

Le tarot dans Théorem

Le système de Théorem, bien qu'utilisable avec des dés, fonctionne normalement avec un jeu de Tarot. Ce choix particulier vise à conférer au jeu une ambiance bien particulière. Dans Théorem, le jeu de tarot est divisé en deux parties bien distinctes. D'un côté : les cartes numériques allant de l'As au Roi, et de l'autre : les Arcanes.

Les 22 arcannes sont divisées en 3 groupes +1 carte. En effet, le Mat, est une carte à part.

Les 3 groupes sont composés de 7 cartes :

- I) Le premier groupe est celui de l'inconscient, il correspond à la sphère d'**Animalité**, et va du Bateleur au Chariot.
- II) Le deuxième est celui du conscient, il correspond à la sphère d'**Humanité** et va de la Justice à la Tempérance.
- III) Le troisième est celui de la conscience supérieur, il correspond à la sphère de **Divinité** et va du Diable au Monde.

Si le Mat ne fait partie d'aucun groupe, c'est qu'il symbolise le voyageur (le joueur) qui devra passer par toutes ces étapes afin de s'accomplir.

A) Comment utiliser le tarot :

Il existe deux façons de se servir des arcannes du tarot dans Théorem et dans les deux cas le personnage tente inconsciemment de plier la réalité à son avantage.

La première utilisation consiste à se servir de la valeur fixe de la carte : 10. Vous pouvez le faire à tout moment à la place de tirer une carte dans le paquet numérique.

La deuxième utilisation est l'invocation. Le personnage utilise la capacité de l'arcane pour se donner un avantage.

Dans les deux cas, il faudra que le personnage paye 5 points de réalité. Il existe toutefois deux cas où l'utilisation d'une arcane ne coûte que 1 point de réalité : lorsqu'il s'agit de votre carte de Ka ou lorsque votre personnage n'a plus qu'un dé de Ka et qu'il est en situation de danger mortel.

Attention : on ne peut utiliser qu'une arcane par round, mais on peut l'utiliser à tout moment, même si c'est au tour de quelqu'un d'autre d'agir.

Ci dessous, pour chaque arcane vous sera précisé :

- **Le sens** :



C'est le sens général de l'arcane, ce qu'elle signifie lorsqu'elle est tirée dans une séance de divination. Attention, ces précisions ne se veulent pas exhaustives, elles sont juste indicatives afin de vous permettre de mieux vous immerger dans le monde du tarot divinatoire.

- La carte de Ka :

Lorsque vous avez créé votre personnage, vous avez tiré sa carte de Ka. C'est la carte qui symbolise son destin. Cette carte a une incidence directe sur votre personnage. D'abord, puisque c'est la carte qui gouverne sa destinée, elle lui accordera une spécificité positive ou non. Ensuite, elle devra toujours être mise de côté lorsque vous la tirerez durant la partie. Vous tirerez une nouvelle carte à sa place et à n'importe quel moment de la partie, vous pourrez jouer votre carte de Ka, même dans une situation où vous ne devriez pas jouer d'arcane et cela en ne payant qu'un point de réalité.

- Invocation :

C'est l'effet que produit votre arcane si vous l'utilisez pour autre chose que sa valeur numérique.

Attention : pour les réussites automatiques, dans le cadre d'une confrontation, dans le cas d'une égalité, une réussite naturelle sera toujours plus forte qu'une réussite automatique.

Note : le mat et la septième carte de chaque groupe ont une invocation différente des autres arcanes. Une fois invoquée, l'effet de ces arcanes dure tant que la carte est posée. Toutefois pour chacune de ces cartes, il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire sur la table et tant qu'une de ces cartes est en jeu, le joueur qui bénéficie de son effet ne peut restaurer sa main (la carte est considérée comme faisant partie de sa main). Il doit mettre sa carte à la défausse pour pouvoir obtenir une nouvelle main. (Il peut le faire quand il le désire). Un joueur ne peut poser qu'une de ces 4 arcanes à la fois.

B) Descriptif des cartes



0 .Le mat :

Sens : *inconséquence*

Carte de Ka : *Votre personnage est né pour l'aventure ce qui lui donne un moral d'acier, ajoutez un bonus de +3 à tout tirages de résistance mentale.*

Invocation: *permet, lors de vos tirages, d'utiliser autant de figures que vous avez mises de côté en un seul tirage.*

ANIMALITE :



1.1. Le bateleur :

Sens : *Savoir faire*

Carte de Ka : *Votre personnage est un vrai débrouillard, vous obtenez 5 points de compétences supplémentaires à la création de votre personnage. Vous ne pouvez dépenser ces points que dans les capacités.*

Invocation: *permet d'obtenir ou de donner une réussite majeure à un tirage.*



2.2. La papesse :

Sens : *Chance pure*

Carte de Ka : *Votre personnage gagne l'avantage Chance.*

Invocation: *permet d'interdire l'utilisation des arcanes jusqu'à la fin de la scène à quelqu'un.*

3.3. L'impératrice :

Sens : *Fécondité*

Carte de Ka : *Votre personnage a de la suite dans les idées, il n'est pas affecté par les malus de re test.*

Invocation: *permet de regagner un dé de ka.*



4.4. L'empereur :

Sens : *Protection*

Carte de Ka : *Votre personnage gagne le handicap code de l'honneur à 2. Ce code fait de lui une véritable figure paternelle, un rabat-joie contraire à toutes formes de transgressions.*

Invocation: *permet de faire échouer un tirage.*



5.5. Le pape :



Sens : *Domination*

Carte de Ka : *Votre personnage gagne le handicap orgueilleux. Il est persuadé d'avoir toujours raison.*

Invocation: *permet d'annuler l'effet d'une arcane. Cet effet inclus les cartes posées.*



