

Le bestiaire :

1) Introduction

Vous trouverez ici quelques exemples des créatures qui peuvent peupler Théorem. N'oubliez pas toutefois que l'essentiel du jeu se déroulera en Ordinaire et que vos principaux adversaires seront donc essentiellement des Humains, Ordinaire ou non. Certaines créatures possèdent des compétences que nous n'avons pas détaillé dans ce livre car nous les aborderons plus spécifiquement dans de futurs suppléments, voici un petit lexique afin que vous ne soyez toutefois pas trop perdu :

- **Mythe** : compétence servant aux Agarths pour utiliser leur magie. Cette compétence quantifie également la puissance d'un Agarthia puisqu'elle permet de déterminer son score maximum de point d'Existence.
- **Possession** : Cette compétence permet aux Agarths dont le score d'Humanité est trop faible pour pénétrer en Ordinaire, de prendre possession d'un Ordinaire. Pour cela ils doivent vaincre un tirage **Humanité+ Culture G** de leur victime
- **Terreur** : compétence servant aux Abyssaux pour utiliser leur magie. Cette compétence quantifie également la puissance d'un Abyssal puisqu'elle permet de déterminer son score maximum de point d'Existence.

2) Le bestiaire Ordinaire

Agent de l'Inconnu :

Sphères :

Animalité	1	Divinité	1
Humanité	10	Existence	100

Description : Un homme grand, le visage sec, vêtu de noir, avec des lunettes de soleil. Ces hommes ne parlent pas, jamais, impossible de discuter avec eux. Ils viennent juste pour mettre fin aux perturbations du réel.

Compétences : conduire 5, arme à feu 5, bagarre 5, encaisser 5, athlétisme 5, intimidation 5 (excepté l'encaissement, quelque soit leurs actions les agents de l'inconnu utilisent l'humanité)

Note : l'agent de l'inconnu n'est pas une légende, tout le monde le voit, seulement, les humains ordinaires ne s'en rappellent jamais après coup. Ils se rappellent vaguement avoir vu quelqu'un ou quelque chose, mais ne savent plus trop qui ou quoi. Ils ne faisaient pas attention ou ont une explication tout à fait rationnelle.

Humain Ordinaire:

Sphères :

Animalité	2	Divinité	2
Humanité	3	Existence	20



Description : un humain normal, complètement rationnel et qui n'a aucun lien avec le fantastique.

Compétences : attention 1, culture générale 2, électronique 1, système D 1, athlétisme 1, charme 1, conduire 2, encaissement 1, esquive 1, nager 1, et 3 dans son métier

Pouvoirs : aucun

Note : un humain normal à 7 points de sphère réparti selon sa personnalité, ainsi qu'une quinzaine de points de compétence. Selon l'âge on peut bien entendu augmenter ou baisser ce nombre de compétences. Par contre un humain normal n'aura jamais plus de 20 en Existence.

Loup :

Sphères :

Animalité	5	Divinité	1
Humanité	2	existence	10

Compétences : attention 2, chercher 3, griffer 3, mordre 2, survie 3, discrétion 2, encaissement 3, esquive 2, intimidation 2, nager 1

Griffes : +3 dé Ka de dégâts.

Crocs : +5 dé Ka de dégâts.

Pouvoirs : aucun

Fourmi :

Sphères :

Animalité	2	Divinité	1
Humanité	5	Existence	10

Compétences : attention 2, chercher 2, bagarre 2, escalader 2, système D 2

Pouvoirs : aucun

Note : les scores de la fourmi peuvent surprendre, en effet, à les voir ainsi on pourrait croire qu'une simple fourmi pourrait tuer un être humain à « mandibules nues ». Mais c'est sans oublier qu'une fourmi tapant un être humain se verrait infliger un malus minimum de -10 au vu du caractère impossible de l'action. Les valeurs de sphère sont là uniquement à titres indicatifs. Si les fourmis ont beaucoup en Humanité par exemple : c'est parce que le système social des fourmis correspond tout à fait au principe de l'Humanité, à savoir : un tout indéfectible. L'individu fourmi n'existe pas. L'individualité nuit à notre total d'Humanité, puisque à trop vouloir s'individualiser : on finit par se distinguer, voir se marginaliser.

