

# LES DONNS OBSCURS

**Et les Légions Obscures fondirent sur nous en hurlant et causèrent de grands ravages à travers nos mondes. Et autour d'elles, l'aura obscure brillait comme une torche malade.**

**Les Légions en appelèrent au pouvoir des fosses infernales de dimensions étrangères, et elles utilisèrent cette énergie pour corrompre les terres et pervertir le monde autour de nous.**

**Étranges étaient les effets de la sorcellerie des Légions. Les Mystiques d'Ilian franchissaient le vide étoilé pour envahir nos esprits ; les Légionnaires maudits marchaient sous un déluge de projectiles tirés par nos troupes sans ressentir de douleur ; les Népharites invoquaient des noms oubliés et formaient de meurtrières boules de feu et de souffre ; douleur et mort pouvaient frapper nos forces du fond des lointaines Citadelles et aucune armure ne protégeait contre ces attaques ; aucune de nos forteresses ne pouvait contenir les pouvoirs de la Symétrie Obscure.**

- La Deuxième Chronique, Ilian et la Symétrie Obscure/Plinius Varro

## LA SYMÉTRIE OBSCURE

L'Âme Obscure projette une aura qui englobe toutes ses créatures et leur procure certaines connaissances et certains pouvoirs. Cette aura est appelée la SYMÉTRIE OBSCURE.

Tous ceux qui font serment d'allégeance à la Symétrie Obscure. Du plus insignifiant des Légionnaires ou des Hérétiques jusqu'aux impitoyables Népharites, chacun trouve sa place dans la trame complexe de la Symétrie Obscure.

Celle-ci prodigue aux serviteurs de l'Obscurité certains avantages appelés DONNS OBSCURS. Ces pouvoirs sont reçus, soit de l'Âme Obscure, soit de l'Apôtre auquel ils ont juré fidélité.

Comme vous avez pu le constater dans les pages précédentes, la description de chaque créature précise quels sont ses Dons si elle en a. Certains Dons Obscurs peuvent être reçus indifféremment par les serviteurs de n'importe quel Apôtre.

## APPRENDRE LA SYMÉTRIE OBSCURE

La Symétrie Obscure de s'apprend pas comme une compétence ou un sort des Mystères. Les Dons de la Symétrie Obscure sont directement transmis, implantés dans le cerveau du bénéficiaire par une créature plus puissante, telle qu'un Népharite ou un **Nécromage Suprême**.

D'ordinaire, les Hérétiques et les autres serviteurs de l'Obscurité sont en relation avec des créatures de rang supérieur ou leur, qui font office de tuteurs. Dans ce cas, les Dons Obscurs sont accordés en récompense de missions menées à bien ou de services rendus. À cette occasion, une ou plusieurs nouvelles tâches sont généralement assignées à l'Hérétique afin de déterminer ce qu'il devra accomplir pour recevoir le prochain Don.

### UTILISATION DE LA SYMÉTRIE OBSCURE

Quand une créature ou un Hérétique fait appel à un Don Obscur, il invoque mentalement les énergies de la Symétrie Obscure. L'aura obscure perçoit les signaux mentaux et modèle la Symétrie selon le désir de celui qui l'a activée.

Il n'existe pas d'équivalents à la valeur d'une compétence ou à la magnitude dans le domaine de la Symétrie Obscure. Tout est question de force mentale. À chaque Don est ainsi attribué un NIVEAU entre 1 et 25. Ce niveau remplit une double fonction ; premièrement il détermine à quel point le Don est délicat à employer, et deuxièmement, il indique combien de force il draine. Dans la plupart des cas, le niveau n'est pas fixe mais peut être augmenté pour multiplier les effets du Don.

*Exemple : le Don de CONFUSION possède un niveau de 6+, ce qui signifie que son niveau ordinaire est de 6 au minimum mais peut passer à 7, 8, 24 ou n'importe quoi. Au choix de l'invoqueur.*

### UTILISATION D'UN DON

L'invoqueur oppose la valeur de sa Volonté au niveau du Don. Quatre cas de figure peuvent alors se produire :

**SUCCÈS AUTOMATIQUE** : Le Don produit l'effet voulu et draine un nombre de points de Volonté égal à la moitié de son niveau (arrondi au supérieur).

**SUCCÈS** : Le Don produit l'effet voulu et draine un nombre de points de Volonté égal à son niveau.

## LES DONNS DE LA SYMÉTRIE OBSCURE

Les dix Dons présentés ici dérivent directement des énergies de l'Âme Obscure et sont donc accessibles à N'IMPORTE QUEL serviteur de l'Obscurité.

