

La magie dans Théorem :

I) Comment utiliser cette partie ?

Dans Théorem, la magie existe sous de nombreuses formes, dont certaines ne devraient même pas s'appeler magie. En effet, si nous utilisons ce terme, c'est plus pour ce qu'il évoque que pour ce qu'il signifie. La majeure partie de la magie dans Théorem n'aura donc rien de magique, mais sera juste extraordinaire.

Ainsi, par exemple, le fait qu'un homme ait une force de titan (vraiment surdimensionné, comme de pouvoir soulever un camion citerne plein) ne s'explique pas forcément par l'utilisation de sortilèges. Cela peut-être une découverte scientifique, comme un harnais robotisé qui développe les capacités humaines, ou bien, une aberration génétique, un homme effectivement née avec la force de cent, ou encore une science un peu surnaturelle, comme la capacité de cet homme de soulever le camion par son simple esprit. Bref, il existe des milliards de raisons qui peuvent expliquer la force de cet homme. Toutes font quand même état d'une certaine « magie » et pourtant toutes n'en sont pas.

Ce chapitre va donc vous permettre de mettre en caractéristique tous types de pouvoirs, de ceux du véritable sorcier à ceux de la simple anomalie génétique. Utilisez le à la création de personnages pour établir le fonctionnement exact des pouvoirs de vos joueurs, ou d'objets magiques, mais aussi durant la partie pour définir les pouvoirs des sorciers. Ce système se veut le plus souple et exhaustif possible, mais n'est pas sans défauts. Si jamais vous n'y trouviez pas exactement ce que vous désirez, n'hésitez pas à faire à y faire des ajouts, la priorité étant de garder des pouvoirs gérables.

II) Les pouvoirs :

Vous trouverez détaillé ci-dessous comment définir les pouvoirs de vos personnages. Cette partie vous permet de mettre en chiffres ce à quoi vous pensez, toutefois n'oubliez pas que rien n'est fixe. Les caractéristiques d'un pouvoir définissent ce qu'il peut normalement faire, mais c'est la réussite du tirage d'utilisation qui qualifiera vraiment le résultat, rendant le pouvoir plus ou moins puissant selon les cas. Le maître de Ka a toujours le dernier mot concernant l'effet réel du pouvoir lors de chaque utilisation.

a) Création du pouvoir pour un don :

Prendre l'avantage Don à 3 offre à votre personnage 5 points pour créer son pouvoir et 10 si l'avantage a été pris à 5. De plus, vous pouvez également dépenser jusqu'à 5 points de création de personnage afin d'améliorer l'effet ou prendre des limitations.

Pour créer votre pouvoir, vous devez suivre le chemin de croix, et répartir vos points à travers les 7 étapes. Si vous avez investi des points de création, vous pouvez les dépenser de la même façon,



où acheter des limitations. Chaque point de limitation vous offre un bonus de 1 à votre tirage de Don.

Note : Vous pouvez prendre autant de pouvoirs à la création que le permet votre total de point.

Exemple : Rémy a pris l'avantage don à +5 et veut le pouvoir de faire apparaître des objets. Il suit son chemin de croix et décide que son pouvoir lui permettra de créer des objets simples (-1), de moins de 5 kilos (0), qu'ils dureront 1 heure(-1), qu'il en fera apparaître un à la fois(0), qu'il fera apparaître les objets dans sa main(-1), qu'il ne créera que des objets(-2) et qu'ils pourront faire jusqu'à +5 au dé de Ka de dégâts (-2). Il a donc payé 7 points et en conserve 3. Il décide donc de payer 5 points de création pour acheter un second pouvoir. Cette fois, il veut pouvoir devenir invisible. L'effet ciblera donc les humains (-3), la limitation de poids de la cible sera 100 kilos (-2), l'effet durera 1h (-1), il n'aura qu'une cible (0) son porteur (0) et ce sera l'effet illusion (-1) de Mutation. Ce deuxième pouvoir lui coûtera donc 7 points, il décide d'investir le point restant dans une limitation, il prend une restriction, le pouvoir ne fonctionnera pas sous lumière noire. Il obtiendra donc un bonus de + 1 à son tirage de Don, mais risquera d'être découvert en présence de lumière noire.

b) Création du pouvoir pour un Objet sacré :

Prendre l'avantage Objet sacré vous donne 3 fois le nombre de points investis dans l'avantage à répartir dans la création du ou des pouvoirs.

