

Le système de jeu

Le système de jeu de Théorem a été pensé pour être le plus simple possible, tout en permettant la plus grande liberté. Le système est à l'origine conçu, et contrairement à la majorité des autres jeux de rôles, pour fonctionner avec des cartes de Tarot divinatoires et non des dés.

Ce choix s'explique pour une raison simple d'ambiance, d'une part parce que le Tarot divinatoire est empreint d'une mythologie qui sert au mieux l'atmosphère de Théorem et d'autre part parce que les dés ont tendance à être un système par trop aléatoire qui casse le rythme de la partie. Combien de combats glorieux et épiques se sont vu mués en fastidieux 421 ?!

Bref, le système de Théorem permet d'établir une ébauche de stratégie pour ses tirages, ne laissant plus la chance seule juge d'une partie. Il permet également d'établir une certaine ambiance, qui participe au roleplay et à l'immersion dans le monde de Théorem.

Toutefois, si pour une raison ou une autre, vous préférez utiliser des dés plutôt que des cartes de Tarot, nous vous expliquerons plus loin comment faire.

I) Les actions

A) Au commencement :

Avant une partie, chaque joueur pose un paquet de cartes contenant les 22 arcanes du tarot devant lui et le MK pose un paquet contenant les 56 cartes numériques (de 1 à 10 plus les figures), au centre de la table.

Ensuite, chaque joueurs tirent : **(son score de Divinité)** cartes dans le paquet des arcanes, il les place ensuite devant lui retourné(ceci afin d'éviter que les joueurs ne regardent leurs cartes respectives et prévoient des utilisations communes).

Cette première main symbolise la maîtrise qu'a le joueur sur le destin de son personnage. C'est à la fois très peu et énorme.

Pour les prochains tirages qu'il aura à faire, le joueur devra tirer la première carte du paquet numérique au centre de la table. La carte est utilisée immédiatement et posé à côté dans ce que l'on nommera la défausse. Une fois les cartes du paquet épuisées, on retourne la défausse et l'on recommence.

Dans certaines situations, le joueur pourra également jouer une arcane au lieu de tirer une carte, il peut alors choisir celle de sa main qu'il désire. Une fois que sa main est vide, il doit piocher à nouveau autant de cartes qu'au départ dans son paquet d'arcane. Les cartes utilisées sont placées dans une défausse propre au tas d'arcane du joueur et lorsque son paquet est épuisé, il fait comme pour celui de cartes numériques.

Exemple : *Philippe dont le personnage a 5 en divinité, a épuisé sa main de départ de 5 arcanes, il doit en piocher 5 à nouveau. S'il ne reste que 2 cartes dans son paquet, il les prend puis retourne sa défausse afin de prendre les 3 cartes du dessus du paquet pour compléter sa main.*



L'avantage de ce système est de pouvoir élaborer de mini stratégie, en choisissant quelle carte utiliser pour l'action en cours.

Note : Si jamais le joueur pioche sa carte de Ka. Il la met de côté et pioche une autre carte. Il pourra utiliser sa carte de KA quand il le voudra, pour quelque action que ce soit, en ne payant que 1 point de réalité au lieu des 5 habituels.

Attention :

Le maître de Ka aussi à une main d'arcane. Avant chaque partie, il déterminera sa valeur, fixée entre 3 et 10 selon la difficulté estimée de la partie. Plus cette main sera grande, plus les joueurs auront mérité de xps.

B) Premières actions :

Selon la situation, votre personnage sera amené à faire deux types de tirages différents pour accomplir une action. Le premier cas de figure concerne « l'action simple ». C'est le tirage le plus courant, il permet de gérer toutes les actions où votre personnage n'a d'autres limites que ses facultés propres.

Exemple : *conduire une voiture, pirater un ordinateur, faire du jardinage, etc*

Le deuxième tirage, nommé : « action d'opposition », servira pour toutes les actions où votre personnage sera directement confronté à un autre.

Exemple : *se battre, poursuivre ou fuir quelqu'un, séduire quelqu'un, etc*

1) Les actions simples

Pour une action simple, on utilise habituellement le paquet de cartes numériques, mais il est également possible d'utiliser les arcannes, comme nous vous l'expliquerons par la suite. Une fois l'action établie, on détermine la sphère et la compétence correspondant à cette action. On les additionne, on ajoute d'éventuels modificateurs et enfin le score de la carte utilisée. Ce total vous donnera votre score de réussite (voir le tableau des réussites).

Exemple : *Joshua veut essayer d'escalader la façade d'une maison pour y pénétrer. Il a 4 en Animalité, et 2 en Escalade. Aucun modificateur n'intervient dans le tirage, il tire un 4, ce qui lui donne un score de 10 tout juste suffisant pour réussir son action.*

2) Le re-test

Lorsque votre personnage a raté une action, il peut réessayer dès sa prochaine action, mais cette fois avec un malus de -2 dû à la frustration du premier échec. Si le personnage rate une fois de plus, il ne pourra pas réessayer avant au moins une heure, le temps qu'il se calme. Si jamais il ratait encore, il ne pourrait pas réessayer avant le lendemain. Durant un re-test on ne peut pas utiliser de point de réalité pour accomplir un exploit.



3) Les actions d'opposition

Lorsque, pour une action, votre personnage se retrouve confronté à un autre, qu'il soit Personnage Joueur (PJ), ou Personnage Non Joueur (PNJ : un personnage incarné par le maître de KA), celle-ci ne peut se régler uniquement avec le score de réussite. Ainsi, pour déterminer lequel des deux l'emporte sur l'autre et comment, il faut légèrement ajuster le système utilisé pour l'action simple. D'une part, les deux personnages tirent leurs actions comme ils le feraient pour une action simple. Ils obtiennent ainsi tous deux un score de réussite. Celui qui obtiendra le score de réussite le plus élevé remportera l'action. Toutefois, pour que l'action de son adversaire ne soit pas inutile, la réussite du perdant sera toujours soustraite à celle du vainqueur. On déduit les cases de réussite du perdant du nombre de cases de réussite du vainqueur.

Ainsi si le vainqueur a obtenu une **grande réussite** (3 cases) et son opposant une **réussite normale** (1 cases), le vainqueur ne pourra profiter que d'une **réussite moyenne** (2 cases).

En cas de stricte égalité du score, les deux actions réussissent en tant que réussite normale, dans le cas d'un combat, on considérera que le défenseur a réussi à accompagner le coup, il encaisse donc moins de dégâts (réussite normale) mais est quand même touché.

Note : Le vainqueur d'un tirage d'opposition ne pourra jamais obtenir moins qu'une réussite normale.

Exemple :

Après avoir déplacé le meuble, Joshua trouve effectivement une issue secrète. Il commence à s'y engouffrer, mais s'aperçoit que le tunnel est défendu par un gardien : un chien gigantesque.

*Heureusement l'animal est endormi, Joshua décide donc d'essayer de le surprendre en s'approchant discrètement. Il a **4 en Animalité** et **3 en Discrétion**. La situation est un peu compliquée du fait de la proximité du danger, le maître Ka lui donne **un malus de -2**. Il pioche **un 10** et obtient donc une **réussite normale à 15**.*

*Le chien a les sens en éveil, il a **5 en Animalité** et **3 en Attention**. La carte tirée est **un 6**, il obtient donc une **réussite normale à 14**.*

Joshua remporte donc l'opposition de peu et se faufile en silence jusqu'à l'animal.

Pour certaines oppositions nécessitant un peu plus de suspense, comme une poursuite, il est conseillé d'utiliser un système légèrement différent. Pour commencer, les deux opposant se voit infliger un malus ou un bonus selon leurs situations de départ respectives.

Le tirage se traite alors comme un tirage d'opposition classique, mais sa finalité sera différente. En effet une fois déterminé le vainqueur, celui-ci gagne un bonus équivalent au bonus de sa réussite pour la suite de l'action. Les tirages d'opposition reprennent selon le même principe, et c'est le premier qui aura accumulé un bonus supérieur à son opposant de +3 ou +5 selon la difficulté de l'action, qui l'emporte sur l'autre.



Exemple :

Prudent, Joshua décide de s'enfuir dans le souterrain pour se débarrasser du chien, celui-ci le talonne.

Le maître de Ka décrète que Joshua aura besoin d'un bonus de 5 points supérieur à celui de son poursuivant pour le distancier, le chien lui devra juste égaler ou dépasser le bonus de sa proie pour la rattraper.

