

Les Etats:

Comme nous l'avons déjà dit, le monde de Théorem est identique au notre à ceci près que ce qui tient dans notre monde de la simple légende à la rumeur s'avère être ici souvent complètement réel, mais d'une réalité tout à fait subjective. Si pour certains le rêve peut prendre corps, pour d'autres, trop conventionnel ou trop Ordinaire, cela reste impossible.

Tout comme les trois sphères qui composent l'être humain (et toute chose), ou comme les trois états de l'eau, le monde de Théorem est fondé sur trois composantes. Trois états dont l'équilibre permet au monde d'exister. C'est à travers ces états que s'exprime la diversité du monde et ainsi que l'impossible devient possible. Nous allons donc ici traiter des diverses spécificités de ces trois états et des interactions entre eux.

I) La théorie:

Lorsque l'être suprême aidé de la part de conscience cosmique qui avait choisit d'évoluer, a créé l'univers, il l'a fait selon le principe alchimique de la Trinité. Ainsi, ne fut pas créé un univers mais trois dont les existences reposent uniquement sur leur relation symbiotique. Notre univers est ainsi composé de trois états qui s'entremêlent pour coexister, l'ordinaire, celui du quotidien avec ses joies, ses peines et toute sa normalité, auquel nous n'avons jugé bon de donner d'autres noms que celui de l'Ordinaire, puis le monde de l'imaginaire, un monde de tout les possibles qui vit en chacun de nous et dans de nombreux écrits. Il porte bien des noms mais le plus crédible reste Agartha. Et enfin, le monde des pulsions, le monde de l'instinct, de l'animal tapit au fond de chacun d'entre nous, le monde de la bête très justement nommé l'Abyesse.

L'Agartha et l'Abyesse se superposent totalement à l'Ordinaire, même s'ils ne respectent pas les mêmes lois physiques. Pour pénétrer dans ces univers, il existe divers moyen.

Le plus commun, pour pénétrer en Agartha étant le rêve, bien entendu. Chaque nuit nous rejoignons l'Agartha retrouvant l'état de béatitude totale qui nous constituait jadis. Toutefois, à part quelques rêveurs expérimentés, il n'est pas possible de contrôler ses songes. L'autre moyen, beaucoup moins commun, est de passer par hasard, ou pas, par un des nombreux accès présent dans le monde réel, un de ces lieux tellement chargés d'histoire que pour peu qu'on soit réceptifs l'on puisse facilement basculer de l'autre coté.

Contrairement à l'Ordinaire, l'Agartha et l'Abyesse se composent de plusieurs niveaux de réalités appelés « strates » et chaque passage peut mener à une de ces strates.

Tout comme les êtres, les lieux on des scores de sphère et c'est ce score qui qualifie la nature du lieu. Le score en Humanité définit l'Ordinaire du lieu, le score en Divinité: son Agartha et le score d'Animalité: son Abyesse.

Ainsi, les pyramides de Louxor ont un score de divinité de 5, tandis qu'une petite maison hantée aura un score de 2. Pour l'Ordinaire, le seuil dépend du facteur social du lieu, ainsi moins celui-ci sera propice à la rêverie et à la créativité, plus sa sphère d'Humanité sera élevé. Enfin, pour



l'Abyesse, le seuil dépend de la barbarie du lieu. Ainsi plus le lieu aura été marqué par des événements violents, plus la présence de l'Abyesse y sera forte.

Note : si le score de sphère dépasse 5 alors des éléments liés à la sphère peuvent déborder sur la strate concernée. Dans le cas des pyramides de Kheops par exemple, il est possible que parfois la nuit d'anciennes malédictions resurgissent.

Exemple : Paris a une sphère de divinité de 3, une sphère d'humanité de 5 et une sphère d'animalité de 2. Ainsi l'ensemble des lieux inconnus de la ville auront ces valeurs, alors que des lieux hautement symboliques comme : la tour Eiffel, le moulin rouge ou le père Lachaise auront leur propre score de sphère.

En général une sphère domine toujours les deux autres. Officiellement, il n'existe aucun lieu où les sphères seraient en équilibre.