De la même façon que pour un don suivez le chemin de croix et répartissez vos points. Vous pouvez créer autant de pouvoirs que possible dans la limite des points disponibles. Il n'est pas possible d'investir de point de création dans un objet sacré, par contre vous pouvez prendre des limitations amputées aux points destinés à la création des pouvoirs.

Exemple : Rémy a pris l'avantage Objet sacré et investi 5 points, il a donc 15 points à dépenser dans l'achat de ses pouvoirs. Il décide que son objet magique sera une ceinture d'immatérialité. Il fait donc son chemin de croix : l'objet ne visera que les humains (-3), le maître de Ka lui accorde pour (-1) que l'effet affecte les vêtements du lanceur ainsi que la ceinture elle-même, le porteur devra faire moins de cent kilos(-2), l'effet durera 1 heure(-1), il n'affectera que le porteur(0), il faudra toucher la ceinture pour qu'elle fonctionne(-1), le maître de Ka détermine qu'il s'agira d'un effet de mutation équivalent à altérer les capacités(-4), et enfin l'effet ne fera pas de dégâts. Le sort coûte donc 12 points. Voyant qu'il lui reste 3 points, Rémy décide de prendre une limitation de coût à 3. Il perdra donc 4 points de réalité (1 point de coût normal + 3 points de limitation) lorsqu'il utilisera la ceinture, mais il aura un bonus de +3 au tirage.

c) Création du pouvoir pour un sort :

Si vous créez le pouvoir pour un sorcier, le nombre de points disponibles pour l'élaboration du sort sera égal au seuil d'invocation du sorcier (divinité +sorcellerie) plus le bonus de réussite du tirage. Les points utilisés dans ce total devront être payé en point de réalité pour réaliser l'invocation. Comme dans les autres cas, vous n'avez qu'à répartir vos points dans le chemin de croix. Si Le sorcier n'a pas suffisamment de point pour accomplir le sort tel qu'il le souhaitait, il



peut payer des points de réalité afin de prendre des limitations. Chaque point de limitation pris de cette façon lui donne un point supplémentaire pour remplir son chemin de croix.

Exemple : *Agnar veut lancer un sort de boule de feu destructeur. Il fait son tirage de lancer de sort, et tire un 9. Additionné à son total de lancer (divinité (6) + sorcellerie(6) :12) cela lui donne une grande réussite(21) et donc un bonus de 5 pour réaliser son sort. Agnar possède donc 17(12+5) points pour créer son sort. Il fait son chemin de croix et définit son effet : il créera du feu (matière brute (0)), la boule fera moins de 20 centimètres carrés (0), l'effet sera immédiat(0), il ne visera qu'une cible(0), la cible est en vue(-2), il s'agit d'un effet de création simple de matière (-2) et Agnar voudrait un bonus au dé de ka de 16(-5). Le total du sort est donc de 9, Agnar a donc largement de quoi l'invoquer, il paye 9 point de réalité pour sa boule de feu, pas mécontent il décide même d'en faire une routine et paye donc en point d'existence.*

III) Le chemin de croix :

Il s'agit du cheminement logique que vous devrez suivre pour créer votre pouvoir. Ce terme a une signification en jeu, puisque c'est ainsi que les sorciers Rosicrucien nomment le processus de lancer de sort. Même s'il n'en est pas toujours conscient, chaque sorcier fait son chemin de croix avant d'utiliser la magie.

Attention : pour chaque étape, vous ne pouvez prendre qu'un bonus.

Déterminez bien le but réel de votre pouvoir, cela vous aidera à définir son effet. Certains pouvoirs peuvent paraître semblables alors qu'ils sont très différents selon ce qu'on désire vraiment.

Exemple : *Selon le résultat désiré, la pyrokinésie (contrôler le feu) peut être créé avec trois effets différents.*

-contrôle : le personnage contrôle des flammes déjà existantes.

-création : le personnage peut faire apparaître du feu de nulle part, mais il ne le contrôle pas

- mutation : le personnage peut faire prendre feu quelque chose, ou transformer des flammes en autre chose : leur donner des formes, changer leur taille ou leur matière.

(1) Objectif :

Vous devez définir ici ce que peut cibler votre effet. Attention à ne pas confondre avec la cible indirecte.