3) Les enfants de l'Agartha



Ange gardien :

Sphères :

Animalité	4	Divinité	6
Humanité	2	Existence	90

Description : l'Ange gardien suit son protégé en permanence, il se trouve sur la 4ème strate de l'Agartha. Il n'a pas le droit de parler à son protégé, et doit se contenter de le guider vers son destin. Il ressemble en tout point à l'image que l'on se fait d'un ange chrétien. Il porte une harpe et une épée.

Compétences : épée 4, encaisser 4, chant 4, Mythe 3, Possession 2, occultisme 4, voler 5

Pouvoirs :

Télékinésie :

Description : Par la pensée l'ange peut déplacer un objet simple pour aider son être élu. Il peut par exemple faire tomber un objet ou ouvrir une porte.

(1) **Objectif** : -2 : un échantillon de matières brutes, d'alliages simples ou complexes, flore

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

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

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

(5) **Portée** : -2 : en vue

(6) **Effets** : **Contrôle** : -3 : Maîtrise : faire des opérations minutieuses et/ou complexes

(7) **Dégâts** : NA

Frappe divine :

Description : Lorsque c'est vraiment nécessaire pour la vie de son hôte, l'ange peut faire s'abattre la foudre divine. L'éclair ne sera visible qu'en Agartha, en Ordinaire les victimes auront été mystérieusement victimes d'une électrocution.

(1) **Objectif** : 0 : un échantillon de matière brute (feu, eau, terre, or, argent)

(2) **Envergure** :-2: 100 kilos, et 10 mètres carré

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

(4) **Cible(s)** :-2: 5

(5) **Portée** : -2 : en vue

(6) **Création** : -2 : Evocation : création de matériaux bruts, d'objets et de tout ce qui n'est pas vivant.

(7) **Dégâts** : -5 : + 8 sur 1 dés de Ka

O Restrictions : +3 Uniquement lorsque l'être élu risque de mourir.

O Nombres d'utilisations : 3 fois par jour: + 2 au tirage

Guérison

Description : d'un simple regard l'ange peut faire récupérer autant de dé de Ka que son bonus de réussite au tirage de pouvoir.

(1) **Objectif** : -3 : un être humain



(2) **Envergure** :-2: 100 kilos, et 10 mètres carré

(3) **Durée** : -10: pas de limite

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

(5) **Portée** : -2 : en vue

(6) **Mutation** :-5 Transsubstantiation : cela permet de modifier des scores de sphères par magie, les augmenter ou les baisser. Cela est généralement assez visible.

(7) **Dégâts** : NA

O Restrictions : +5 Uniquement sur l'être élu

O Nombres d'utilisations : 3 fois par jour: + 2 au tirage

Dragon :

Sphères :

Animalité	8	Divinité	5
Humanité	3	Existence	100

Description : Un gigantesque lézard de deux tonnes et de 50 à 100 mètres de longueur (de la tête à la queue). Il a de puissantes ailes et ressemble tout à fait au dragon de type européen.

Compétences : Attention 4, griffer 5, mordre 5, voler 6, encaisser 8, intimider 6, mythe* 5, survie 5

Pouvoirs :

Feu destructeur:

Description : Le dragon crache lorsqu'il est très énervé, ces flammes ont une distance maximale de « en vue » et peuvent affecter jusqu'à 2 cibles proches.

(1) **Objectif** : 0 un échantillon de matière brute (feu, eau, terre, or, argent)

(2) **Envergure** : 0: moins de 5 kilos, et 20 centimètres carré

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

(4) **Cible(s)** : -1: 2

(5) **Portée** :-2 : en vue

(6) **Effets** : -2 : Evocation : création de matériaux bruts, d'objets et de tout ce qui n'est pas vivant.

(7) **Dégâts** :-5 : + 8 sur 1 dés de Ka

Enfant d'Agartha :

Sphères :

Animalité	2	Divinité	4
Humanité	3	Existence	60

Description : Un Agartha type, d'apparence humaine et sans caractéristique spécifique. Profil plutôt noble romantique du XVIII^{ème}.

Compétences : attention 1, charme 3, épée 3, esquive 2, encaisser 3, équitation 3, occultisme 3, Mythe 2, nager 1



Pouvoirs : aucun

Note : Il s'agit là de l'Agartha type de Paris, dans d'autres villes ou d'autre pays l'imaginaire collectif lui donnera sûrement un autre genre ce qui aura surtout de l'impact sur ses compétences.

