 4

Age : 18 ans (2pts)

Réalité : 20

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Enfant abandonné (-2), Problème émotionnel (-2), Froussard (-2), Révolté (-2), Utopiste (-2), Génie de l'informatique (+3), Don (+5), Contacts (un policier de la brigade des fraudes, un mafieux, le responsable d'une association d'activiste) (+3), Influence (politique) (+3),

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 3, Informatique 6, Attention 2, Chercher 3, Esquive 1, Encaissement 2, Electronique 3, Politique 3

Histoire :

Issue d'un foyer démissionnaire, Sandra fut obligée de se débrouiller très tôt dans la vie. À 14 ans à peine, elle fut obligée de faire de petits travaux au noir pour payer les factures parentales qui s'accumulent. Son père a disparu du jour au lendemain et sa mère a sombré dans l'alcoolisme. Pour surmonter les épreuves, Sandra se replia dans son petit univers essentiellement centré autour d'un vieil ordinateur. Assez tôt elle prit conscience qu'elle était capable d'utiliser sa machine sans même la toucher : par la simple force de sa volonté. Grâce à ce don et une compréhension hors du commun de l'informatique : Sandra fit rapidement ses preuves sur Internet et se fit un nom sous le pseudo de : « Sp1r1t ». Elle se familiarisa ainsi avec le milieu des Hacker jusqu'à devenir elle-même une pirate informatique, et se voir proposer des offres de travail. Dès qu'elle fut majeure, elle quitta ce qui restait du foyer familial, pour s'installer dans son propre appartement. En ne sortant presque jamais de chez elle, Sandra se retrouva mêlée à de nombreuses affaires qui lui permirent de découvrir nombre de petits secrets honteux ou d'informations de valeur grâce auxquels elle a pu nouer des relations de travail sérieuses avec diverses personnes utiles. Progressivement Sandra devint une référence dans son milieu et pu vivre dignement de son activité tout en s'occupant de sa mère à distance. Elle en profita également pour réparer quelques injustices en s'attaquant à l'occasion aux grands patrons et aux diverses malfonction de notre société.

Don :

#### **- Techno-Empathie:**

**Description :** Sandra a le pouvoir de communiquer mentalement avec les ordinateurs, elle peut pirater presque n'importe quel ordinateur d'un simple regard et peut même optimiser ses performances selon ses besoins.

(1) **Objectif :** ordinateur (- 2)

(2) **Envergure:** 10 kilos, 50 centimètres carrés (-1)

(3) **Durée :** 1 heure (-1)

(4) **Cible(s) :** 1 (0)

(5) **Portée :** en vue (-2)



**(6) Effets** Contrôle: Empire (-5)

**(7) Dégâts :** NA

**Coût :** 1



**Biblio-détective (voyant) :**

Adrien Corso

Animalité : 4 Humanité : 4 Divinité : 4

Age : 35 ans (4pts)

Réalité : 20

Dé de Ka : 5

Avantages/Handicaps :

Maladroit (-3), Obsession (lire de beaux livres) (-2), Epileptique (-5), Prophète (+5), Voyageur (+2), Mémoire photographique (+2),

Compétences :

Culture générale 6, Informatique 3, Occultisme 3, Psychanalyse 2, Système D 3, Attention 4, Chercher 4, Discrétion 3, Esquive 2, Encaissement 2, Prophétie 3, Langue Anglais 2, Langue Latin 2

Histoire :

Fils unique d'une famille de libraire, Adrien est un enfant fébrile et maladroit. Rejeté par les autres enfants, il se réfugie dans la librairie familiale et contracte très jeune la passion des livres. Ravis que leur enfant partage leur passion, ses parents n'hésitent pas à l'entretenir et font progressivement de lui un véritable expert en livre rare. Alors qu'il est âgé de 22 ans et plongé dans des études d'histoire de l'art, les parents d'Adrien meurent dans un accident de voiture. Dévasté, Adrien abandonne ses études, revend l'entreprise familiale, et s'enfuit autour du monde. Quelques mois plus tard, dans un ashram perdu au fin fond de la jungle, il découvrira son don de prophète ainsi que sa destinée. Il poursuivra son voyage encore 5 ans, durant lesquels passeront entre ses mains certains des ouvrages les plus rares de la littérature mondiale. Puis, convaincu que son avenir se trouve dans les livres, Adrien décidera d'ouvrir une petite entreprise de recherche de livres rares. Les clients ne se bousculent pas, mais il lui reste encore un peu d'argent de côté pour tenir et quelques clients fortunés se réjouissent déjà de ses services.