Exemple : *si vous lancez une boule de feu sur un humain, c'est bien le feu votre cible (vous créez le feu qui fait des dégâts à l'humain, c'est le feu qui vise l'humain, pas vous), de la même manière que si vous contrôliez un humain pour incendier une maison, votre cible serait l'humain, pas la maison.*

O 0 : un échantillon de matière brute (feu, eau, terre, or, argent)

O -1 : un spécimen de la flore (fleurs, plantes, arbres...)

O -1 : un échantillon d'alliage simple ou complexe (acier, aluminium, ..)

O -1 : un objet simple (de la clé au pistolet)

O -2 : un échantillon de matières brutes, d'alliages simples ou complexes, flore



- O -2 : un spécimen de la faune (animaux, insectes)
- O -2 : un objet compliqué (de la voiture à l'ordinateur)
- O -3 : un être humain
- O -3 : un flux (lumière, ombre, énergie, informations, ..)
- O -3 : une pièce
- O -4 : un Agarthia ou un Abyssale
- O -5 : une grande maison
- O -5 : plusieurs spécimens de catégories différentes
- O -5 : le temps
- O-10 : pas de limite
- O Non Applicable : votre pouvoir n'a pas vraiment de cible précise.

(2) Envergure :

Vous devez définir ici la taille et le poids maximum qu'auront la cible de votre sort. Si votre cible est un humain, il est conseillé de prendre le niveau 2 (100 kilos) et les niveaux supérieurs si vous voulez affecter plusieurs cibles.

- O 0: moins de 5 kilos, et 20 centimètres carrés
- O-1: 10 kilos, et 50 centimètres carrés
- O-2: 100 kilos, et 10 mètres carrés
- O-3: 1 tonne, et 100 mètres carrés
- O-5: 10 tonnes, et 5 kilomètres carrés
- O -10: pas de limite
- O 0 : Non applicable : votre pouvoir affecte quelque chose d'abstrait.

(3) Durée :

Vous devez définir ici la durée de temps maximum qu'aura votre effet. Pour tout les pouvoirs temporels, la durée permet aussi de définir les limites du pouvoir.

Exemple : *si vous prenez l'effet de savoir Réminiscence, et que vous prenez une durée de niveau 3 vous pourrez voir jusqu'à une semaine dans le passé.*

- O 0 : Immédiat
- O -1: 1 heure
- O -2: 1 journée
- O -3: 1 semaine
- O -5: 1 an
- O -10: pas de limite
- O 0 : Non applicable

(4) Cible(s) :

Vous devez définir ici le nombre de cibles maximales que votre effet affectera en même temps.

- O 0: 1



- O -1: 2
- O -2: 5
- O -3: 10
- O -5: 50
- O -10: pas de limite
- O 0 : Non applicable : il n'y a pas de cible réelle à votre effet.

(5) Portée :

Vous devez définir ici la portée maximale de votre pouvoir. Dans le cas des effets de déplacement, aide à traduire la limite du pouvoir.

Exemple : *si vous prenez l'effet de déplacement téléportation est une portée de niveau 3 vous ne pourrez pas aller plus loin que 500 mètres.*

- O 0 : soi (*si la portée est soi, il ne peut y avoir qu'une cible : vous*)
- O -1 : au touché
- O -2 : en vue
- O -3 : 500 mètres
- O -5 : 1 kilomètre
- O -10 : pas de limite
- O 0 : Non applicable : la distance n'entre pas en jeu dans votre effet

(6) Effets :

Dans Théorem, il n'existe que 5 types d'effets : *contrôle, création, déplacement, mutation et savoir*. Pour chacun des effets nous avons donné des limites par niveau. Tout les cas n'ont pas forcément été prévu, n'hésitez pas à interpréter les valeurs.

O Contrôle :

Le pouvoir de contrôler les choses et d'en faire ce que l'on veut. Pouvoir de suggestion, mais aussi de manipulation pure et dure. Seule limite à cet effet, on ne peut altérer la nature de ce que l'on contrôle, cela deviendrait de la mutation. Cet effet peut aussi bien vous permettre de contrôler l'esprit de quelqu'un, que son corps, ou des choses plus abstraites.

Exemple : *télépathie offensive (contrôler quelqu'un), télékinésie (manipuler des objets), hacking (contrôler les machines)*

- O -1 : Talent : faire une action grossière et peu précise.
- O -3 : Maîtrise : faire des opérations minutieuses et/ou complexes
- O -5 : Empire : faire accomplir à la cible des actions qui vont même à l'encontre de sa nature.