C'est la différence entre les scores de sphère qui crée les passages permettant de changer de strates. En effet, chaque ensemble possède des sous-ensembles : un pays contient des villes, qui contiennent des rues, qui contiennent des maisons, qui contiennent des pièces.

Chacun de ses sous-ensembles possède son propre score de sphère (le score de l'ensemble représentant la moyenne des sous-ensembles les plus communs). Chaque passage entre deux sous-ensembles aux sphères différentes est une porte vers une strate.

II) La pratique

Comme nous venons de le voir, quitter sa strate pour en pénétrer une autre nécessitera de trouver et traverser un passage entre deux lieux dont les scores de sphères diffèrent. Cela peut être le simple passage d'un salon classique à un couloir lugubre (score d'animalité plus élevé) tout comme la porte qui mène à un charmant magasin de jouets à l'ancienne (score de divinité plus élevé) ou bien encore les profondeurs obscures d'une citadelle troglodyte. Pénétrer une strate se traduit de deux façons très distinctes selon que l'on accède à une strate matérielle ou non. Ainsi tout accès à une strate immatérielle ne produira aucun changement sur le personnage pour son entourage. Celui-ci n'aura pas disparu ou changé, par contre lui verra tout différemment. Passer dans une strate immatérielle s'apparente donc plus pour le regard extérieur, à une forme de démesure qu'à un véritable voyage. Par contre lors d'un passage dans une strate matérielle le personnage disparaît vraiment de la strate où il se trouvait pour apparaître dans une autre. À noter que dans une strate immatérielle, un personnage peut quand même subir des dégâts de créatures qui s'y trouvent, alors qu'elles n'auraient pas pu l'affecter s'il était resté sur sa strate d'origine.

a) Pénétrer une strate par accident



Lorsqu'un personnage pénètre à l'emplacement d'un passage possible, il doit faire un tirage de la sphère correspondante. **Animalité** si c'est un passage vers l'Abysses, **Divinité** si c'est un chemin vers l'Agartha et **Humanité** si c'est une porte vers l'Ordinaire. Le joueur n'a aucune connaissance de la raison de ce tirage. Si celui-ci est une réussite le bonus de réussite donnera le niveau de la strate auquel le personnage aura accès, sinon il restera dans la strate où il évoluait déjà.

Note : Divers bonus ou malus peuvent s'ajouter à ce tirage comme l'état mental du personnage, l'utilisation de substances, ou une aide extérieure.

Attention : Comme nous l'avons déjà précisé dans les règles les personnages peuvent également pénétrer accidentellement en Abysses lors d'un tirage de terreur.

b) Pénétrer une strate volontairement :

Lorsqu'un personnage franchit ce qu'il estime être une porte vers une strate où il veut se rendre il doit réussir un tirage en fonction de son objectif. S'il s'agit de passer en Agartha, l'on fera un tirage **Divinité + art**, s'il s'agit de l'Abysses il faudra réussir un tirage d'**Animalité + survie** enfin, s'il s'agit de l'Ordinaire : **Humanité + culture générale**. Si le bonus de réussite est supérieure au niveau de la strate dans laquelle le personnage essaye de pénétrer il y arrive, sinon : c'est un échec. Là encore divers facteurs peuvent influencer le résultat.

Attention : Si le personnage ne possède pas la compétence approprié pour le tirage, il le fait en utilisant uniquement son score de sphère, mais sans malus.

c) Accompagnement :

Si le personnage est accompagné lorsqu'il pénètre dans une autre strate et qu'il est le seul à passer, il ne voit pas les autres disparaître pas plus que les autres ne le voient disparaître. Ils ont plutôt la sensation qu'on a profité qu'ils avaient le dos tourné pour filer en douce. Quoi qu'il en soit cette simple impression ne suffit pas pour laisser deviner aux personnages qu'il y a eu passage vers un autre monde, à moins que les personnages aient déjà eu plusieurs expériences de cet ordre.