*Joshua dévale les escaliers quatre à quatre (**Humanité 3 + Athlétisme 3**) il tire un **9**. Il a un **bonus de départ de +1 son score final est donc de 16**.*

*Le chien poursuit Joshua (**Animalité 5 + Course 2**). La carte du chien est un **2**, il subit un **malus de -1** du à son temps de retard, et rate donc son action.*

*Joshua remporte la première manche, il creuse l'écart entre lui et le chien en gagnant un **bonus supplémentaire de +3**.*

*Deuxième tirage, Joshua obtient un **1**, son score est donc de **11** (3+3+4+1). Le chien tire un **10** et obtient **16** (5+2-1+10). Le chien remporte donc la deuxième manche avec une réussite moyenne, il obtient donc un **bonus de +3** qui efface le malus dont il était affecté.*

*Troisième tirage, Joshua tire un **8**, sa réussite est donc de **18** (3+3+4+8), le chien lui rate avec un score de **11** (5+2+2+2). Joshua obtient un **bonus de +3** et continue de creuser l'écart avec un **bonus total de +6** contre un **bonus de +3** pour le chien.*

*Quatrième tirage Joshua obtient **21** (3+3+6+9) et le chien obtient **18** (5+2+3+8). Le bonus de Joshua passe donc à **+11(6+5)** tandis que celui du chien n'arrive qu'à **+6** (3+3), Joshua a donc définitivement distancié son poursuivant.*

4) Les figures :

Si jamais lors d'un tirage, vous obtenez une figure (valet, cavalier, reine, roi), le système est un peu différent.

Tout d'abord, vous pouvez choisir de jouer cette carte de suite où la mettre de côté pour plus tard.

Si vous la mettez de côté, vous devez tirer une nouvelle carte. S'il s'agit encore d'une figure vous serez par contre obligé de la jouer.

Si vous jouez la figure, vous devez immédiatement tirer une deuxième carte. La valeur de votre score sera égale à : **-10 - la valeur de la carte suivante** si celle-ci est **de la même famille** que la figure, ou **10 + la valeur de la carte suivante**, si celle-ci est **d'une autre famille**.

Dans le cas où la carte tirée serait encore une figure, on considérerait sa valeur comme étant de 10 et on tirerait une nouvelle carte. Et cela tant que la carte tirée est une figure. Pour calculer le score obtenu, on utilise toujours la carte précédent la carte tirée et non la première carte tirée.

Exemple : *le tunnel semblant plus long et surtout plus compliqué que prévu, Joshua tente un tirage pour s'y retrouver et essayer de prendre la bonne direction. Le maître de Ka lui accorde un tirage **Animalité 3+ Attention 3**. Il tire un **valet de bâton**. Il pioche la carte suivante et obtient le **roi de denier**, il tire donc une autre carte : le **cavalier de denier**, il terminera finalement avec le **7 de coupe**. Son tirage sera donc de **17** (10+10-10+7), et son **score final de 23**, ce qui lui donne **une grande réussite** à son action.*

Attention : Vous ne pouvez pas garder plus que votre score **d'Humanité** en figure de côté. Ces figures peuvent être utilisées à tout moment à la place d'un tirage normal. Avant de tirer une carte, vous devez annoncer que vous utilisez une des figures que vous aviez en réserve. Une fois la figure posée, vous êtes libre de poursuivre en posant d'autres figures en votre possession, ou en tirant dans la pioche. Une fois que vous avez tiré une carte de la pioche, vous ne pouvez plus utiliser les figures mises de côté.

5) Les arcanes :

Le propre des personnages de Théorem est qu'ils sont des Existants. Ils peuvent influencer la réalité qui les entoure dans leur intérêt. Cela se manifeste de diverses façons dans le jeu, et nous allons évoquer ici l'une de ces façons : Les arcanes.

Vous le savez déjà, lorsque le jeu commence, vous tirez autant d'arcane que votre score de Divinité. Ce que vous ignorez encore c'est l'utilisation de cette main. Sachez déjà, que vous pouvez utiliser vos arcanes à tout moment où vous pourriez jouer une carte numérique. Vous pouvez également les utiliser au début d'un tour, en plus des actions de votre personnage, mais vous ne pouvez utiliser plus d'une arcane par tour.

Enfin, pour utiliser une arcane il vous faudra généralement payer 5 points de réalité. Deux situations vous permettent de ne payer que 1 : s'il s'agit de votre carte de Ka, ou si votre personnage est dans une situation mortelle (il ne lui reste plus qu'un dé de Ka, et il est face à un danger immédiat)

L'arcane a deux utilisations possibles: chaque arcane équivaut à la carte numérique 10 et chaque arcane a un effet différent pouvant influencer sur le jeu. Ainsi en payant 5 points de réalité vous pouvez vous assurer d'obtenir un 10 minimum à votre tirage ou d'utiliser un effet particulier (*plus de détails dans la partie tarot de ce livre*).

6) Accomplir un Exploit :

Une autre des particularités de votre personnage, en tant qu'Existant, est qu'il peut accomplir des **Exploits**. C'est-à-dire qu'il peut légèrement plier le réel à sa volonté afin d'accomplir une action dont on ne l'aurait pas crue capable. En termes de jeu, votre personnage peut dépenser **X points de réalité par tirage pour obtenir des bonus équivalents**. Chaque point de réalité dépensé donne un bonus de +1 à l'action et le maximum de points que l'on peut dépenser par action est égal au **score de Divinité** du personnage.

7) Modificateurs et réussites :

Ces modificateurs affectent directement le score du joueur. Le maître de Ka devra les appliquer, après l'annonce de chaque action lorsqu'il le jugera nécessaire.

+5 : Pour une situation que le joueur n'a vraiment pas le droit de louper : marcher dans la rue lorsqu'on est doté de deux jambes fonctionnelles, que l'on n'est sous l'effet d'aucune substance quelle qu'elle soit et que les deux hémisphères du cerveau fonctionnent correctement.



+3 : Pour une situation relativement facile, que le personnage ne devrait pas échouer : conduire une voiture, lorsqu'on a le permis et qu'on est tout seul sur une portion d'autoroute vide et droite.

0 : Lorsque la situation ne nécessite pas de modificateurs : conduire une voiture lorsqu'on a le permis, dans une situation du quotidien.

-2 : Lorsque la situation se complique un peu : conduire une voiture lorsqu'on a le permis, dans une situation du quotidien, mais de nuit.

-3 : Lorsque la situation se complique encore plus : conduire une voiture lorsqu'on a le permis, dans une situation du quotidien, mais de nuit et par temps de brouillard.

-5 : Lorsque la situation devient franchement compliquée : conduire une voiture lorsqu'on a le permis, dans une situation classique, mais de nuit et par temps de brouillard, sans phares ni bras.

-6 à -10 : Dans des situations vraiment extrêmes, où le personnage ne devrait normalement avoir aucune chance : conduire une formule 1 lorsqu'on n'a pas le permis, sur le périphérique parisien à l'heure de pointe en hiver (nuit et verglas), par temps de brouillard, sans phares, ni bras.

score de 10 à 15	C'est une réussite normale. Aucune majoration ne sera faite, vous avez juste eu la chance de réussir.	+1
score de 16 à 20	C'est une réussite moyenne, votre personnage réussit son action avec un peu plus de panache que de normal, mais pas de quoi remuer les foules	+3
score de 21 à 25	C'est une grande réussite. Votre personnage a fait preuve d'une véritable maîtrise dans son action.	+5
score de 26 à 30	C'est une réussite majeure, un véritable exploit surhumain. Peu d'hommes sont capables d'accomplir ce que vient de réaliser votre personnage.	+8
score de 31 et +	C'est une réussite miraculeuse, une action normalement impossible. Visuellement, cette action peut se traduire au choix comme un véritable miracle, ou simplement comme une action particulièrement impressionnante.	+15

Tableau des réussites

Note :

Le tableau de réussite peut également être utilisé à l'envers pour qualifier un échec. Ainsi, un score négatif obtenu par un joueur (à cause des figures essentiellement) infligera un malus équivalent au bonus correspondant dans le tableau pour ses futures actions. Pire, si cette différence correspond à une « réussite miraculeuse » n'hésitez pas à faire intervenir quelque élément surnaturel pour handicaper le personnage.

Exemple : Agnar veut traduire un rituel très puissant dont il possède le texte en Araméen. Il doit réussir un tirage de **Divinité + Langue Araméenne**. Il a un total de **6+2** et le maître de Ka lui

inflige un malus de -4 à cause de la puissance du rituel. Agnar tire un roi de denier, il retire et obtient un cavalier de denier puis un cinq de denier. Son score est donc de -21 (6+2-4-10-10-5) ce qui donne l'inverse d'une « grande réussite ». Agnar a donc raté sa traduction et cela l'énerve tellement qu'il aura -5 sur ses prochaines actions jusqu'à ce qu'il ait réussi à se calmer (à la discrétion du maître de Ka). Si Agnar avait raté de 31 et +, le maître de Ka aurait pu considérer que Agnar, sans s'en rendre compte, avait mal interprété le rituel et aurait pu faire se déchaîner les forces de l'enfer.

C) Les combats

Puisque nous avons abordé le tirage d'opposition, il est temps de passer à la partie qui en découle tout naturellement et qui vous passionnera sûrement : les combats. Vous savez déjà comment régler des tests d'affrontements mais de quoi se composent vraiment un combat ?

1) Les étapes

Tout d'abord, pour chaque round de jeu, votre personnage peut accomplir un maximum d'action égale à sa **sphère la plus basse**. Chaque action au-delà de la première se voit infligée d'un malus cumulatif de 1. La deuxième action sera donc a -1, la troisième a -2, et ainsi de suite. Lorsque le personnage a atteint sa limite, il ne peut plus ni attaquer, ni se défendre.