**Gourou :**

Philippe Stantor

Animalité : 5 Humanité : 5 Divinité : 1

Age : 28 ans (4pts)

Réalité : 15

Dé de Ka : 2

Avantages/Handicaps :

Casier judiciaire (-1), Mouton noir (-2), Don Juan (-2), Orgueilleux (-2), Paresseux (-2), Apparence (-1), Famille connue (+3), Charisme (+3), Chef d'un groupe(sa secte)(+4),

Compétences :

Connaissance de la rue 2, Culture générale 2, Informatique 2, Occultisme 1, Psychanalyse 5, Athlétisme 2, Attention 1, Esquive 3, Encaissement 3, Langue Anglais 3, Charme 5, Comédie 3, Commandement 2, Hypnose 3, Intimidation 2, médecine 1

Histoire :

Issu d'une célèbre famille d'artiste, Philippe est un garçon quelconque que les études passionnent peu et qui préfère traîner en soirée avec ses amis de circonstance. Cette vie de débauche lui vaudra d'ailleurs plusieurs interpellations et un vif intérêt des médias à scandales. Son caractère indolent et ses fréquentations font jaser, ses parents désespèrent de n'avoir aucun contrôle sur lui, sa famille lui tourne le dos. Sans réel objectif, mais pour donner l'impression d'étudier, il entame sans conviction des études de psychologie. Il n'y apprendra pas grand-chose qu'il ne savait pas déjà instinctivement, mais cela lui confirme sa croyance profonde : l'homme est un être facilement influençable. Il teste un soir cette théorie sur une jeune femme un peu fragile dont il fait son esclave sexuelle en l'abreuvant de théorie religieuse basé sur le tantrisme et d'autres religions dont Philippe a vaguement entendu parler. Grisé par cette réussite, il réitère sa performance à quatre autres reprises, se retrouvant donc à la tête d'un harem de cinq femmes superbes et prêtes à tout pour le satisfaire. Germe alors un plan dans son esprit. Puisque ces femmes vénèrent le sol qu'il touche, il pourrait sûrement obtenir bien plus que du sexe. De l'argent, beaucoup d'argent. Il passe donc plusieurs nuits à rédiger les fondements de sa religion ainsi qu'une mythologie crédible (à base d'extraterrestre, de messie, et de paradis lointain..) et convainc ses femmes de lui céder tout ses biens et de s'installer avec lui dans un domaine achetée pour l'occasion. Puis il les envoie en boîte de nuit séduire d'autres élus (comprendre des hommes désespéré et prêt à tout pour toucher une femme.) Ainsi s'organise et se construit peu à peu sa communauté. Philippe laisse couler les jours, entouré de belles femmes et obéis par ses fidèles. Il n'a de cesse de faire croître son groupe et s'est presque convaincu lui-même qu'il est le messie et qu'il mérite toutes ces attentions. Le groupe est autonome et s'enrichit régulièrement de nouveaux membres, mais il commence à attirer l'attention : des autorités d'une part, mais également d'autres personnes beaucoup plus dangereuses qui semblent ne pas goûter l'apparition d'un nouveau culte.



### Nettoyeur :

Denise Lucas

Animalité : 2 Humanité : 6 Divinité : 2

Age : 33 ans (4pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Code de l'honneur (Denise a assimilé le code de l'honneur mafieux, elle vit au travers de ses règles) (-3), Fade (-1), Orgueilleux (-2), Phobie (des araignées) (-2), Secret (ses basses besognes) (-2), Revenue (+3), chef d'un groupe (sa société de nettoyage) (+3), influence média (+1), influence administration (+2)

Compétences :

Comptabilité 1, Connaissance de la rue 3, Culture générale 2, Etiquette 2, Informatique 1, Langue Anglais 3, Législation 3, Mécanique 1, Médecine 1, Politique 2, Psychanalyse 3, Système D 2, Arme à feu 2, Attention 2, Charme 3, Commandement 3, Discrétion 2, Intimidation 2, Encaissement 2

Histoire :

Denise naît dans un foyer monoparental très pauvre. Sa mère, une modeste femme de ménage est obligée de lui demander son aide très jeune pour pouvoir subvenir au besoin de ses frères et sœurs. Denise se retrouve donc à faire le ménage le soir après les cours. C'est ainsi qu'elle se retrouve témoin d'un meurtre. Le meurtrier est un amateur, il n'a tué que par accident et se retrouve complètement perdu. Il supplie Denise de l'aider et lui promet mont et merveille. Sachant pertinemment que le jeune homme est le fils unique d'un ponte de la mafia, Denise décide de l'aider, elle prend les choses en main et fait disparaître le corps. Quelques jours plus tard elle sera contactée par le parrain, celui-ci a découvert la bêtise de son fils et appris ce que Denise a fait. Bluffé par le cran de la jeune fille, il veut s'entretenir avec elle. Celle-ci ne le décevra pas car loin de se laisser impressionner, elle proposera même une affaire au mafieux, elle lui demande de l'aider à financer sa propre société de « nettoyage ». Le



parrain s'amuse de la proposition et comprend bien le potentiel d'une telle affaire, il accepte donc d'aider la jeune fille. En quelques années, Denise se retrouve à la tête de la plus grosse entreprise de nettoyage de la région. Elle est la seule à avoir obtenu officiellement le droit de nettoyer les scènes de crime, et a les moyens de faire disparaître les cadavres et étouffer les affaires. Elle est toujours fidèle au mafieux, mais a su s'ouvrir à la concurrence, elle est devenue une référence.