O Création :

Le pouvoir au combien sacré de créer à partir du néant. Tout est potentiellement possible, mais l'effet dépendra grandement de votre réussite. Ainsi, si vous pouvez en théorie créer un Dieu,



faute d'une réussite miraculeuse, vous invoquerez sûrement Pochtron le dieu moldave de la bière.

Exemple : *boule de feu, duplication (faire un double de soi),*

O -1 : Illusion : création d'images sans substance.

O -2 : Evocation : création de matériaux bruts, d'objets et de tout ce qui n'est pas vivant.

O -3 : Invocation : création d'animaux, de végétaux, d'être humain.

O -5 : Prestige : Tout ce qui transcende l'être humain : Agartha, Abyssal, Dieu, etc

O Déplacement :

Le pouvoir de se déplacer ou de déplacer les choses à distance. Cet effet affecte tout ce qui implique un mouvement.

Exemple : *télékinésie(déplacer des objets), téléportation, vol, voyage temporel*

O -1 : Mouvement : permet d'améliorer le déplacement dans l'espace. Permet donc d'aller plus vite, ou de voler.

O -2 : Changement : permet d'affecter le déplacement dans l'espace à d'autres que soi-même. Permet de déplacer des objets à distance.

O -3 : Escapade : permet un control total du déplacement dans l'espace ainsi qu'un début de déplacement dans la matière. Permet de se télé porter ou de traverser les murs.

O -5 : Translation : Permet de se déplacer à travers l'espace, la matière et même le temps. Permet de voyage dans le temps, ou à l'intérieur du cyber espace.

O Mutation :

Le pouvoir de transformer tout en autre chose.

Exemple : *métamorphie (changer de forme), Phasing (se dématérialiser)*

O -1 : Altération : La cible prend l'apparence d'autre chose. La limitation de taille vaut pour ce qui est le plus important entre la cible et sa modification.

O -2 : Métamorphisme : permet de transformer quelque chose en autre chose. Par exemple votre personnage peut se transformer en arbre, mais ne pourra se comporter que comme un arbre, même s'il pourra toujours penser.(concrètement en terme de jeu, cela signifie que votre personnage est transformé physiquement en quelque chose, mais que cela n'affecte aucunement sa feuille de personnage)

O -3 : Transfiguration: cela permet de retirer ou d'ajouter un avantage ou un handicap à la cible (exemple : rendre quelqu'un aveugle ou fou)

O -4 Révolution: cela permet de modifier des scores de capacités, les augmenter ou les baisser mais dans la limite des possibilités de la personne ou chose modifiée (exemple : si l'on modifie un humain, on ne peut lui faire dépasser les limites humaines.)

O -5 Transsubstantiation : cela permet de modifier des scores de sphères par magie, les augmenter ou les baisser. Cela est généralement assez visible. (exemple : si l'on fait dépasser 5 à la sphère d'animalité de quelqu'un, il peut se changer en une sorte de loup garou ou en simili Hulk) en général la modification est égale au bonus de réussite.



O Savoir:

Le pouvoir de la connaissance sous ses formes les plus vastes. Faculté de savoir de diverses façons ce que vous ne devriez pas pouvoir connaître.

Exemple : *Voyance, télépathie*

O -1 : Bi localisation : savoir ce qu'il se passe ailleurs qu'à l'endroit où l'on se trouve.

O -2 : Omniscience : acquérir des informations académiques que l'on ne possède pas.

O -3 : Télépathie : lire les pensées de quelqu'un.

O -4 : Réminiscence : savoir ce qu'il s'est produit dans le passé.

O -5 : Prescience : savoir ce qu'il se passera dans le futur.

(7) Dégâts :

O 0 : Aucun bonus aux dés de ka, si le sort fait des dégâts, il ne bénéficiera que du bonus de la réussite

O -1 : + 2 aux dégâts

O -2 : + 4 aux dégâts

O -3 : + 8 aux dégâts

O -5 : + 16 aux dégâts

O -10 : + 32 aux dégâts

O 0 : Non applicable

Attention : les différents niveaux d'effets ne sont que des exemples pour vous aider à concevoir les pouvoirs. Si vous ne trouvez pas exactement ce dont vous avez besoin, sentez-vous libre d'adapter à votre convenance en vous servant des informations données comme d'une base.