Lorsqu'un round commence, on fait un premier tour de table où l'on compare les sphères d'**Animalité**. Les plus hautes agissent en premier, puis les suivantes, jusqu'au score le plus bas. En cas d'égalité, les personnages agissent en même temps. S'il s'agit d'une égalité entre un personnage joueur et un personnage non joueur, on laissera le joueur agir en premier.

Pour attaquer un adversaire, on doit d'abord déclarer son attaque. Le défenseur doit alors annoncer s'il se défend ou pas. Si sa cible ne se défend pas l'attaquant n'aura qu'à accomplir **une action simple**, alors qu'il s'agira d'**une action d'opposition** dans le cas contraire.

Dans les deux cas, si l'attaquant réussit son tirage, une fois déterminé le bonus aux dégâts correspondant à sa réussite, vous l'additionnez au score de dégâts de l'arme utilisée (se référer aux tableaux des bonus d'armes). À ce score, vous devez retrancher le score d'encasement de la victime (**sphère approprié à l'attaque (animalité pour animalité, etc) + encasement + bonus éventuel**) pour obtenir le nombre de dé de Ka exact qu'elle perdra.

Si jamais la victime perd son dernier dé de ka, *reportez-vous au chapitre E) La mort*

Bien entendu, si la victime remporte son tirage d'opposition, l'attaque de l'agresseur n'a aucun effet.

Attention : dans le cas d'une égalité d'initiative, les personnages concernés peuvent choisir de s'attaquer mutuellement. Dans ce cas, seul celui qui remportera l'opposition réussira son action. Son tirage ne se verra même pas amputé de celui de son adversaire.



Une fois les actions du tour de table terminé, l'on en démarre un autre et cela jusqu'à ce que les personnages n'aient plus d'action ou ne veuillent plus en faire. Dans ce cas l'on démarre un nouveau round.

Exemple :

Au terme d'une course infernale Joshua réussit à semer son poursuivant, toutefois sa course l'a mené dans un cul-de-sac et le temps de se retourner, l'écume aux lèvres, le chien lui fait face.

Avec 4 en Animalité contre 3 pour le chien, C'est Joshua qui remporte l'initiative.

Sa sphère la plus basse est un 2, il n'aura donc droit qu'à 2 actions, le chien lui n'en aura que 1.

Joshua tire sur le molosse (Humanité 3+Arme à feu 4), à cause de la proximité, le Maître de Ka inflige un malus de 2 au tirage. La carte est un 6, Joshua obtient donc une réussite normale à 11.

Le chien esquive (Humanité 1 + Esquive 4) la carte est un 10, c'est donc une réussite normale à 15, le chien remporte son esquive et n'encaissera pas de dégât.

Joshua décide d'utiliser sa deuxième action du round pour tirer une seconde balle.

Son score est maintenant affecté d'un malus de 1 en plus du malus de 2. (Humanité 3 +Arme à feu 4- 1 seconde action - 2 proximité) Joshua tire un valet de bâton suivit d'un 9 de coupe. Il obtient donc une grande réussite à 23.

Le chien n'a plus d'action et ne peut donc qu'encaisser.

Les dégâts sont de +5 pour la réussite et +8 pour l'arme. L'encaissement du chien est de 4, il prend donc 9 dégâts ce qui correspond dans le tableau des dégâts à une perte de 2 dés de ka...

L'animal vient de perdre tout ses dés de Ka en une balle, il doit donc faire son tirage de mort.

Note : Si durant le jeu un round peut durer plusieurs minutes, pour les personnages, il ne dure en réalité que quelques secondes.

Armes de corps à corps :	Bonus de dégât:
Poing	+0 +animalité/2
Poignard	+1 +animalité/2
Epée courte	+2 +animalité
Hachette	+2 +animalité
Epée longue	+3 +animalité
Hache de bataille	+3 +animalité
Hallebarde	+3 +animalité
Arme à deux mains	+4 +animalité

Tableau des bonus de dégâts au corps à corps

Armes de portée :	Bonus de dégât:	Munitions :
Couteau	+1 +animalité/2	
Arc court	+2 +animalité/2	



Arc long	+3 +animalité/2	
Arbalète	+4	
Calibre 22	+6	~ 10
Calibre 44	+8	~ 10
Pistolet mitrailleur*	+6 (+12)	~ 30
Fusil a pompe	+10	~ 10
Grenade	+15	

Tableau des bonus de dégâts à distance

*Le pistolet-mitrailleur permet de tirer en rafale. Il faut pour cela utiliser sa sphère **Animalité**, les dégâts seront de +6 par balles, le nombre de balles par rafales étant 5 et les cibles devant se trouver à moins d'un mètre les unes des autres (le maître de Ka inflige un malus équivalent au nombre de cible au tirage : -2 pour 2 cibles, -5 pour 5). Utiliser une rafale sur une seule cible porte le bonus de dégâts à +12 (toutes les balles ne touchent pas).

2) L'encaissement

Qu'il se défende ou pas, à chaque fois que votre personnage reçoit des dégâts il a la possibilité de les encaisser. En effet, notre résistance à tous varie, en fonction de nos carrures ou des protections que nous portons.

De votre encaissement, vous pouvez déterminer deux valeurs qui vous seront utiles au fur et à mesure du jeu. D'une part le **score d'encaissement**, et de l'autre le **seuil d'encaissement**.

Le **seuil d'encaissement** est une valeur fixe que vous pouvez noter sur votre feuille. Il est égal à : **((sphère la plus basse + encaissement) x3)** et correspond à la volonté de votre personnage. Lorsque votre personnage perd de quelques façons que ce soit, en une fois, autant de point de réalité que son seuil d'encaissement, il tombe inconscient.

Le **score d'encaissement**, lui, est variable. Il est égal à : **(sphère impliquée dans l'attaque + encaissement)** et est déduit de tous les dégâts reçut par votre personnage. Lorsque votre personnage porte une protection, on ajoute le bonus de cette protection au score d'encaissement avant d'en déduire les dégâts.

Protection diverses	Bonus a l'encaissement
Armure en cuir	+2
Gilet pare-balles	+3
Cotte de maille	+4
Armure anti émeute	+5
Armure complète	+6
Armure technologique	+8

Tableau des protections



Dégâts endurés :	Perte en dé de ka:
1 à 5	1
6 à 9	2
10 à 12	3
13 à 15	4
16 à 17	5
18 à 19	6
20	7
21	8
Chaque points en plus	+1

Tableau de conversion des dégâts

3) Les Manœuvres :

Il est possible en combat d'effectuer certaines manœuvres notamment : assommer son adversaire ou le désarmer.

Assommer :

Pour cela il faut annoncer qu'on frappe pour assommer et non tuer avant d'attaquer. L'attaque est ensuite gérée comme un combat normal excepté que l'on déduit : **le bonus de réussite + modificateur de dégâts** des points de réalité de la victime. Celle-ci peut esquiver, mais ne peut par contre pas utiliser son score d'encaissement pour réduire la perte de points.

Si la victime perd en un coup l'équivalent de son seuil d'encaissement : elle est assommée. Sinon, il faudra lui faire perdre l'intégralité de ces points de réalité, ce qui entraînera en plus la perte d'un dé de Ka.

Exemple :

Avant de s'engouffrer dans le passage Joshua veut s'assurer que si le chien n'est pas mort il soit au moins assommé. Il utilise donc la crosse de son arme pour lui frapper sur le crâne.

Joshua a 4 en Animalité et 2 en Bagarre : son total est donc de 6. Vu la situation le maître de Ka lui accorde un bonus de 3. Il tire un 4 et fait donc une réussite normale à 13.

Le chien n'esquive pas, Joshua lui fait donc perdre : 1 (le bonus de réussite) + 3 (les dégâts de l'arme) points de réalité.

Le seuil d'encaissement du chien étant de 9 ((1 (humanité) x 3 (encaissement)) x3), Joshua ne s'en rend pas compte, mais son action n'a servi à rien.

Désarmer :

Pour désarmer un ennemi, il suffit d'annoncer son action au maître de Ka et de faire un tirage **Humanité + compétence appropriée**. Vous pouvez tenter de désarmer avec les mains (Bagarre), une arme blanche, une arme à feu, ou un pouvoir, mais le tirage se fera toujours avec



la sphère d'Humanité. Si votre réussite est supérieure à celle de votre adversaire sur un tirage **Humanité + arme**, il se retrouve désarmé.

Attention : le tirage de résistance à une manœuvre de désarmement n'est pas considéré comme une action.

Note : une manœuvre de désarmement ne fait jamais de dégâts.

4) La Terreur

Dans certaines situations où leurs vies sont clairement en danger, il est possible que les personnages éprouvent une véritable peur primale. Faites alors effectuer à vos joueurs un tirage de **Animalité + Encaissement** pour supporter ce sentiment. Selon la situation, le Maître de Ka pourra infliger un malus à ce tirage. Si le tirage est un échec et que le score est inférieur au score d'Animalité du personnage multiplié par 3. Celui-ci pénètre en Abysses (*se référer à la partie Monde du livre de règle*).