Si jamais les personnages se tiennent lors d'un passage volontaire, si l'un d'eux rate son tirage il bénéficiera des points excédentaires des autres pour le passage. Si avec ce bonus il réussit à passer : tout le groupe passe, sinon aucun ne passe. Si jamais le personnage ne voulait pas passer, il ne fera pas le tirage est empêchera les autres de passer. Si le personnage est inconscient et qu'on le fait passer, il ne fait aucun tirage, la réussite de son passage dépend entièrement de la ou les personnes qui le font passer.

La règle de l'accompagnement ne fonctionne que si les joueurs se touchent véritablement. S'ils utilisent un artifice comme se tenir par une corde, cela ne fonctionnera pas, celle-ci se détachera toute seule lors du passage, par exemple.

Exemple :



Esteban, Raphael, et Ange veulent franchir une porte menant en Agartha pour se rendre sur la 5ème strate. Ils se tiennent par la main et franchissent ensemble l'accès présumé. Ils font leur tirage : Esteban obtient une réussite de 31, Ange de 20 et Raphael rate son tirage. Esteban réussit donc mais pas Ange et Raphael. Pour réussir il manque 2 points de bonus à Ange et 5 à Raphael. Comme tout le groupe se tient par la main Ange et Raphael peuvent bénéficier des points en trop d'Esteban. Cela fait donc 10 points à ajouter à leur score, cela suffit largement et le groupe quitte pas sa strate.

d) Les objets:

Si les strates semblent plutôt bien accepter l'intrusion de visiteurs en leur sein, cela n'est pour autant pas le cas avec les possessions de ceux-ci. Les objets semblent être plus attachés à leur strate d'origine que leurs possesseurs et créent ainsi des perturbations.

Lorsqu'un personnage voudra utiliser un objet qu'il a emporté avec lui dans une autre strate, il devra faire un tirage propre à la strate (Humanité+ culture générale pour l'Ordinaire, Divinité + art pour l'Agartha, Animalité + survie pour l'Abysse) et se reporter au tableau de corruption suivant.

score de 10 à 15 : réussite normale	L'objet ne passe pas. (le personnage supposera l'avoir oublié, et le retrouvera à un endroit où il aurait pu le laisser (au bureau, sur la table de chevet, etc.)
score de 16 à 20 : réussite moyenne	L'objet passe, mais se délite. (L'objet se désagrège, en quelques heures, il n'en restera que de la poussière. Si l'objet est ramené dans son monde d'origine avant sa destruction complète, il aura juste vieilli de quelques années.)
score de 21 à 25 : grande réussite	L'objet passe, mais ne fonctionne pas (l'objet semble cassé ou n'avoir tout simplement jamais fonctionné)
score de 26 à 30 : réussite majeure	L'objet passe, mais se transforme (l'objet devient une version de lui-même qui colle mieux à la strate où il se trouve : un fusil à pompe pourra devenir un vieux tromblon. L'objet reprendra sa véritable nature dès qu'il retournera dans sa strate d'origine.)
score de 31 et + : réussite miraculeuse	L'objet mais se transcende (l'objet devient capable de s'adapter à la strate où il se trouve et se transforme en conséquence. Il n'est plus soumis aux règles de changement de strates)

Tableau de corruption des objets

Note : Il n'est pas nécessaire pour autant de faire un tirage pour tous les objets, en effet : les choses avec lesquelles les personnages ont développé une « relation » d'ordre affective : habits, objets fétiches, outils que l'on ne quitte jamais, ne sont pas affectés par la corruption.

Attention : Les objets électriques que pourrait emporter votre personnage peuvent fonctionner dans une autre strate, mais le passage crée des perturbations dans la charge électrique qui en baisse son contenu, et il y a peu de chance de réussir à le recharger.

e) Le corps astral :



En dehors des procédés déjà exposés, il est également possible, notamment pour les rêveurs mais dans quelques autres cas aussi, de changer de strates dans un corps astral. C'est-à-dire de quitter son corps physique pour voyager en esprit dans une autre strate. Dans ce cas, le personnage ne pourra pas, bien entendu, emporter aucun objet (puisque seul son esprit se déplace) et le corps du personnage restera « endormi » dans la strate de départ. Dans ces conditions si le corps du personnage est détruit son esprit se rattache à la strate qu'il est en train de visiter (il devient donc un enfant de l'Agartha s'il était en Agartha, et une engeance de l'abysse s'il était en abysse). Si c'est l'esprit qui est détruit, le corps meurt peu après.