6.6. L'amoureux :

Sens : *Hésitation*

Carte de Ka : *votre personnage gagne l'avantage Don Juan.*

Invocation: *permet de changer la cible d'une arcane, la nouvelle cible ne pouvant être le lanceur de l'arcane visé. Cet effet inclus les cartes posées.*

7.7. Le chariot :

Sens : *Triomphe*

Carte de Ka : *votre personnage gagne l'avantage volonté de fer.*

Invocation: *jusqu'à la fin de la partie, permet de gagner 1 point de réalité par tirage réussi.*



HUMANITE :



8.1. La justice :

Sens : *Equilibre*

Carte de Ka : *votre personnage gagne le handicap utopiste, il est persuadé de vivre dans un monde profondément bon.*

Invocation: *permet de tirer autant d'arcanes que celui qui en a le plus.*

9.2. L'Hermite :

Sens : *Prudence*

Carte de Ka : *votre personnage a tendance à agir en dernier, lorsqu'il le fait il obtient un bonus de +3 sur son tirage.*

Invocation: *permet de remettre dans l'ordre souhaité les 10 premières cartes du tas numériques*



10.3. La roue de fortune :

Sens : *Changement*

Carte de Ka : *votre personnage gagne le handicap lunatique.*

Invocation: *permet d'annuler l'inconvénient des figures. Quelle que soit la couleur de la carte suivante, lorsque vous piochez, elle sera ajoutée à la précédente jusqu'à la fin de la scène.*

11.4. La force :

Sens : *Confiance*

Carte de Ka : *Le personnage possède une telle confiance en ses talents que cela lui confère une aisance naturelle indéniable. Il obtient un bonus de +5 qu'il peut répartir et utiliser comme il le désire pour ses tirages durant chaque partie. Une fois les 5 points de bonus dépensés, il faudra attendre la prochaine partie avant de pouvoir les réutiliser.*



Invocation: *Pour la durée de la scène votre dépense de points de réalité n'est plus soumise à aucune restriction.*

12.5. Le pendu :

Sens : *Expiation*



Carte de Ka : *Votre personnage gagne le handicap problème émotionnel, il a peur de faire souffrir les autres.*

Invocation: *permet de piocher autant d'arcanes que votre maximum dans la défausse de quelqu'un d'autre. Une fois utilisées, les arcanes retournent dans la défausse de leur propriétaire.*

13.6. L'arcane sans nom :

Sens : *Mort (Transformation)*

Carte de Ka : *les personnages nés sous cet auspice sont souvent accompagnés par la mort. Le maître de Ka jette un dé de Ka en plus par personnage ayant cette particularité à la table lors de chaque tirage de mort.*

Invocation: *vous personnage peut prendre la carte du sommet de la défausse numérique à la place de celle au sommet du tas jusqu'à la fin de la scène. (Exception faite des tirages suivant l'utilisation d'une figure)*



14.7. La tempérance :

Sens : *Patience*

Carte de Ka : *vous personnage gagne un point d'expérience supplémentaire par partie.*

Invocation: *jusqu'à la fin de la partie, permet de tirer 2 cartes au lieu d'une et de choisir la meilleure. (Les deux sont mises à la défausse)*

DIVINITE :



15.1. Le diable :

Sens : *Fatalité*

Carte de Ka : *le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour séduire les personnes du sexe opposé et de +2 pour les autres.*

Invocation: *Le joueur se défait de ses arcanes et fait une réussite majeure à sa prochaine action. Cet effet inclus les cartes posées.*



16.2. La maison dieu :

Sens : *Catastrophe*

Carte de Ka : *Votre personnage gagne le handicap loi de Murphy.*

Invocation: *tout le monde jette sa main d'arcanes dans la défausse, et tire une nouvelle main. Cet effet inclus les cartes posées.*

17.3. L'étoile :

Sens : *Espérance*

Carte de Ka : *une fois par partie le personnage peut annuler le résultat d'un dé de Ka lors d'un tirage de mort.*

Invocation: *permet d'aller chercher l'arcane de son choix dans son tas.*



18.4. La lune :

Sens : *Déception*

Carte de Ka : *le personnage gagne le handicap mouton noir.*

Invocation: *permet de prendre une arcane à quelqu'un d'autre. Vous pouvez la saisir dans sa main, son tas ou sa défausse mais vous ne pouvez cibler qu'un seul joueur. (si la carte ainsi prise est utilisée, elle retourne dans la défausse de son véritable propriétaire) Dans le cas d'une arcane posée sur la table, elle continue d'agir normalement mais sur son nouveau propriétaire.*

19.5. Le soleil :

Sens : *Bonheur*

Carte de Ka : *le personnage gagne l'avantage enfance heureuse.*

Invocation: *jusqu'à la fin de la scène, vous pouvez utiliser les arcanes contenues dans votre tas et votre défausse en plus de votre main. Les arcanes ainsi utilisées vont naturellement à la défausse après usage.*



20.6. Le jugement :

Sens : *Modification*

Carte de Ka : *le personnage gagne le handicap Ultra modéré.*

Invocation: *permet de modifier la main de quelqu'un. Après avoir désigné une cible, regardez sa main et choisissez les cartes qui pourront y rester ainsi que celles qui seront remplacées. Vous pouvez choisir dans la défausse ou le tas pour changer la main. Les cartes retirées de la main vont directement à la défausse. (On ne peut pas retirer une carte posée sur la table par cet effet)*

21.7. Le monde :

Sens : *Joie, fortune, honneur*

Carte de Ka : *le personnage bénéficie d'un bonus de +5 pour changer de strate.*



Invocation: *permet de jouer ses arcanes en ne payant qu'1 point de réalité jusqu'à la fin de la partie.*

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>