Exemple : *Grisé par sa victoire, Joshua s'enfonce dans l'ouverture qui devient de plus en plus obscure. Peu à peu, une lueur jaunâtre guide sa route. Arrivé au bout du chemin, Joshua pénètre une immense crypte au sol jonché de cadavres à moitié dévorés.*

*Au centre de la salle, juché sur un trône de cadavres, une créature de plus de 2 mètres de haut, au corps nu purulent, le fixe d'un regard vide. Joshua fait son tirage de Terreur (**Animalité 4+ Encaissement 3**) il tire un **5 de denier**. Mais le Maître de Ka lui inflige **un malus de 3** à cause de la situation (le chien toujours vivant qui pourrait revenir et la créature vraiment monstrueuse qui semble hostile). Joshua échoue donc avec un score de 9, soit moins que son score d'Animalité multiplié par 3, il se retrouve donc en Abysses.*

Attention : n'abusez pas des jets de Terreur, les personnages de vos joueurs vivront et auront déjà vécu beaucoup de choses. Ils ne devraient donc pas non plus être effrayé par la première bizarrerie venue.

D) La magie :

Cette partie n'aborde pas que la magie pure, mais aussi tous les pouvoirs et effets de types magiques.

Dans le chapitre magie, vous avez déjà pu créer votre pouvoir grâce au chemin de croix, cette partie va maintenant vous montrer comment l'utiliser. Votre tirage, outre l'importance qu'il a dans le cas d'un affrontement, permet de définir l'effet réel du pouvoir utilisé : la différence qualifiant la puissance de l'effet.



1) La mort du rêve :

Les pouvoirs sont des choses surnaturelles, les Non-Existants n'en voient jamais et lorsque c'est le cas refuse de croire qu'il s'agit de la réalité. La puissance de leur refus peut empêcher le lancer d'un sort. Ainsi, si jamais un pouvoir est lancé devant des témoins qui ne sont pas des Existants, le sort subira un malus égal à : **sphère d'humanité du lieu + sphère d'humanité la plus haute des témoins** (on peut jeter un dé 6 divisé par 2, ou tirer au hasard une carte entre 1,2,3)

Si le pouvoir fonctionne quand même, cela pourra avoir des répercussions encore plus gênante. Ainsi, lors d'utilisation de pouvoirs devant des Non-Existants, si les manifestations sont prolongées, très impressionnantes ou qu'il y a beaucoup de témoins, L'Inconnu (se référer à la partie monde) a de grandes chances de se manifester. Le maître de Ka devra faire un tirage en utilisant comme total le cumul des bonus obtenu dans le tableau d'intervention. Si le tirage réussi, la différence lui donnera la réaction appropriée à appliquer.

Situation	Bonus à l'apparition
Manifestation magique	+5
Utilisation d'un don	+3
Moins de 5 témoins	+2
Plus de 10 témoins	+3
Plus de 50 témoins	+5
Présence d'un Vecteur	+3
Présence d'un Ultra modéré (handicap magique)	+3
Valeur d'humanité du Lieu supérieur à 5	+3

Tableau des modificateurs d'intervention de l'Inconnu

score de 10 à 15	Un agent se manifeste dans le "public"
score de 16 à 20	Deux à trois agents interviennent
score de 21 à 25	Un van noir contenant 6 agents débarque pour tout nettoyer
score de 26 à 30	Deux vans viennent encercler la scène et faire un grand nettoyage de printemps.
score de 31 et +	Vos personnages rejouent la scène finale de Matrix reloaded ☺

Tableau d'intervention de l'inconnu

2) La gestion des affrontements :



Pour utiliser un pouvoir en affrontement, vous devez faire un tirage de **Divinité + Don**. (La compétence que vous avez ouvert à l'achat de l'avantage magique Don)

Si votre adversaire peut utiliser son propre pouvoir pour vous contrer, il peut vous opposer un tirage de **Divinité + Don**, si c'est un sorcier, il peut lancer un sort en utilisant : **Divinité + Sorcellerie**. L'affrontement se règle alors comme un tirage d'opposition classique.

Note :

Les Existants peuvent résister à la magie de façon plus efficace que les gens normaux. S'ils sont conscients d'être la cible d'un sort, ils peuvent payer **10 points de réalité** pour annuler l'effet. La dépense doit être effectuée au moment du lancer de sort, c'est-à-dire juste après le tirage. Si au moins une action a eu lieu après le lancer du sort, il n'est plus possible d'annuler son effet.

Attention : Pour utiliser un don, on doit payer **1 point de réalité** et cela avant même de lancer le pouvoir.

Vectoriser :

Si votre personnage est un Vecteur et qu'il utilise son pouvoir sur un autre personnage, il devra d'abords réussir un tirage d'**Humanité + Vecteur** contre un tirage de **Divinité + Mythe** pour les Agarthas, **d'Animalité + Terreur** pour les Abyssaux, et **d'Humanité + compétence la plus haute** pour les Ordinaires. Si la différence du Vecteur est supérieure, son pouvoir agit. La victime perd ou gagne 10 points de réalité par niveau de réussite.

3) Lancer des Sorts :

Le traitement des sorts est un peu plus compliqué que celui des pouvoirs.

Tout d'abords, le sorcier doit faire un tirage **Divinité + Sorcellerie**. Cela lui donnera la réussite de son sort ainsi que le bonus équivalent. La réussite servira en cas d'opposition et le bonus servira à définir le sort. En effet, une fois le tirage réalisé, on additionne le bonus au seuil d'invocation (**Divinité + Sorcellerie**) du personnage, cela donne le nombre de point de réalité maximum que le sorcier peut dépenser dans la création de son sort.

Il peut ensuite faire son chemin de croix (*chapitre : Magie*).

Si le bonus n'accorde pas assez de point au sorcier pour qu'il puisse lancer son sort, il peut toujours dépenser des points de réalité pour acheter des limitations à son sort. Chaque point de limitation ainsi acquis lui octroiera un nouveau point à dépenser pour définir son effet.

Exemple :



Agnar est un sorcier qui a 6 en Divinité et 6 en Sorcellerie. Il veut faire apparaître un cheval. Il tire une carte et obtient un 3, ce qui lui donne une réussite normale de 15 et un bonus de +1. Il a donc 13 (6+6+1) points pour lancer son sort.

Il commence donc à remplir son chemin de croix : sa cible sera un animal (-2), de moins de 100 kilos (-2), il durera 1 heure (-1), apparaîtra au contact du sorcier (-1) et le sort sera un effet de création d'organisme vivant (-3). Agnar a réussi à choisir les caractéristiques qu'il désirait avec seulement 9 points sur les 13 qu'il avait à disposition, il n'a donc même pas à prendre de limitation. Il paye donc les 9 (2+2+1+1+3) points de réalité et invoque son cheval.

Les routines :

Comme la magie a un côté très aléatoire, les sorciers ont l'habitude de se créer des routines afin de pallier ce défaut. Une routine, c'est un sort que le magicien a l'habitude de lancer. Il est quasiment toujours identique, ce qui est une forme de sécurité pour les sorciers.

Pour créer une routine, le sorcier doit réussir le lancer d'un sort et payer la moitié de son coût, arrondi au supérieur, en point d'existence au lieu de payer en point de réalité. Le sorcier copiera par la suite ce sort dans son grimoire et le sort sera désormais intrinsèquement lié à lui.

Le joueur devra recopier les caractéristiques du sort et pourra par la suite le relancer quel que soit le niveau de réussite de son tirage (il faut une réussite minimum tout de même). L'effet exact variera selon la réussite, mais les caractéristiques seront toujours les mêmes et le prix de lancement sera toujours égal à ce qu'il a coûté lors du lancer de la routine initiale.

Exemple :

Agnar aimerait posséder un sort offensif dont il est parfaitement sûr, il décide donc d'établir une routine. Il choisit un sort de Brume acide, c'est-à-dire qu'il transformera l'air ambiant en un brouillard qui rongera la chair humaine. Sa cible sera donc l'air (0), la surface 10 mètres carrés (2), la durée 1 heure (1), la cible une zone (0), la portée en vue (2), l'effet transfiguration (3) et les dégâts + 16 (5). Son sort nécessite donc 13 (0+2+1+0+2+3+5) points de réalité pour être lancé, son seuil d'invocation étant de 12 il pourra réussir ce sort même avec une réussite normale. Agnar tire un 5, il obtient ainsi une réussite moyenne et de quoi lancer son sort. Comme il désire en faire une routine, il paye 6 points d'existences et 7 point de réalités. Il peut désormais relancer ce sort en tirant une réussite normale et en payant 13 points de réalité.

Note : Les grimoires font partis des magiciens, ils ne sont pas de simples livres, et ne se prêter pas, ce sont des objets très puissants aux auras clairement identifiables et possédant une grande valeur. Si l'on brûle le grimoire d'un sorcier, il perd ses routines et ne récupère pas ses points d'existence. Un sorcier peut s'approprier les routines d'un autre en possédant son grimoire, il suffit de sacrifier autant de point d'existences que l'ancien propriétaire en avait dépensé pour chaque routine.