Les portées sont données à la fois en pas et en mètres.

### CÉCITÉ

### LES MOTIFS

Les Apôtres ont chacun reçu un aspect différent de la Symétrie Obscure. Appelés MOTIFS, ces aspects sont particuliers à chacun d'entre eux. Les Dons pouvant être accordés par chaque Motif sont détaillés sous le nom des différents Apôtres.

Il est rare, mais pas impossible, pour un serviteur d'un Apôtre de recevoir un Don émanant d'un Motif d'un autre Apôtre. Les Apôtres ont pour cela recours au marchandage : ils passent un marché et échangent généralement d'obscurs secrets. Les Légions d'Algeroth sont les plus susceptibles de posséder des Dons provenant d'autres Apôtres, car le Techno-Maitre marchande fréquemment sa technologie.

**ÉCHEC** : Le Don ne produit aucun effet mais draine, néanmoins, un nombre de points de Volonté égal à son niveau.

**ÉCHEC AUTOMATIQUE** : Eh bien, tout le monde peut voir qu'il est inutile de seulement essayer, mais l'invoqueur peut choisir de se lancer malgré tout dans une INVOCATION SUICIDE. Dans ce cas, sa Volonté bénéficie d'un bonus temporaire de +10 pour cette occasion uniquement ; le jet est ensuite effectué comme d'habitude. S'il est réussi, le Don produit l'effet voulu et l'invoqueur perd tous ses points de Volonté sauf un. S'il est raté, le Don ne produit aucun effet et l'invoqueur perd 1D20 points de Volonté en plus des 10 qu'il a reçu en bonus, ce qui suffit probablement à le tuer.

*Exemple : Hoss l'Hérétique (Volonté 15) veut faire appel à la TERREUR (niveau 5). En opposant sa Volonté au niveau du Don, il calcule que le succès est "automatique", ce qui veut dire que le Don prend effet sans avoir à jeter aucun dé et qu'Hoss perd 3 points de Volonté.*

*Lors de son action suivante, il tente d'invoquer un FEU OBSCUR de niveau 22. Dans la mesure qu'il ne lui reste plus que 12 points de Volonté, il s'agit d'une invocation suicide. La Volonté d'Hoss passe temporairement à 22, il lance le dé et obtient 9, un succès ! Le don produit l'effet voulu et Hoss n'a désormais plus qu'un point de Volonté. S'il avait échoué, sa Volonté aurait été de 12 - 1D20, ce qui ne lui laisse de 60% de chance de s'en tirer...*

Les points de Volonté sont récupérés au rythme d'un par heure. Si une créature perd tous ses points de Volonté, son âme se flétrit et meurt, et son corps peut accueillir une nouvelle ou être utilisée comme matière première.

Tous les Dons nécessitent une action entière pour être invoqués (sans qu'il soit permis de se déplacer) et prennent effet à l'action suivante. **Les Dons possédant une portée limitée à "Touché" nécessitent, en situation de combat, une attaque réussie en corps à corps.**

### RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VOLONTÉ

Les pertes temporaires de Volonté sont récupérées au rythme d'un point par heure. Il est possible d'augmenter la Volonté "permanente" en dépensant des points d'aventure.

### MAÎTRISE DE LA SYMÉTRIE OBSCURE

La Symétrie Obscure est une manifestation de l'Obscurité qui peut être manipulée de bien des façons. La première est le Don Obscur qui est la solution de facilité : l'Hérétique se voit implanter le Don par un Népharite ou Corrupteur et, sur un ordre mental, peut invoquer le Don pour peu qu'il dispose de la volonté nécessaire. L'avantage est que l'Hérétique n'a pas besoin d'apprendre d'arcanes secrètes pour bien maîtriser un Don aussi puissant soit-il. L'inconvénient est que l'Hérétique se met complètement sous la coupe de celui qui lui fournit le Don.

La seconde est le rituel noir : l'Hérétique doit apprendre à manipuler lui-même les énergies obscures par le biais d'ouvrages impis et de pactes avec des créatures issues d'autres dimensions. L'avantage est que l'Hérétique peut manipuler des formes élaborées de la Symétrie Obscure, s'apparentant à des formes dévoyées des Mystères de la Confrérie, mais l'inconvénient est qu'il se fera un ennemi des Légions Obscures.