Changer de strate en astral dépendra, bien entendu, du moyen employé, toutefois de façon général le principe est similaire à un passage normal, à l'exception que le tirage sera fait avec une sphère et une compétence correspondant mieux au moyen employé.

III) L'application

Comme nous l'avons déjà dit, pénétrer un passage ne vous téléporte pas nécessairement dans un autre monde. En fait il se peut même que vous ne vous aperceviez pas tout de suite que vous avez franchi une frontière entre deux strates. En effet, les 4 premières strates de l'Agartha, ainsi que les 8 premières de l'Abysse ne sont pas tangibles. Elles se confondent complètement avec la strate de l'Ordinaire. Franchir une de ces strates revient donc presque à faire « un mauvais trip » ou avoir des visions. A l'exception bien sur que ces visions peuvent vous affecter. Même si vous êtes le seul à vous rendre compte que l'homme qui vous fait face a des pinces à la place des mains, cela ne l'empêchera pas de vous broyer les os. Par contre, pénétrer la 9ème strate de l'Abysse, et les 5ème et 10ème de l'Agartha vous fais effectivement passer dans un autre monde. Pour un observateur extérieur, le personnage est parti, comme s'il s'était éclipsé rapidement, le personnage lui, n'a aucun doute sur le fait d'être arrivé dans un autre lieu, la différence est visible immédiatement.

a) L'Abysse : (Animalité, passé, ça, glace)

Cet état a longtemps prévalut sur l'Ordinaire. Du temps où l'homme faisait encore ses premiers pas sur terre, du temps où les rapports humains était simplement calqué sur ceux des animaux, ne répondant qu'à l'instinct et aux besoins primaires. Ainsi cet état domina toute la préhistoire mais étendit également son règne à une bonne partie de notre histoire avec son lot de conquête, croisade et génocide. C'est durant la seconde guerre mondiale, lorsque la barbarie incontrôlable et frénétique céda la place à une barbarie contrôlé et organisé que l'Abysse fit définitivement place à l'Ordinaire. Le génocide devenait rationnel et logistique, l'instinct faisait place à la logique : la bête à l'homme. L'Abysse avait bien entendu déjà commencé à décliner depuis un moment, l'apparition de la Raison et du siècle des lumières avait fait baisser son influence sur l'Ordinaire, mais c'est bien durant la seconde guerre que l'Ordinaire prit le pas définitivement sur l'Abysse. Aujourd'hui encore rares sont les quelques poches de cet état qui survivent et ceux dans des endroits improbables. Ce sont des lieux de cauchemars et de douleurs, l'incarnation de

l'instinct à l'état brute. Aucune réflexion ou rationalisation, juste de la violence, de la peur, des émotions fortes et dures.

La différence n'est pas flagrante entre le monde de l'Ordinaire et celui de l'Abyse mais lorsque quelqu'un s'y retrouve par accident, il prendra vite conscience que quelque chose a changé. Les gens, les situations, tout lui semblera plus rude et violent, à la limite du supportable. Peu d'hommes ont la force de pénétrer en Abyse et d'en revenir, aucun n'en ressort intact. Le voyage se révèle bien souvent désastreux pour le mental du voyageur.

Il n'est pas possible d'incarner une engeance de l'Abyse, ceux-ci sont par trop incontrôlable pour évoluer dans l'Ordinaire sans risquer de se faire de suite repérer par l'Inconnu.