Lancer un sort transcrit :



Il arrivera au fil des parties que vos personnages trouvent des Grimoires ou de simples livres de sorts. Outre le fait de faciliter le chemin de croix du sorcier, ces transcriptions, selon leur qualité, peuvent favoriser le lancer du sort. Ainsi, selon le talent de l'auteur du sort, le maître de Ka accordera au sorcier un bonus allant de +1 à +5 pour lancer son sort à l'aide de tels écrits.

4) Lancer des rituels :

Nous venons donc de le voir, la magie est grande consommatrice de point de réalité ce qui en fait une arme à double tranchant. Mais d'autres moyens existent pour les lanceurs de sorts afin d'amplifier leurs pouvoirs.

Ils peuvent ainsi utiliser la force vitale que veulent bien leur confier d'autres personnes ou puiser dans la réalité ambiante et cela par l'utilisation des rituels.

Lancer un rituel est une chose très complexe qui exige de remplir plusieurs conditions. Tout d'abords, il faut avoir une version transcrite (parchemin, grimoire, etc) du rituel. Ensuite il faut passer beaucoup plus de temps que pour un sort normal.

De base, un rituel prendra 1h. Cela permet d'accumuler autant de point de réalité que le seuil d'invocation (divinité+sorcellerie) du lanceur le permet. Ensuite pour chaque franchissement de cette limite, il faudra compter 1 heure supplémentaire et 2 si le lanceur dépasse en heure son score de divinité.

Exemple :

Afin de régner sur le monde, Agnar veut invoquer un démon. Il a pour cela découvert un rituel qui nécessite 80 points de réalité. Son seuil d'invocation est de 12 il lui faudrait donc 7 heures pour réussir à emmagasiner suffisamment d'énergie. Agnar a un score de Divinité de 6, le rituel nécessite 1h de plus que son score de Divinité, l'heure supplémentaire est donc doublée. Agnar devra prendre 8h pour accomplir le rituel.

Un rituel peut donc être très long et c'est une véritable épreuve pour le sorcier que de rester aussi concentré pendant de telles durées. Il lui faudra donc, pour accomplir cet exploit, réussir des tirages de **Méditation**. Afin de conférer un certain suspens au rituel, le lanceur devra réussir un tirage par heure (en jeu pas dans la vraie vie) pour lancer son effet. Chaque heure, l'énergie s'accumulant en lui, maintenir sa concentration deviendra de plus en plus dur, ajoutant un malus cumulatif de 1 par heure supplémentaire de concentration. Si jamais la concentration du lanceur se brise, toute l'énergie accumulée se retourne contre lui et consume sa propre réalité (un point de réalité en moins par point accumulé)

Note :



Selon les besoins de votre scénario, faire un tirage par heure peut s'avérer fastidieux, vous pouvez donc adapter la règle, si vous le jugez nécessaire, en ne faisant qu'un tirage pour tout le rituel.

Ainsi, si pour réussir un rituel simple d'1 heure, une réussite normale dans son tirage de **Divinité + méditation** suffira, pour réussir un rituel de 5 heures : il faudra au moins une réussite moyenne, pour 10 heures : une grande réussite, pour 15 heures : il faut une réussite majeure et bien sûr, pour 24 heures : une réussite miraculeuse.

Chaque lieu a une limite de points que l'on peut y tirer par jour, comme vous pouvez le voir dans le tableau ci-dessous. Cette limite peut toutefois être augmenté certains jours, en accords avec des événements importants comme Halloween, la pleine lune ou une conjonction astrale spécifique (reportez-vous pour cela au second tableau.)

Vous pouvez tirer autant de points que possible d'un lieu, tant que votre rituel dure suffisamment longtemps.

Lieu :	Points de réalité par jour :
Un lieu normal, et sans histoire, comme l'on en voit partout.	5
Un lieu dont on parle un peu en ce moment, sur lequel court des rumeurs.	10
Un lieu qui a une certaine célébrité locale.	15
Un lieu qui est assez connu dans le pays.	20
Un lieu qui est mondialement connu.	50

Tableau des lieux de puissance

Note :

- Les limites données par lieu, sont bien les limites du lieu et non de la personne. Ainsi, pour un lieu normal si quelqu'un utilise les 5 points de réalité, personne ne pourra plus rien y prendre avant le lendemain.
- Lorsqu'une personne meurt quelque part, ses points de réalité restants sont absorbés par le lieu. Ainsi les théâtres de grands massacres sont des lieux fortement chargés de points de réalité.

Date :	Points de réalité correspondants :
Bien entendu, les dates doivent avoir un rapport ne serait-ce que vague avec la magie, le 1 ^{er} mai n'est pas forcément un jour favorable pour lancer des sorts.	
Un jour normal	0
Un jour où se produit quelque chose qui a lieu a peu près tous les mois(pas le film du samedi soir..) comme le cycle lunaire par exemple	5

Un jour où se produit quelque chose qui a lieu tous les ans (Halloween)	20
Un jour qui ne se reproduit qu'une fois tous les 10 ans.(Conjonction astrales..)	30
Un jour qui ne se reproduit qu'une fois tous les 100 ans. (conjonction astrales..)	50

Tableau des dates de puissance

Notes:

Les limites données par jour, le sont par lieu. Ainsi : chaque lieu possède ce jour spécifique le supplément de points. Ce n'est pas parce que quelqu'un utilisera les 50 points de la conjonction astrale à la tour Eiffel qu'une autre personne à l'arc de Triomphe ne pourra pas en faire autant. Par contre, si effectivement sur le même site, deux personnes lancent un rituel, une fois les 50 points dépensés par l'un ou l'autre (ou les deux) il n'y a plus de points jusqu'à la prochaine conjonction.

Bien entendu les points offerts par une date particulière sont cumulables avec ceux offerts par un lieu. Ainsi il y a aura plus de points de réalité à tirer à Stonehenge le jour d'Halloween que dans une petite rue de Trouville.

D'autres part, certains lieux réagissent mieux à certaines dates que d'autres, libres au maître de Ka de doubler alors le total.

Exemple :

Vu le nombre impressionnant de point de réalité qu'Agnar devra emmagasiner, il choisit soigneusement son lieu. Ainsi, il décide de se rendre à Bethléem pour le jour de Noël, il commence à lancer son rituel à 16h précise le matin afin de s'assurer de le terminer à minuit précise. Agnar lance son rituel sur l'emplacement précis de l'étable qui vit naître Jésus, cela lui donnera 50 points, comme il réalise son rituel le soir de Noël, il obtient 20 point de plus. Enfin la conjonction des deux lui permet de tirer 3 fois plus que de normal, il a donc accès à 210 points de réalité pour mener à bien son rituel. Par contre celui-ci doit se terminer à minuit précise.

Note : Si pour votre rituel, vous visez une heure particulière afin d'amasser plus de points de réalité, pensez bien à commencer votre rituel en fonction de ce moment précis.

Attention : il est interdit pour l'officiant d'un rituel de dépenser ses points de réalité pour autre chose que le rituel. Cela mettrait fin au rituel et l'énergie accumulée entre-temps se déverserait sur l'officiant.

Dans sa quête de puissance, le ritualiste peut bien entendu obtenir de l'aide. Il n'est pas obligé de puiser l'énergie du lieu où il se trouve, il peut accepter l'énergie que lui confient des volontaires. Dans ce cas, chaque participant au rituel devra faire un tirage de **Divinité+Méditation** à l'instar du lanceur. Les bonus ou les malus résultant de ces tirages seront additionnés au seuil



d'invocation du lanceur. Par ce biais le ritualiste peut donc emmagasiner plus d'énergie qu'il n'aurait réussie seul.

D'autres parts, les participants au rituel qui ont réussi leur tirage peuvent également confier jusqu'à X point de réalité au lanceur du rituel, X étant égal à leur score de **Divinité + Méditation**. Par ce biais, le lanceur peut accumuler plus d'énergie que l'endroit n'aurait pu lui en fournir.

Enfin, pour chaque personne en plus de l'officier, vous pouvez retirer une heure au lancement du rituel.

Écrire un rituel :

Comme vous l'aurez peut-être compris, il n'est pas nécessaire d'être sorcier pour lancer un rituel, par contre ceux-ci ont des facilités du fait d'un seuil d'invocation souvent plus élevé, puisqu'ils sont seuls à posséder sorcellerie.

Par contre, les sorciers sont bel et bien les seuls à pouvoir écrire des rituels.

Pour cela, ils doivent faire le chemin de croix afin de définir l'effet désiré. Si le total est supérieur à trois fois le seuil d'invocation du sorcier, il est incapable de préparer un tel rituel. Si le total est inférieur, il doit diviser le total obtenu par son score en sorcellerie. Le résultat lui donnera le nombre de mois qu'il lui faudra passer à mettre au point le rituel.

Une fois les mois écoulés, le personnage doit réussir un tirage simple de **Divinité + sorcellerie** avec un malus de 1 par mois écoulés. En cas d'échec, le sorcier n'a pas réussi à définir le rituel, en cas d'échec critique, son rituel est au point, mais n'aura pas l'effet escompté. Il suffit d'une réussite normale pour écrire le rituel, mais chaque niveau supplémentaire accordera un bonus au tirage de méditation de ceux qui utiliseront le rituel (le lanceur uniquement, pas ceux qui l'accompagnent).