Les Apôtres se servent des Dons Obscurs comme d'une carotte et une laisse pour les humains tentés par la corruption. Un pouvoir facile à gagner mais peu enclin à être utilisé en dehors du cadre imposé. C'est pour cela qu'aucun ouvrage occulte ne sera jamais retrouvé par les Inquisiteurs de la Confrérie lorsqu'ils purgent un Temple de la Destruction. De tels ouvrages sont interdits dans les Cohortes, les Hérétiques pris en flagrant délit d'invocation de créatures non-affiliées aux Légions sont punis de mort. Les Népharites, en particulier les Mages Népharites, appliquent un contrôle très strict sur qui a accès à certains Dons sensibles comme ceux de Demogonis qui peuvent permettre d'interroger des esprits désincarnés.

Toujours est-il que certains Hérétiques particulièrement doués, particulièrement les Apostates de la Confrérie, réussissent à manipuler la Symétrie Obscure sous sa forme originale. Cette manipulation s'apprend et s'utilise de manière similaire aux Mystères de la Confrérie, simplement les manifestations seront liées au spectre de l'Obscurité au lieu de la Lumière (un BOUCLIER bleuté des Mystères sera un BOUCLIER mordoré de la Symétrie Obscure).

Mais au delà de la manipulation plus souple de la Symétrie Obscure, l'intérêt de sa maîtrise en dehors du strict cadre des Dons est qu'elle ouvre les portes sur les secrets de l'Obscurité. Grâce à la Symétrie Obscure, un Hérétique peut découvrir la nature réelle des Apôtres ainsi que leurs desseins inavouables. Et s'il y a bien une chose que les Légions Obscures n'ont pas besoin, c'est d'un Hérétique connaissant ses secrets. S'il est découvert, les Népharites le traiteront comme un renégat de la même façon que la Confrérie traite ses Apostates.

## DISTORSION

**NIVEAU** : 8+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Ce Don autorise l'invocateur à modifier, contrôler et manipuler des matériaux inorganiques. Seuls les objets ayant la même taille ou plus petits que l'invocateur peuvent être affectés. L'invocateur peut infliger 1D4 points de dommages à une cible, mais chaque tranche supplémentaire ajoute 1 aux dommages. Ce pouvoir n'affecte pas les matières organiques et ne peut être utilisé directement contre des créatures pensantes. L'invocateur ne peut donner vie à des objets inanimés, mais seulement un semblant de vie.

Un invocateur imaginaire pourra bloquer les articulations d'une armure ou encore retirer les goupilles de grenades à main portées par un adversaire, ou encore tirer le frein à main d'une voiture de poursuivants. Enfin l'invocateur peut attaquer une personne par le biais d'un objet en considérant le Bonus Offensif de l'invocateur comme s'il tenait effectivement l'objet.

*Exemple : Un Népharite dépense 10 points de Volonté pour invoquer le Don puis dirige la DISTORSION sur l'éclairage du plafond de la salle pour utiliser les câbles comme une arme. Les fils jaillissent du plafond au milieu d'une gerbe d'étincelles, tels des fouets. Le Népharite dépense une autre action pour attaquer la cible. Celle-ci ne réussit pas à esquiver, et le fil s'enroule autour de sa gorge. Le Bonus Offensif du Népharite (+5) combiné au dommages de l'arme (1D4+2) ne laisse aucune chance à la victime qui a le cou brisé comme une brindille (les dommages causés par l'électricité sont inutiles). À la fin du tour, les fils électriques retournent dans le plafond, ne laissant comme seul témoin du drame qu'un cadavre étranglé et légèrement brûlé.*

## DOULEUR

**NIVEAU** : 1 par pas (1,5 mètre) de portée

**PORTÉE** : 1 par pas (1,5 mètre) par niveau

Ce Don déclenche une terrible DOULEUR chez la victime. L'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, le don prend effet immédiatement.

La DOULEUR dure jusqu'à la fin du tour. la victime est littéralement clouée sur place et incapable de la moindre action avant le prochain tour. La DOULEUR n'inflige aucun dommage physique (mais donnerait un bonus de +5 à un jet d'Interrogation...).

## FEU OBSCUR

**NIVEAU** : 4+ (1 par point de dommage)

**PORTÉE** : Touché

Ce pouvoir fait jaillir un FEU OBSCUR des mains de l'invocateur. ce feu peut également être dirigé à travers une arme.