Description du monde de l'Abyse:

L'Abyse est plus proche de l'Ordinaire que ne l'est l'Agartha. Au premier coup d'oeil rien ne permet vraiment de distinguer l'un de l'autre, à part dans certaines zones vraiment hostiles. En général c'est avant tout dans de petits détails que l'Abyse se distingue. Tout y est plus dur. Le froid, plus froid, le vent plus cinglant, la chaleur moins supportable, la nuit plus obscure, le soleil plus aveuglant, les sons plus strident. Tout y est plus éprouvant tant physiquement que mentalement. L'Abyse se compose de 9 strates (également appelées Cercles), tous sont liés à l'Ordinaire, excepté le 9ème qui a sa substance propre. Lorsqu'un personnage passe en Abyse considérez donc que le décor ne change pas beaucoup, il devient juste plus oppressant. Par contre, le personnage risque de faire de bien mauvaises rencontres, vermines de toutes sortes et créatures des ténèbres risquent de jaillir à tout moments d'un coin d'ombre pour l'engloutir dans leur univers de souffrances.

Engence de l'Abyse:

L'Abyse est beaucoup moins peuplé que l'Ordinaire ou l'Agartha, ses habitants sont rarement intelligent, plus souvent rusé, ce sont des créatures retorses, démons, monstres séculaires issue de nos terreurs les plus profondes. L'on trouvera aussi bien de simples rats pestiférés et des araignés mortelles, que des ombres agressives ou des créatures bien plus élaboré tirée de mythes ancestraux. Une seule règle prime dans ce monde: la loi du plus fort. Le territoire y est sacré plus que tout, les engeances de la plus petite à la plus grandes le feront respecter. Enfin, plus longtemps l'on passe en Abyse plus on augmente le risque de croiser une Frayeur, l'une des 13 créatures qui dominent les Abysses. Une engeance des Abysses aura toujours un score minimum d'Animalité de 5, et rarement un score d'Humanité supérieur à 1.

b) L'Ordinaire : (Humanité, présent, surmoi, eau)

L'Ordinaire a trouvé sa place au fil de l'Histoire, alors que l'homme commença à réfléchir sur sa société. Tragiquement c'est un événement que l'on qualifie d'inhumain qui a permis cela. Et pourtant au combien humain était cet acte: froid, méthodique, organisé, calculé. Action conjuguée de diverses personnes répondant à une hiérarchie précise et menant à l'extermination volontaire d'un peuple. L'Ordinaire est donc le monde du quotidien, un monde où l'homme est roi dans ce qu'il a de moins humain, où le calcul domine les rêves et les instincts. Un monde où la société prime sur l'individu.



Avec l'évolution de la technologie et de la société L'Ordinaire a vaincu l'Abysses et aujourd'hui, alors qu'une ère spirituelle s'annonce, une dernière bataille se joue entre l'Ordinaire et l'Agartha pour savoir de quoi sera vraiment fait l'avenir.

Puisque les joueurs incarnent des Existants ils seront le plus souvent amené à jouer des habitants de l'Ordinaire. Ceux-ci sont beaucoup plus variés qu'il n'y paraît l'Ordinaire combattant l'Agartha par une forme d'assimilation. Toutefois pour sa dernière bataille l'Ordinaire a engendré une nouvelle espèce qui pourrait fort se retourner contre lui : les Vecteurs.

Description de l'Ordinaire:

Contrairement aux deux autres états : l'Ordinaire n'a qu'une seule strate. Elle est comme le pilier qui soutient les strates des autres états. C'est pour cette raison que les guerres entre l'Abysses et l'Agartha se déroulent souvent en Ordinaire et que l'Agartha respecte autant l'Ordinaire. Hormis cela, c'est tout simplement le monde dans lequel nous vivons

Habitant de l'Ordinaire :

Pour la plupart, ils sont des gens comme vous et moi. Mais l'influence de l'Abysses et de l'Agartha a vu jaillir assez rapidement une nouvelle « race » d'habitant : les éveillés. Ce sont les acteurs principaux de la guerre entre états, leur principale différence avec les autres, ils peuvent manipuler volontairement ou inconsciemment, la réalité. Les personnages joueurs sont toujours des éveillés. Enfin, une dernière forme d'habitant est apparu : les Vecteurs. Ils sont une forme évoluée des éveillés dont le pouvoir est redoutable.