E) L'harmonie:

Nous l'avons déjà évoqué, Théorem est avant tout un jeu social. Le rapport à l'autre de votre personnage aura une grande importance dans son développement. Savoir comprendre, séduire et influencer ses congénères est un véritable pouvoir et c'est ce dont nous allons maintenant parler.

Dès que votre personnage noue des liens avec un autre, ils créent une harmonie ensemble. Chacun obtient un score d'harmonie vis-à-vis de l'autre (défini par le maître de Ka).

Sur ses tableaux d'harmonie, le maître de Ka inscrira le score d'harmonie de vos interlocuteurs. Chaque personnage aura sa valeur propre qui qualifiera l'influence réelle qu'aura votre personnage sur lui. Ces valeurs sont gardées secrètes par le maître de Ka car on ne peut jamais vraiment savoir ce que les gens pensent de nous.

De votre côté, vous pourrez remplir le tableau au dos de votre feuille, en inscrivant les noms des personnages avec qui vous êtes en contact ainsi que l'influence que vous estimez qu'elles ont sur vous (référererez-vous au tableau suivant pour définir cette valeur).



Stade :	Définition :	Bonus d'harmonie:
Connu	Quelqu'un qu'on a déjà vu et qui a eu suffisamment d'impact sur notre personne pour qu'on ne l'oublie pas.	+1
Apprécié	Quelqu'un qu'on voit régulièrement et avec qui on aime passer du temps ou, au contraire, avec qui on a eu de légers différends.	+2
Reconnu	Quelqu'un qu'on aime fréquenter et à qui on fait confiance ou, au contraire, qui nous a posé un gros problème.	+3
Aimé	Quelqu'un avec qui on aimerait passer le plus de temps possible ou, au contraire, qu'on voudrait voir mort au plus tôt.	+4
Respecté	Quelqu'un qu'on apprécie et en qui on a toute confiance ou, au contraire, qu'on déteste tellement qu'on voudrait le faire souffrir au maximum avant de le tuer.	+5
Vénééré	Quelqu'un qu'on suivrait sans hésiter ou, au contraire, dont on voudrait exterminer toute la descendance avant de l'atomiser.	+6

Tableau des références de l'Harmonie

Ces scores définissent combien vous êtes proche d'une personne et plus une personne est proche de vous, plus vous pouvez l'influencer. Lorsque vous faites un tirage visant une personne avec qui vous avez une Harmonie, le maître de Ka ajoutera en bonus votre score d'harmonie au tirage. Il fera de même pour les tirages vous visant. Vous pouvez également accomplir certaines actions sur une personne avec qui vous avez une Harmonie, reportez vous au tableau des effets d'Harmonie pour ça.

Lorsque vous voulez utiliser un effet d'Harmonie sur quelqu'un, vous devez réussir un tirage de : **Humanité + Accorder** (compétence offerte avec l'avantage Maillon fort)+ **bonus d'Harmonie** contre un tirage **Humanité + bonus d'Harmonie+ encaissement** de la cible. La réussite outre de permettre de remporter l'affrontement définit également les effets accessibles. Comme pour les autres tirages d'oppositions, le niveau de réussite du lanceur est diminué de celui du défenseur.

Si jamais le lanceur n'obtient pas la réussite désirée, il ne peut pas utiliser l'effet d'Harmonie qu'il souhaitait employer et la cible éprouve un soudain ressentiment pour le lanceur (ressentiment qui ne provoque aucun gain d'aucune sorte pour le lanceur). Elle ne saura pas expliquer pourquoi elle en veut soudain au lanceur, mais elle saura qu'il l'a mérité.

Effets d'Harmonie:	Définitions :	Différence exigée :
Intuition	L'utilisateur peut deviner ce que pense sa cible sur le moment.(La cible n'a pas besoin d'être présente)	Réussite normale



Confidence	L'utilisateur peut soutirer un secret à sa cible. (L'utilisateur doit être en pleine discussion avec sa cible)	Réussite moyenne
Rendez-vous	L'utilisateur peut localiser instinctivement sa cible. Il ne saura pas dire où elle se trouve, mais pourra s'y rendre aussi facilement qu'avec un GPS.	Réussite moyenne
Union	L'utilisateur peut se « synchroniser » à sa cible pour la durée de la scène. Il sait instinctivement tout ce qu'elle va faire et peut agir en conséquence. (La cible doit être en vue de l'utilisateur)	Réussite moyenne
Persuasion	L'utilisateur peut ranger sa cible à son avis. (L'utilisateur doit être en pleine discussion avec sa cible)	Grande réussite
Manipulation	L'utilisateur peut remplacer les pensées de sa cible par celle qu'il désire. La victime n'est aucunement consciente de la manipulation. (Il faut compter 1h pour modifier une journée entière de souvenir de la cible, et à peu près autant pour modifier légèrement la nature d'une personne (attention, on ne change pas un loup en agneau pas plus que l'inverse, mais on peut convaincre le loup qu'il a des amis agneau et qu'il préfère manger autre chose.)	Réussite majeure

Tableau d'effets d'Harmonie

Exemple : convaincu que son pire ennemi Agnar prépare un mauvais coup, Joshua tente de le retrouver pour l'en empêcher, il essaye donc de réussir un effet de « **rendez-vous** ». Son score d'Humanité est de 3, son bonus d'Harmonie est de +5. Il a donc un **total de 8** pour une réussite moyenne exigée. Pour être sûr de réussir son tirage il dépense 3 points de réalité afin d'accomplir un Exploit. Son total est maintenant de 11, il tire sa carte et obtient un 10, ce qui lui donne un tirage de **21, une grande réussite**.

De son côté Agnar a 9 (**Humanité 2+ bonus d'Harmonie 5 + Encaissement 2**) inconscient du « danger », il ne peut utiliser de point de réalité pour améliorer son score. Il tire un 6 et obtient donc une **réussite normale**. La grande réussite à 21 de Joshua perd donc un niveau de réussite à cause du score d'Agnar. Joshua obtient donc une réussite moyenne, exactement ce dont il avait besoin.

F) La mort :

Et oui, cruelle est la vie qu'elle doit avoir une fin, mais c'est également ce qui en fait la saveur. Dans Théorem, votre survie ne tient qu'à une seule chose : les dés de Ka.



Vous les perdrez essentiellement en subissant des attaques, mais vous pouvez également en perdre un en perdant tous vos points de réalité.

Lorsqu'il ne vous en reste plus, votre personnage se retrouve aux portes de la mort et son avenir se joue sur un coup de dé. Une fois perdu tous vos dés de Ka, vous devez lancer autant de dés de 10 que vous aviez de dé de Ka et faire le cumul des résultats.

Ensuite, les autres joueurs et le maître de Ka devront lancer chacun un dé de 10. Si leur total est supérieur au vôtre, vous êtes mort. Sinon, vous regagnez un de vos dés de Ka.

Si jamais vous veniez à perdre ce dé de Ka durant la même partie, vous devriez refaire le tirage de dé de Ka, mais cette fois avec un seul dé.

Les dés de Ka : chaque personnage possède (**sa sphère la plus basse+1**) dés de Ka. Ils symbolisent le nombre de chance d'éviter de passer de vie à trépas. Si l'on a perdu des dés de Ka lors d'une partie, l'on en récupère normalement **1 par mois de convalescence ou avant chaque partie**. L'avantage Régénération permet de récupérer ses dés de Ka beaucoup plus vite.

Exemple :

*Afin d'empêcher Agnar de mener ses tristes projets à bien, Joshua décide d'interrompre le rituel. Il pénètre dans ce qui fut l'étable et pointe son arme sur Agnar. Son total est de **3 (Humanité) + 4 (Arme à feu)**. Il obtient donc un total de 7. Il tire un **roi de denier** suivit d'un **9 de bâton** et fait donc **une réussite majeure**. Le maître de Ka permet à Agnar de tenter une esquive, mais lui impose un malus de -6. Agnar a **2 en Humanité et 3 en Esquive** et il ne peut dépenser de point de réalité pour l'augmenter comme il participe à un rituel. Il tente tout de même un tirage et obtient un 7, il rate donc son tirage.*

*Les dégâts de Joshua sont de **16 (8 de bonus+ 8 de l'arme)** et l'encaissement d'Agnar de **4 (Humanité 2+Encaissement 2)**. Agnar encaisse donc **12 points de dégâts et perd 3 dés de Ka***

Ayant perdu tous ses dés de Ka Agnar doit faire son tirage de mort. Il jette ses 3 dés et obtient 17. Le maître et les joueurs jettent leur dé de ka, ils obtiennent 25, le score d'Agnar est inférieur, le personnage meurt donc des suites du coup de feu.

Note : Ce système permet de grandement simplifier des combats qui n'ont pas de raison de durer, ainsi on attribuera un simple dé de Ka à un sous-fifre, ce qui permet de le tuer en une attaque. On peut même octroyer un dé de Ka à tout un groupe d'homme lorsqu'on veut simplifier le déroulement d'une bataille démesurée.