La morsure du FEU OBSCUR cause 1D6 points de dommages supplémentaires à toutes les attaques effectuées dans le tour par l'invocateur. De plus, le FEU OBSCUR se colle sur les cibles qu'il touche et continue à causer des dommages comme un feu ordinaire. Ces dommages diminuent ensuite de 2 points à chaque tour jusqu'à ce qu'ils atteignent zéro. Le FEU OBSCUR disparaît de l'arme ou des mains de l'invocateur après un tour.

Normalement, le FEU OBSCUR cause 1D6 points de dommages supplémentaires, mais chaque tranche additionnelle rajoute encore 1.

*Exemple : Un Népharite dépense 10 points de Volonté pour invoquer le Don puis dirige le FEU obscur sur son épée. L'arme causera 1D6+6 points de dommages supplémentaires à toutes ses attaques durant ce même tour. Pour l'une de ses attaques, le résultat de ses dommages est 8. Le tour suivant, le feu infligera 6 points de dommage, puis 4, et encore 2 avant de finir par s'éteindre.*

## FLÉTRISSEMENT DE L'ÂME

**NIVEAU** : 12+

**PORTÉE** : Portée de voix

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime gagne un niveau de Corruption (voir chapitre Armement Noir pour plus de détails). Ce pouvoir peut être utilisé contre une même personne jusqu'à ce qu'elle soit damnée (qu'elle est atteint le quatrième niveau de corruption) mais qu'au rythme d'un niveau de corruption par journée au maximum. Pour invoquer ce Don, l'invocateur doit entamer un dialogue avec la victime à priori anodin. L'invocateur peut cibler un auditeur de plus pour chaque niveau supplémentaire investi. Seul un Exorcisme pourra sauver l'âme d'une victime avant qu'elle n'atteigne le quatrième niveau de Corruption.

## INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR

**NIVEAU** : 3 par tour de durée

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur d'IGNORER les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés pendant 1 tour. Il ignore toutes ses blessures, mais il peut encore être blessé normalement. Les pertes de points de vie occasionnées ne sont pas effacées mais simplement repoussées jusqu'au tour suivant.

## INVOCATION

**NIVEAU** : 7 pour un objet ou créature

**PORTÉE** : Touché lors de la cérémonie préparatoire

Ce Don permet à l'invocateur de téléporter un objet ou une créa-

ture des Légions Obscures quelle que soit la distance les séparant. Si l'objet est une arme, elle apparaît dans sa main ; s'il s'agit d'une armure, elle se matérialisera sur lui ; s'il s'agit d'une créature, elle se se dressera à ses côtés. L'invocation prendra la forme d'une silhouette blanche aux lignes noires qui, à mesure que la lumière se dissipera, prendra toute sa substance en une demi-seconde.

Pour préparer le sort, l'invocateur doit procéder à une cérémonie par laquelle il se lie à l'objet ou la créature (runes, pactes de sang, etc). L'objet doit être plus petit que l'invocateur et la créature consentante.

L'invocateur peut également choisir d'utiliser l'INVOCATION pour appeler des entités issues d'autres plans d'existence. Par exemple, pour recevoir des ordres auprès d'un Népharite ou demander une faveur à un Apôtre. Le niveau du Don dépend de la puissance de l'entité : 5 pour un Infiltrateur Callistonien ; 10 pour un Ézogoule ; 15 pour un Népharite ; 20 pour un Commandeur Népharite et 25 pour un Apôtre. L'entité invoquée restera en bordure de notre réalité pour seulement échanger des informations voire utiliser un des ses sombres pouvoirs en échange d'un service. L'INVOCATION peut également être utilisée pour appeler une entité avant de procéder à une INCARNATION.

## MASCARADE

**NIVEAU** : 4+

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur de changer son apparence ou adopter l'apparence d'une autre créature. Les effets permettent de modifier la taille, la corpulence, la tenue portée et le timbre de la voix. Mais ce pouvoir ne modifie aucunement le comportement ou les statistiques de l'invocateur. Il s'agit simplement d'une manipulation de la réalité qui peut, par exemple, permettre à un Népharite de trois mètres de haut et pesant 300 kg de se faire passer pour un cadre corporatiste sans avoir aucun problème pour passer un encadrement de porte.

Ce pouvoir a une durée d'une heure, plus une par niveau supplémentaire investi. L'invocateur peut faire varier sa corpulence d'un facteur de trois dans un sens ou dans l'autre. En cas d'usurpation d'identité, ce pouvoir confère un bonus de +5 à la compétence Astuce. Bien sûr l'invocateur doit avoir auparavant étudié des photos ou vidéos du sujet pour donner le change. L'invocateur peut annuler les effets du Don à volonté.