Les Limitations :

Afin de rendre vos pouvoirs plus puissants, il est possible de leur infliger des défauts. Dans le cas des avantages **Don** ou **Objet Sacré** : chaque point de limitation prit donnera un bonus équivalent à votre tirage de lancer. Dans le cas d'un sort, les limitations peuvent vous permettre d'obtenir suffisamment de points pour arriver à l'effet que vous souhaitez.

Cela vise à équilibrer un peu les pouvoirs, vous pouvez par exemple avoir un pouvoir très puissant, mais qui ne fonctionne que dans un cas très précis.

O Coût :

Vous pouvez attribuer un coût à votre pouvoir. Ainsi, à chaque utilisation de celui-ci, en plus du coût normal d'utilisation, vous devrez dépenser le nombre de points de réalité que vous avez définie par la limitation coût.

O Nombres d'utilisations :



Vous pouvez volontairement vous imposer un nombre limite d'utilisation de votre pouvoir par jour.

Attention : cette limitation ne peut pas être prise pour lancer un sort, puisque chaque sort est adapté à une situation précise, la limitation n'en serait plus une.

O 1 : + 5 au tirage

O 3 : + 2 au tirage

O 5 : + 1 au tirage

O Restrictions :

Votre pouvoir ne marche que sur certaines personnes, dans certains endroits, à certains moments, etc... Plus la condition à accomplir sera difficile, plus vous obtiendrez de points, à la discrétion du maître Ka.

Attention : cette limitation ne peut pas être pris pour lancer un sort, puisque chaque sort est adapté à une situation précise, la limitation n'en serait plus une.

Exemple 1: *Je tire mon pouvoir du soleil, et il ne fonctionne pas la nuit, cette restriction ne vaudra que 2 points. Si l'on ajoute que cela ne fonctionne pas non plus lorsque je ne vois pas le soleil (dans un bâtiment fermé, sous terre, etc..) L'on peut aller en tout jusqu'à 4 points.*

Exemple 2 : *mon pouvoir n'affecte qu'un certain type de personnes. Plus ces personnes seront précises plus cela rapportera de points. Un simple : « mon pouvoir n'affecte que les hommes », rapportera 1 point. Tandis qu'un : « mon pouvoir n'affectera que les hommes blonds » pourra rapporter 2 points, et un « mon pouvoir n'affecte que les membres de la tribu Pygmée Patchinka », jusqu'à 5 points.*

O Rituels :

Votre pouvoir ne fonctionne que si vous pouvez accomplir un petit rituel qui lui permet de se déclencher. Plus le rituel sera compliqué et long, plus il rapportera de points

Exemple : *Devoir réciter une courte formule de quelques mots ne rapportera qu'1 point, devoir en plus taper dans ses mains rapportera en tout 2 points.*

Par contre devoir faire un dessin assez compliqué avec une matière rouge en récitant une litanie rapportera 4 points, et des choses extrêmement compliquées comme devoir arracher le cœur d'une jeune vierge lors du solstice d'été en récitant une prière aux dieux pourra rapporter jusqu'à 10 points.

IV) Augmenter un pouvoir :

Entre les parties, si vous le désirez, vous pouvez améliorer un pouvoir relatif à un don. Pour cela vous devrez payer en points d'existence : (la caractéristique que vous voulez atteindre moins celle que vous possédez déjà) multiplié par 7.



Exemple : *Rémy aimerait que les objets créés par son pouvoir durent plus qu'une heure. Il préférerait 1 journée, il devra donc payer 7 points d'existences (une journée (2) - une heure (1)) x 7)*

Selon le même principe, vous pouvez également prendre jusqu'à 2 effets supplémentaires au premier. Ceux-ci subiront les caractéristiques principales du pouvoir, mais permettront son évolution. On ne peut ajouter qu'une caractéristique à la fois, il faut donc 2 entre parties pour prendre les deux effets supplémentaires.

Exemple : *George possède le pouvoir Pyrokinésie avec un effet de contrôle, mais il aimerait pouvoir faire apparaître le feu de nulle part. Il prend donc un effet création Evocation à -2 ce qui lui coûte 14 points de réalité.*

Si c'est justifié, vous pouvez également modifier l'effet principal de votre pouvoir. Vous utiliserez pour cela les mêmes règles que pour les caractéristiques classiques excepté que vous payez 7 points supplémentaires. Vous ne payerez donc que 7 points pour passer d'Empire (niveau 5 de contrôle) à Transsubstantiation (niveau 5 de mutation). Il n'est possible de réaliser cela qu'une seule fois par personnage et par pouvoir.