Maintenant que vous savez comment l'on meurt, vous serez peut-être intéressé par ce qui se passe après. En effet, tel le phoenix renaissant de ces cendres, ou un héros de fiction lambda réchappant miraculeusement d'une situation inextricable, votre mort ne signifie pas forcément votre fin.



En effet, si votre personnage a réussi à se faire un nom, il laissera derrière lui une véritable légende. Et dans Théorem, les légendes sont bien plus que des légendes !

Si à sa mort, votre personnage avait accumulé plus de 50 points d'existences, il a réussi à se forger une légende suffisante pour devenir un personnage imaginaire, un habitant de l'Agartha.

Vous pouvez alors choisir de faire revenir votre personnage sous forme d'enfant de l'Agartha.

Vous devrez refaire un personnage débutant, mais pourrez conserver les points d'existence de l'ancien. Vous pourrez le faire très différent ou identique, mais il bénéficiera de la légende de l'ancien personnage et pourra conserver les mêmes souvenirs.

Bien entendu, on ne joue pas un enfant de l'Agartha comme un habitant de l'Ordinaire, reportez-vous au supplément Agartha pour la création de ce personnage.

G) Les dés :

Jouer avec des Dés simplifie grandement les règles de Théorem, mais en même temps fait perdre de son charme au jeu. Pour jouer de cette manière, vous n'aurez besoin que d'un dé de 10, que vous utiliserez de la même façon que les cartes. Lorsque vous faites un 1, relancez le dé et soustrayez le nouveau résultat. S'il s'agit encore d'un 1 vous multipliez le prochain résultat par deux, par trois si c'est encore un 1 et ainsi de suite. Si au contraire vous tirez un 10, relancez le dé et additionnez le nouveau résultat. S'il s'agit encore d'un 10 continuez jusqu'à ce que vous obteniez un autre chiffre. Ces deux cas vous permettent d'obtenir des réussites et des échecs critiques à l'instar des figures dans le système à cartes.

Attention : Lorsque vous obtenez un 1 après un 10 ou inversement, considérez les comme des chiffres normaux, et ajoutez où soustrayez-les au total.

Concernant les arcanes, vous pouvez conserver le système de valeur fixe. À savoir que les joueurs peuvent obtenir un 10 automatique à leur tirage en dépensant 5 points de réalité. Par contre il est impossible de conserver le système d'effet.

II) La réalité :

Au centre de la vie de votre personnage se trouvent les points de réalité. Ce sont eux qui font de lui un être hors du commun car ils représentent sa faculté à agir sur le monde qui l'entoure. Le maximum de ses points sera nommé « points d'existence » car il qualifie la force de l'Existence de votre personnage : la puissance de sa légende.

Ainsi un gain de points d'existence permettra d'augmenter le maximum de points de réalité, alors qu'un gain de points de réalité permettra juste de récupérer jusqu'à la limite de ses points d'existence.

Les points d'existences varient à la fin de chaque partie selon les actions du personnage, mais aussi de son environnement.



Les points de réalité, eux, peuvent être récupéré selon certains procédés ou sont de toutes manières automatiquement remis à leur maximum au début de chaque partie, sauf cas exceptionnel.

Note :

Les enfants de l'Agartha sont un cas particulier, en effet ils n'ont pas de points d'existence, uniquement des points de réalité. Ils commencent donc chaque partie avec les points qui leur reste de la partie précédente plus leur total **Divinité + Mythe**.

De plus, comme ils n'ont que des points de réalité, ils ne peuvent se permettre de tous les dépenser, car arrivé à 0, ils disparaissent contrairement aux Existants qui, eux, peuvent dépenser tous leurs points de réalité et ne perdre qu'un dé de Ka.

A) comment récupérer des points de réalité

Pour récupérer vos points de réalité dans une partie, c'est à la fois très simple et très compliqué. En effet, il suffit simplement d'exister. Et plus votre personnage existera, plus il pourra récupérer de points.

Vous en conviendrez, le concept est simple, voir évident, mais c'est sa mise en œuvre qui peut paraître plus obscure, qu'est-ce qui fait qu'un personnage existe ??

Et bien, d'un point de vue purement philosophique, ce qui fait que l'on existe : ce sont les autres.

En effet, s'il n'y a personne pour vous parler, vous entendre, vous voir, vous toucher, existez-vous vraiment ?? On pourrait débattre des heures du sujet, mais cela n'avancerait à rien, dans Théorem c'est un fait : si les autres ne considèrent pas que vous existez, vous n'existez pas !

Ainsi, pour récupérer des points de réalité, il suffit d'interagir suffisamment avec autrui pour qu'il considère que vous existez. Il est donc beaucoup plus facile pour un Existant de récupérer des points de réalité que pour un enfant de l'Agartha.

Mise en pratique :

Chaque jour, les personnages récupèrent 1 point de réalité par niveau d'Harmonie qu'ils possèdent avec quelqu'un. Cela inclut donc les proches (les autres personnages du groupe de joueurs, la famille (parents, frères, sœurs, femmes, maris, enfants), un ami ou un ennemi intimes), mais également les personnes sur qui votre personnage a eu un impact. À ce total s'additionnent encore des avantages sociaux tels que : **chef d'un groupe, contacts, influences, membre d'un groupe, renommé, compagnon animal** ou même des désavantages comme : **débiteur, ennemi ou mouton noir**, le personnage récupèrera chaque jour 1 point de réalité par niveau de cet avantage/handicaps. C'est au maître de Ka de tenir à jour son tableau d'harmonie pour pouvoir distribuer les points de réalité.

Attention :

Pour lier une harmonie avec un inconnu dans la vie duquel on est intervenu, celui-ci doit connaître le vrai nom (celui sous lequel il est connu) du personnage et savoir à quoi il ressemble,



sinon ses actes peuvent facilement être attribué à un autre qui récupèrera alors les points de réalité à sa place.

Nous laissons libre cours à l'imagination des joueurs et du maître Ka quant aux actions qui rapporteront des points. Toutefois, il est à noter aussi que la situation sociale du personnage, si elle est justifiée peut également rapporter des points.

Exemple : *être un PDG à la tête d'une société d'une cinquantaine de personnes peut rapporter 10 points par jour, tandis qu'être un clochard ne rapportera rien du tout.*

Attention : l'important n'est pas le statut social, mais le rapport à l'autre. En effet, ce n'est pas parce qu'on est tout en haut de la pyramide sociale qu'on récupèrera plus de points de réalité que ceux en dessous, à trop s'élever, on perd souvent le contact avec autrui et un peu de sa réalité.

Les points de réalité sont gagnés après chaque phase de sommeil réparateur. Votre personnage récupère ces points lorsqu'il se connecte à la conscience collective et cela nécessite du calme et du repos. Il ne peut donc le faire que par sommeil ou méditation. (Dans ce cas, il faut comme pour un rituel faire un tirage par heure de méditation, la réussite qualifiant le nombre de point récupéré, dans la limite de ce qu'aurait pu obtenir le personnage)

Après une nuit de sommeil, le maître de Ka donne à ses joueurs le nombre de point récupéré en fonction du tableau d'Harmonie qu'il tient à jour. Les joueurs n'ont pas à connaître le mode exact d'attribution des points.

Note :

Une bonne nuit de sommeil représente 8h, seuls les personnages possédant l'avantage physique Insomniaque peuvent récupérer leurs points de réalité en moins longtemps.

B) Comment gagner des points d'existence :

Maintenant que vous savez comment regagner des points de réalité, il doit déjà vous venir à l'idée comment gagner des points d'existences.

Le principe est le même, mais en un peu plus étendu. À chaque partie, vous pourrez gagner 1 point d'existence par niveau d'Harmonie que vous aurez tissée, que ce soit amour ou haine. La réciproque est également vraie, pour chaque Harmonie perdue, vous perdez des points d'existence.

Exemple :

- *Vous tuez les parents de quelqu'un devant ses yeux, et vous lui dites votre nom avant de partir.*
- *Vous mettez votre propre vie en jeu pour sauver celle de quelqu'un (attention, ce type de gain n'est pas cumulable. Si vous sauvez les passagers d'un bus d'une mort certaine, vous n'aurez pas 1 point par passager, tous n'auront pas la même reconnaissance pour vous.)*



- *Quelqu'un tombe follement amoureux de vous.*

Ce ne sont là que quelques exemples évidents, vous trouverez bien d'autres situations, la seule règle à respecter étant que : **on gagne un point d'Existence par niveau d'Harmonie gagné.**

Note :

Puisque c'est l'essence même de leur pouvoir, les Vecteurs donnent le double de point d'Existence qu'une personne normale.

c) Comment utiliser vos points :

Les points de réalité :

Ils représentent l'emprise que vous avez sur la réalité, ils peuvent ainsi vous permettre de vous jouer d'elle. C'est-à-dire que vous dépensez un peu de votre propre réalité pour faire mentir la réalité ambiante, et accomplir un acte complètement impossible.

Ainsi, le lancer de sorts ou l'utilisation de pouvoir nécessite l'investissement de points de réalité. Toutes utilisations d'un pouvoir irréel nécessitent de dépenser 1 point de réalité pour fonctionner (en plus du coût que ce pouvoir pourrait avoir).