c) L'Agartha : (Divinité, futur, moi, vapeur)

L'Agartha est le monde du rêve, de la féerie, du paradis. Il est composé de tout ce qui fait notre imaginaire, c'est-à-dire : tant les rêves que toutes formes de créations (films, livres, rumeurs...). Il n'a cessé de fluctuer au cours des siècles, très présent avant l'arrivée du Christianisme, puis plus discret, mais permettant toujours aux hommes de s'évader et de supporter leur vie lorsque c'est nécessaire. L'Agartha fonctionne comme un rêve, avec sa propre logique. De primes abords, l'Agartha semble proche de l'Ordinaire, mais on y trouve toujours dans des petites ruelles sombres ou derrière des portes que l'on n'avait jamais osé ouvrir, un monde insoupçonné d'une richesse incroyable et d'une population délirante. L'Agartha ne réponds qu'à ses règles, qui varient parfois et qui défient bien souvent celles que l'Ordinaire tient pour acquises.

Description de l'Agartha:

C'est une forme tangible du monde de l'imaginaire qui déborde sur le monde réel. C'est un lieu tellement chargé d'Histoire avec un grand H ou d'histoires avec un petit s, qu'il prend une signification particulière. Citons par exemple : Le moulin rouge, Stonehenge, la pyramide de Kheops, les studios Cinecitta, la zone 51, etc... Ces lieux existent encore en Ordinaire, mais prennent tout leur sens lorsqu'on pénètre dans leur version en Agartha, on y retrouve tous les mythes qui rendent ces lieux si vivants.



Tout comme la culture, l'Agartha est en perpétuelle mutation, mais nul n'a su définir si les changements de l'Agartha influençaient notre culture ou si c'était l'inverse.

L'Agartha se divise en 10 strates (également appelées Marches), les 4 premières étant intrinsèquement liées à l'Ordinaire. Elles sont une version magnifiée de ce qu'est le lieu en Ordinaire. Plus le personnage s'enfoncera en Agartha, plus le lieu aura l'air de ce que la croyance populaire veut qu'il soit. Comme en Abysses le changement de strate ne sera pas forcément sensible. Si ce n'est par quelques visions troublantes. Passer la 5^{ème} marches, le personnage se retrouve dans un autre monde. Le lieu pourra avoir changé radicalement pour devenir ce qu'on croit qu'il est. Il pourra être un mélange de plusieurs époques. De plusieurs temps, et n'aura de logique que la sienne propre. De la sixième à la neuvième marche le personnage ne verra qu'une vision sublimée de la cinquième marche, tout y sera plus pur et parfait. A la dixième marche, le personnage franchira l'Agartha, ceux que certains appellent le paradis, la demeure secrète des rois du monde. Plus la strate est élevée, moins la ressemblance entre l'Agartha et l'Ordinaire est évidente.

Enfants de l'Agartha :

Le peuple de l'Agartha est très varié puisqu'il se compose de tout ce que l'imaginaire humain a pu concevoir à travers les siècles. Ainsi, on peut y croiser dryades et autres elfes, mais aussi Elvis, Hitler, Merlin ou Sherlock Holmes. Plus un personnage sera connu ou d'actualité, plus son importance en Agartha se fera sentir. D'autres part, tout comme leur état, les enfants de l'Agartha ont leur logique propre. Ainsi, Merlin peut exister à la fois à Londres ou à Brocéliande sans que cela soit illogique. Tout comme il a pu au travers des siècles s'adapter et devenir un autre. Les enfants de l'Agartha sont en effet victimes de ce qu'on appelle le Tumulte. C'est une force qui les adapte aux « besoins » du moment, ainsi Merlin a très bien pu devenir Houdini en Agartha afin de survivre aux variations de l'Histoire. Le changement est rarement conscient et volontaire, mais il ne choque personne, il est aussi normal que la pousse des cheveux.

Pour finir, il ne faut pas croire que l'Agartha est un paradis, il existe des enfants de l'Agartha tout aussi dangereux que les engendres de l'Abysses.

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>