Notes : Le possesseur d'un objet magique ne peut le modifier, seules quelques personnes ont les talents nécessaires pour améliorer un tel artefact.

V) Exemple de pouvoirs :

- **Contrôle mental :** (score nécessaire :-15)

Description : Le sorcier prend le contrôle de l'esprit d'un à dix êtres humain en face de lui et modifie leurs pensées pour une durée d'une heure. Le pouvoir peut être relancé au bout d'une heure, sinon la victime redevient normale.

(1) **Objectif :** êtres humains (- 3)

(2) **Envergure:** 1 tonne, et 100 mètres carrés (-3)

(3) **Durée :** 1 heure (-1)

(4) **Cible(s) :** 10 (-3)

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets** Contrôle: Maîtrise (-3)

(7) **Dégâts :** NA

- **Ouverture :** (score nécessaire :-5)

Description : Le sorcier veut pouvoir ouvrir magiquement tout types de serrures. Pour les serrures très compliquées impliquant des reconnaissances digitales par exemple, il faudra obtenir une grande réussite.

(1) **Objectif :** un objet simple (- 1)



- (2) **Envergure:** moins de 5 kilos, et 20 centimètres carré (0)
- (3) **Durée :** Immédiat (0)
- (4) **Cible(s) :** 1 (0)
- (5) **Portée :** au touché (-1)
- (6) **Effets :** Contrôle: Maîtrise (-3)
- (7) **Dégâts :** NA

- **Passage :** (score nécessaire : -11)

Description : Le sorcier veut pouvoir transformer magiquement des portes en téléporteur pour une durée maximale d'une heure. La destination dépend de la réussite, plus il sera compliqué de s'y rendre plus celle-ci devra être élevée.

- (1) **Objectif :** un objet compliqué (- 2) (une porte n'est pas un objet compliqué, mais nous choisissons ici le meilleur compromis entre un objet simple(-1) et une maison(-3))
- (2) **Envergure:** 100 kilos, et 10 mètres carré (-2)
- (3) **Durée :** 1 heure (-1)
- (4) **Cible(s) :** 1 (0)
- (5) **Portée :** au touché (-1)
- (6) **Effets** Mutation: Transsubstantiation (-5) (l'on considère que c'est altérer l'essence d'une porte que d'en faire un téléporteur)
- (7) **Dégâts :** NA

- **Polymorphie :** (score nécessaire :-9)

Description : Le sorcier modifie l'apparence extérieure d'une cible volontaire pour une durée maximale d'une journée.

- (1) **Objectif :** êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure:** 100 kilos, et 10 mètres carré (-2)
- (3) **Durée :** 1 journée (-2)
- (4) **Cible(s) :** 1 (0)
- (5) **Portée :** au touché (-1)
- (6) **Effets** Mutation: Altération (-1)
- (7) **Dégâts :** NA

- **Psychokinésie :** (score nécessaire :-14)

Description : Le sorcier peut voir ce qu'il s'est déroulé dans une pièce pendant la journée précédente. Il peut contrôler sa vision comme l'on se servirait d'un magnétoscope, à la différence qu'il peut se déplacer à l'intérieur de celle-ci.

- (1)**Objectif :** Une pièce (- 3)
- (2) **Envergure:** 1 tonne, et 100 mètres carrés (-3)
- (3) **Durée :** 1 journée (-2)



- (4) **Cible(s)** : 1 (0)
- (5) **Portée** : en vue (-2)
- (6) **Effets** Savoir : réminiscence (-4)
- (7) **Dégâts** : NA

- **Sauvagerie** : (score nécessaire :-11)

Description : Le sorcier modifie sa sphère d'animalité pour une durée d'une heure, afin d'être plus puissant (le bonus exact sera défini par le tableau de différence).

- (1) **Objectif** : êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carré (-2)
- (3) **Durée** : 1 heure (-1)
- (4) **Cible(s)** : 1 (0)
- (5) **Portée** : soi (0)
- (6) **Effets** Mutation: Transsubstantiation (-5)
- (7) **Dégâts** : NA

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>