Fantôme :

Sphères :

Animalité	3	Divinité	4
Humanité	1	Existence	50

Description : Un fantôme comme on les imagine, translucide et agaçant. En général les fantômes hantent la première strate de l'Agartha.

Compétences : Possession 1, culture générale 1, système D 1, encaissement 2, esquive 2, Mythe 1

Pouvoirs :

Télékinésie :

Description : Par la pensée le fantôme peut déplacer un objet simple pour signifier sa présence Il peut par exemple faire tourner un guéridon ou ouvrir un livre.

(1) **Objectif** : -2 : un échantillon de matières brutes, d'alliages simples ou complexes, flore

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

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

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

(5) **Portée** : -2 : en vue

(6) **Effets** : **Contrôle** : -3 : Maîtrise : faire des opérations minutieuses et/ou complexes

(7) **Dégâts** : NA

Note : le fantôme doit hanter quelque chose : une personne, ou une maison. Si cette chose venait à disparaître il disparaîtrait également.

Rampant:

Sphères :

Animalité	5	Divinité	5
Humanité	1	Existence	50

Description : Les rampant sont les âmes corrompu des victimes de la drogue. Lorsque qu'un Ordinaire meurt d'une overdose, son esprit torturé se retrouve en Agartha où il y fait inconsciemment de terribles dégâts. Leur apparence ressemble vaguement à celle du corps humain de la victime, mais troublé, flou, et en noir et blanc. Les mouvements sont saccadé et n'ont guère de sens. Comme le papillon vers la flamme les rampant sont attirés vers ce qui est puissant en Agartha.

Compétences : encaissement 4

Pouvoirs :

Corruption :



Description : Par sa simple présence, le rampant détruit tout. Sous ses pieds la terre se ternit et s'effrite. Son contact peut bien entendu s'avérer mortel pour des êtres vivants. Le rampant fait perdre à la sphère de Divinité de sa cible le bonus de réussite de son tirage et ceux pour une durée d'une heure. Si jamais la sphère de la cible atteint 0, celle-ci est détruite.

(1) Objectif : -10: pas de limite

(2) Envergure : -2: 100 kilos, et 10 mètres carré

(3) Durée : -1 : 1 heure

(4) Cible(s) : 0 : 1

(5) Portée : -1 : au touché

(6) Effets : Mutation : -5 Transsubstantiation : cela permet de modifier des scores de sphères par magie, les augmenter ou les baisser. Cela est généralement assez visible.

(7) Dégâts : NA

Note : Le rampant n'est pas a proprement parlé une créature de l'Agartha, mais c'est le seul endroit où il peut se manifester.

4) Les engances de l'Abyse

Engance de l'Abyse :

Sphères :

Animalité	6	Divinité	2
Humanité	1	Existence	30

Description : Un abyssal moyen, une créature tout en crocs et en griffes. Son intelligence sera aussi limitée que sa discussion, et son but clairement en défaveur des personnages.

Compétences : attention 2, griffer 6, encaisser 6, intimidation 6, terreur 3, survie 3

Griffes : +5 dé Ka de dégâts.

Pouvoirs : aucun

Isengrin :

Sphères :

Animalité	10	Divinité	7
Humanité	2	Existence	160

Description : Isengrin est le grand méchant loup. Son poil est noir nuit tacheté d'étoile de sang. Ses yeux sont deux orbites vides et sa taille dépasse celle d'un homme adulte de grande taille. Il est l'une des 13 Frayeurs, les créatures qui dominent l'Abyse. Le croiser est souvent synonyme de mort douloureuse.

Compétences : Attention 4, chercher 4, discrétion 4, griffer 7, mordre 4, Possession 6, encaisser 8, esquiver 7, intimider 6, terreur 8, survie 6,



Griffes : +5 dé Ka de dégâts.
Crocs : +10 dé Ka de dégâts.

Pouvoirs :

Glacer d'effroi

Description : En croisant le regard de sa cible, Isengrin peut la paralyser complètement pour une durée d'une heure.