**Grand mère:**

Paulette Magret

Animalité : 2 Humanité : 5 Divinité : 4

Age : 59 ans (4pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Enfance heureuse (+1), mémoire photographique (+ 2), vieux singe (+ 2), Esprit critique (+4), contacts (un neveu policier)(+1), Code de l'honneur (-2), obsession (la curiosité, Paulette a besoin de tout savoir)( -2), utopiste (-2), Arthritique (-2), souffle court (-2),

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 5, Informatique 2, Législation 3, Médecine 2, Occultisme 1, Psychanalyse 2, Système D 2, Athlétisme 2, Attention 4, Chercher 4, Esquive 2, Arme à feu 2, Conduire 3, Comédie 2, Crocheter 1, Encaissement 2

Histoire :

Paulette est une jeune fille de bonne famille d'une curiosité sans borne. Très jeune elle se mêle d'histoires qui ne la regarde pas, créant parfois des situations incongrues et difficiles pour ses parents. Après de brillantes études, elle se distingue dans les services de l'ordre, gravissant rapidement les échelons de la hiérarchie grâce à un talent de déduction hors normes. Acharnée de travail, elle occupe son temps libre à écrire des romans inspirés des affaires qu'elle a résolues. Le succès ne sera jamais vraiment au rendez-vous, son style n'étant pas suffisamment mature, mais cela ne découragera pas Paulette qui continuera de publier ses livres. Après 40 ans de bon et loyaux services, devenue la femme la plus gradée de France, elle doit quitter le service pour rejoindre la vie civile et couler des jours paisibles. Mais l'ennui et la solitude se font rapidement sentir et Paulette cherche des distractions. Elle se penche tout d'abord sur son voisinage, s'assurant qu'ils n'ont rien à se reprocher puis décide de rendre service à son neveu, un jeune policier peu débrouillard qui a grand besoin des talents d'observations de sa vieille tante.

**Profiler :**

Lance White :

Animalité : 2 Humanité : 5 Divinité : 5

Age : 45 ans (4pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

Cauchemar récurrent (-4), triste sire (-2), Code de l'honneur (-2), ennemi (Gérard Krishner : - 2), don (+3), volonté de fer (+3), membre d'un groupe (Century : + 3),

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 4, Informatique 2, Législation 5, Médecine 2, Occultisme 2, Psychanalyse 5, Système D 2, Athlétisme 2, Attention 3, Chercher 3, Esquive 2, Arme à feu 3, Conduire 2, Encaissement 2

Histoire :

Enfant unique d'une famille modeste, Lance fait de brillantes études et intègre la police avant de rejoindre la DST (Direction de la Surveillance du Territoire). Au fil d'une carrière remarquable, il se voit confié une enquête particulièrement délicate concernant des meurtres rituels. L'affaire est particulièrement difficile, à tout point de vue, celle-ci l'éloigne progressivement de sa femme et de sa fille et détraque peu à peu ses pouvoirs qui lui infligent d'affreux cauchemars diurnes. Malgré tout ses efforts Lance n'arrivera qu'à remonter une seule piste menant à une mystérieuse organisation : « L'œil vert ». C'est malheureusement l'impasse, les pistes sont floues et les indices maigres, sa direction insiste pour que Lance abandonne l'affaire d'autant qu'il s'entête à vouloir incriminer un homme politique Influent : Gérard Krishner. Lance est finalement poussé vers la sortie, seul, à bout, hanté par ses visions, il part se ressourcer à la campagne. Il y sera contacté quelques années plus tard par Century: un groupe d'anciens policiers devenu consultant pour les affaires délicates. Le groupe tient absolument à profiter des talents de Lance et celui-ci se laisse finalement convaincre. Plus calme, contrôlant un peu mieux ses pouvoirs il se retrouve donc à nouveau mêlé à des affaires extraordinaires, certaines le remettant sur la piste de « L'œil vert ».

Don :

- **Vision:**

**Description :** Lance a le pouvoir de ressentir des impressions concernant des lieux ou des objets, il en a ainsi des visions du futur ou du passé. Ces visions sont toutefois purement allégoriques et nécessitent une interprétation.

(1) **Objectif :** une pièce (-3)

(2) **Envergne:** Non applicable : votre pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)

(3) **Durée :** 1 journée (-2)

(4) **Cible(s) :** 1 (0)

(5) **Portée :** au touché (-1)



**(6) Effets :** Réminiscence : savoir ce qu'il s'est produit dans le passé. (-4)

**(7) Dégâts :** NA

**O Restrictions :** (-2) Les visions de Lance sont allégoriques et donc souvent difficiles à interpréter, mais surtout très sombre et s'apparentent à de véritable cauchemar éveillé

**Coût :** (-3)

*Retrouvez la suite du livre de règles du Jeu de Rôle ainsi que le roman, et des nouvelles autour de l'univers de Théorem, sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>*