Outre l'utilisation de pouvoir, la dépense de points de réalité vous permet d'utiliser vos arcanes, cela pour le prix de 5 points de réalité.

Vous pouvez aussi dépenser des points de réalité pour accomplir des Exploits. Ainsi, vous pouvez rajouter 1 point à votre total par points de réalité dépensés pour accomplir une action extraordinaire (dans la limite de votre score de Divinité).

Il vous faut par contre dépenser automatiquement 1 point de réalité lorsque vous accomplissez une action extraordinaire (mettre KO un champion de boxe poids lourd lorsqu'on est une fillette de 10 ans, par exemple..) sans avoir investi de point de réalité.

En plus de vos propres points, vous pouvez également, pour toutes ces actions, puiser l'énergie dans un objet particulier. Il vous faudra alors réussir un tirage de **Divinité+Occultisme**, et dépenser 1 point de réalité.

Si le tirage est une réussite, vous pourrez puiser jusqu'au score que vous avez obtenu de point de réalité pour votre action

Vous ne pouvez par contre le faire qu'une fois par round.

Note : L'énergie puisée dans un objet ne se régénère pas, à force d'utilisation de ce genre, l'objet se vide donc totalement. Peu d'objets recèlent une véritable puissance, mais cette ressource insoupçonnée peut parfois s'avérer salvatrice.

Objets :	Points de réalité disponibles :
Objet du quotidien, utilisé sans grande passion	1



Objet du quotidien utilisé régulièrement avec passion	10
Objet rare utilisé régulièrement avec passion, grimoire	20
Objet rare utilisé régulièrement avec passion par un grand homme. Ancre de vecteur jeune.	50
Objet rare et ancien, entouré d'un certain mythe et utilisé avec passion par de grands hommes. Ancre de vecteur âgé.	100

Capacité de stockage des objets

Les points d'existence :

Il y a peu d'utilisation pour les points d'existence du fait de leur nature essentielle au personnage. Parmi celle-ci l'on comptera surtout : l'amélioration d'une compétence spéciale, l'amélioration des pouvoirs, la modification des avantages ou handicap.

- Compétence :

Pour améliorer une compétence spéciale, il vous suffit de payer le niveau à atteindre en points d'existence. Vous ne pouvez le faire qu'une fois entre chaque partie.

- Pouvoirs :

Pour améliorer un pouvoir, il vous faudra payer la caractéristique à atteindre x 3 en point d'existence. Vous ne pouvez modifier un pouvoir que d'une caractéristique à la fois.

Dans le cas d'une limitation, il vous faudra racheter chaque niveau de la limitation en point d'existence. Vous ne pouvez modifier une limitation que d'un niveau à la fois.

Si c'est justifié (à l'appréciation du maître Ka), le joueur peut également dépenser des points d'existence pour acheter un autre pouvoir.

Il faudra payer le coût du pouvoir en points d'existence pour le posséder, le double si ce pouvoir n'a pas de lien direct avec les pouvoirs que le personnage possède déjà.

- Les avantages ou handicaps :

Entre les parties, et si c'est justifié par l'évolution du personnage, vous pouvez prendre des avantages ou perdre des handicaps. Dans les deux cas, il vous faudra payer le coût multiplié par 3 en points d'existence.

d) Les Vecteurs :



Les Vecteurs sont les enfants de notre époque. Ils sont né du dix-septième siècle avec l'apparition du raisonnement et du désormais célèbre « Cogito ergo sum »(je pense donc je suis) de Descartes. Toutefois, ils ne sont alors apparus que sporadiquement : à peine un individu pour un million d'habitants. Celui-ci, ne pouvant concevoir l'ampleur de son pouvoir, passant souvent pour un simple désaxé. Avec le temps, la société a muté et aujourd'hui on compte presque un Vecteur pour dix mille habitants. Une partie de ces Vecteurs, consumée par son pouvoir, passe pour folle aux yeux de la société et erre dans des instituts psychiatriques sordides. Une autre utilise inconsciemment son pouvoir pour améliorer son quotidien, tandis qu'une dernière a mis son don au service de la bataille en cours. Les Vecteurs ont le pouvoir de nier ou au contraire de sublimer la réalité. Ils sont presque l'égal des dieux, un pouvoir puissant, souvent trop puissant même. Comment croire à la réalité du monde qui nous entoure lorsqu'on peut le plier à sa volonté. Comment croire alors en sa propre réalité. Une question qui hante la majorité des vecteurs. Les plus résistants, ceux qui ne hantent pas les couloirs des asiles, ont trouvé une parade : l'Ancre, un objet dont le Vecteur ne peut se séparer, un objet qui contient toute la réserve de point de réalité du Vecteur. Un objet d'une puissance incomparable qui suscite nombre de convoitises, tout comme leurs propriétaires. Cet objet est totalement insensible au pouvoir des Vecteurs, il est pour eux la preuve de la réalité du monde qui les entoure. Perdre cet objet est un véritable drame personnel pour le Vecteur qui voit son angoisse revenir avec force. Il perd entièrement sa réserve de point de réalité, et ne peut la remplir tant qu'il n'a pas retrouvé son objet.

Excepté cette faiblesse, les Vecteurs sont les soldats d'élite de l'Ordinaire. Ils ont été forgés par lui, tout comme les agents de l'Inconnu, afin d'en finir avec l'Abysses et l'Agartha. En tant qu'ennemi naturel, les Vecteurs sont donc très mal ressentis par les Agarthas. Infligez un malus proportionnel au niveau de leur compétence Vecteur à tous tirages sociaux avec les Agarthas.

III) Evolution du personnage :

a) l'expérience :

Les points d'expériences seront remis aux joueurs en fonction de leur participation à la partie et de la manière dont ils ont fait avancer l'histoire et de sa difficulté.

On donnera pour chaque partie entre 1 et 5 points d'expériences plus le nombre d'Arcane que le maître de Ka aura prit en début de partie. 1 point sera attribué pour la présence du personnage, 1 point pour son interprétation et 1 point pour sa faculté à faire avancer l'histoire. Les autres points sont laissés au jugement du maître de KA et peuvent être distribué en raison d'un scénario particulièrement dur ou d'une action réellement impressionnante.

Les points d'expériences servent à augmenter les compétences. À la fin de chacune des parties, ils doivent être investi dans une compétence qui a été utilisée lors de celle-ci. Une fois que le



joueur atteint un nombre de points supérieurs au niveau qu'il a dans sa compétence, il passe au niveau supérieur. On ne peut augmenter une compétence de plus d'un niveau par partie

b) l'existence :

Comme vous le savez déjà, ils sont remis en fonction des rapports qu'arrive à tisser le personnage. En général le personnage devrait gagner entre 3 et 6 points par partie (excepté la première partie, ou chaque joueur gagnera des points correspondant aux autres personnages joueurs)

Toutefois, vous pouvez à l'occasion remettre des points d'existences à vos joueurs, qui ne seront dépensés que dans l'achat de pouvoir. Cette situation exceptionnelle devant se justifier par le scénario, puisque certaines situations peuvent favoriser le développement ou l'apprentissage de faculté.

c) les sphères :

Vous l'avez maintenant compris, les sphères sont l'essence de votre personnage. Tant au point de vue strict des caractéristiques, qu'au point de vue plus vague de votre personnalité. Finalement, les sphères respectent un principe simple : **On fait ce que l'on est !**

C'est pour cette raison que les sphères ne peuvent être fixe, elles se doivent d'évoluer en même temps que le personnage afin de montrer le changement qui s'effectue en lui le long du chemin de la vie.

Concrètement, les sphères étant le fondement de la personnalité de votre personnage, vous devez les jouer comme tel.

Ainsi, si un personnage ayant beaucoup en Animalité se comporte de façon tout à fait sociable, voir avec un certain détachement emprunt de mysticisme, son Animalité ne pourra que baisser au profit de son Humanité ou sa Divinité, selon celui des deux qui se sera le plus exprimé.

À la fin de chaque partie, le maître KA peut ainsi modifier les sphères de 1 point, s'il considère que cela correspond mieux au personnage.

De plus, le MK peut remettre des points de sphères. Ces points seront remis au rythme de 1 ou 2 par partie, et ne concerneront qu'une sphère par personnage.

Ils seront donnés en fonction de l'utilisation de la sphère. En gros, si une sphère a été particulièrement expressive chez un personnage, remettez lui 1 point de sphère. Si en plus il y a eu quelque chose d'extraordinaire concernant cette sphère, vous pouvez donner un deuxième point.

Attention, le maître Ka n'est pas obligé de remettre des points de sphères. Les caractéristiques des sphères étant les plus importantes, un personnage avec des sphères trop élevées serait disproportionné.

Le joueur devra cumuler ses points, et lorsqu'il aura atteint le score de sa sphère, il pourra l'augmenter au niveau supérieur et effacer ses points dépensés.



Retrouvez la suite des règles du Jeu de Rôle ainsi que les premiers chapitres du roman et des nouvelles inspirées de l'univers sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>