- (1) **Objectif** : -5 : plusieurs spécimens de catégories différentes
- (2) **Envergure** : -3: 1 tonne, et 100 mètres carré
- (3) **Durée** : -1: 1 heure
- (4) **Cible(s)** : 0: 1
- (5) **Portée** : -2 : en vue
- (6) **Effets** : **Contrôle** : -1 : Talent : faire une action grossière et peu précise.
- (7) **Dégâts** : N.A.

Mort subite :

Description : Lorsqu'Isengrin enfonce ses crocs dans les chairs de sa proie, il peut en atteindre l'âme et la broyer aussi simplement qu'un fêtu de paille. La puissance des crocs d'Isengrin est telle qu'elle détruit jusqu'à l'Existence même de sa cible. La réussite de son tirage de morsure est déduite de la réserve d'Existence en plus des dégâts.

- (1) **Objectif** : -5 : plusieurs spécimens de catégories différentes
- (2) **Envergure** : -3: 1 tonne, et 100 mètres carré
- (3) **Durée** : 0 : Immédiat
- (4) **Cible(s)** : 0: 1
- (5) **Portée** : -1 : au touché
- (6) **Effets** : **Mutation** : -5 Transsubstantiation : cela permet de modifier des scores de sphères par magie, les augmenter ou les baisser. Cela est généralement assez visible.
- (7) **Dégâts** : -10 : + 8 sur 3 dés de Ka

Ombre :

Sphères :

Animalité	7	Divinité	3
Humanité	2	Existence	60

Description : une ombre capable de changer de forme. Son contact est glacial. Les ombres errent dans tout l'Abysses à la recherche de chaleur, elles y sont choses communes et redoutées.

Compétences : Attention 4, bagarre 5, encaisser 3, terreur 5, survie 6

Pouvoirs :

Contact mortel :

Description : Lorsqu'elle touche sa cible, l'ombre lui fait ressentir un froid tellement glacial qu'elle peut y laisser sa vie. l'ombre aspire la chaleur du corps. Sa réussite au tirage sera autant de point de réalité volé à sa victime.



- (1) **Objectif** : -5 : plusieurs spécimens de catégories différentes
- (2) **Envergure** : -2: 100 kilos, et 10 mètres carré
- (3) **Durée** : 0 : Immédiat
- (4) **Cible(s)** : 0: 1
- (5) **Portée** : -1 : au touché
- (6) **Effets** : **Mutation** : -5 : Transsubstantiation : cela permet de modifier des scores de sphères par magie, les augmenter ou les baisser. Cela est généralement assez visible.
- (7) **Dégâts** : -3 : + 5 au dé de Ka

Poltergeist:

Sphères :

Animalité	5	Divinité	1
Humanité	1	Existence	30

Description : Un pur esprit de destruction qui hante un lieu à seule fin de venger les souffrances qu'il a pu endurer. En général, ils hantent la première marche de l'Abysses.

Compétences : Possession 4, encaissement 2, esquive 2, terreur 3, survie 3, intimidation 2, bagarre 2

Pouvoirs :

Furie :

Description : Par la pensée le poltergeist peut projeter un objet sur une cible pour lui infliger des dégâts.

- (1) **Objectif** : -2 : un échantillon de matières brutes, d'alliages simples ou complexes, flore
- (2) **Envergure** : -1: 10 kilos, et 50 centimètres carré
- (3) **Durée** : 0 : Immédiat
- (4) **Cible(s)** : 0: 1
- (5) **Portée** : -2 : en vue
- (6) **Effets** : **Contrôle** : -1 : Talent : faire une action grossière et peu précise.
- (7) **Dégâts** : -3 : + 5 au dé de Ka

Vertigo :

Description : le poltergeist peut temporairement infliger une phobie niveau 2 à sa victime.

- (1) **Objectif** : -3 : un être humain
- (2) **Envergure** : -2: 100 kilos, et 10 mètres carré
- (3) **Durée** : -1: 1 heure
- (4) **Cible(s)** : 0: 1
- (5) **Portée** : -2 : en vue
- (6) **Effets** : **Mutation** : -3 : Transfiguration: cela permet de retirer ou d'ajouter un avantage ou un handicap à la cible.
- (7) **Dégâts** : N.A.

Note : le poltergeist doit hanter quelque chose : une personne, ou une maison. Si cette chose venait à disparaître il disparaîtrait également.



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>