## TERREUR

**NIVEAU** : 5 pour une AURA ou 12 pour une TERREUR PROJETÉE

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres) de rayon (AURA) ou 60 pas (90 mètres) pour une cible unique (TERREUR PROJÉTÉE)

L'invocateur projette une AURA OBSCURE autour de lui. Elle affecte toutes les créatures dans un rayon de 15 mètres, y compris celles du mêmes bord que lui.

L'AURA instille une peur viscérale chez ses victimes. celles qui ratent un jet de Volonté facile (difficulté 5) consacrent leurs 1D6 prochaines actions à fuir au maximum de leur caractéristique de déplacement, dans une direction déterminée au hasard. celles qui parviennent à se dominer subissent néanmoins un modificateur de -4 à leur prochaine attaque contre l'invocateur.

Ce dernier peut choisir de projeter la TERREUR sur une cible unique. La victime doit alors réussir un jet de Volonté (difficulté égale au niveau du Don) sinon elle a une attaque cardiaque, auquel cas elle perd 1D8 points de vie dans la poitrine et connaît vraisemblablement une mort horrible, à moins de recevoir des soins médicaux. Si la victime réussit son jet, elle subit néanmoins un modificateur de -4 à tous ses jets pendant 1D6 prochains tours. Il y a en outre 1 chance sur 6 que ses cheveux deviennent blancs.

Ce Don n'affecte pas les créatures déjà mortes, telles que les Légionnaires d'Algeroth, ni les créatures dépourvues d'intelligence.

## UNITÉ OBSCURE

**NIVEAU** : 10+

**PORTÉE** : Touché

Avec ce Don, l'invocateur peut faire prendre en charge par un cultiste consentant une partie du coût en points de Volonté d'une autre invocation. L'invocateur doit d'abord procéder à l'UNITÉ OBSCURE puis invoquer l'autre Don dans la foulée. Une fois ce dernier accompli, l'invocateur répartit son coût entre lui et son assistant. Et ce n'est qu'après que l'invocateur dépense enfin les points de Volonté nécessaire à l'invocation de l'UNITÉ OBSCURE.

Chaque niveau supplémentaire permet d'inclure un assistant supplémentaire.

*Exemple : Un Mage Népharite réalise une UNITÉ OBSCURE de niveau 11, permettant ainsi de s'adjoindre les services de deux Hérétiques. Il réalise ensuite un MAELSTRÖM de niveau 28 (seule sa Volonté est opposée au niveau du Don). Le MAELSTRÖM est un échec mais il doit tout de même s'acquitter de 28 points de Volonté qu'a nécessité cette invocation. Il choisit de répartir 13 points chez le premier Hérétique, 15 chez le deuxième (dont le score de Volonté est réduit à zéro, ce qui le tue), et 0 pour lui-même. Reste la dépense en points de Volonté de l'UNITÉ OBSCURE que seul le Mage Népharite doit prendre en charge (celle-ci est réduite à 6 points puisqu'il s'agit d'un succès automatique).*

# ILIAN

## ARMURE D'OBSCURITÉ

**NIVEAU** : 6+

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur de se draper d'un sombre manteau dont le matériau est l'Obscurité issu d'un plan abyssal. L'ARMURE D'OBSCURITÉ se comporte comme une protection vis à vis des dommages physiques en annihilant l'énergie cinétique des projectiles. Elle fournit une protection de 1 point dans toutes les localisations, plus 1 pour chaque tranche supplémentaire. L'invocateur ainsi protégé ressemble à une ombre vivante.

De plus, l'ARMURE D'OBSCURITÉ délivre un flux de Symétrie Obscure qui permet de récupérer de façon permanente 1 point de dommage dans une localisation en dépensant 1 point de Volonté supplémentaire.

Ce Don à une durée de 1 heure, mais chaque niveau supplémentaire allonge cette durée de 1. Le bonus à l'armure fournit par ce Don se cumule normalement avec d'autres pièces d'armure suivant les règles de superposition des armures.

## COMPRESSION

**NIVEAU** : 10+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don ouvre un passage comprimant le temps et l'espace dans notre univers. L'invocateur peut franchir ce passage et se retrouver transporté immédiatement jusqu'à 75 mètres de distance. La COMPRESSION permet de passer murs et portes closes. Elle donne ainsi accès aux lieux scellés. L'invocateur perd sa substance pour devenir une silhouette blanche aux lignes noires en une demi-seconde. Le processus inverse se déroule en même temps au point d'arrivée.

Chaque niveau supplémentaire autorise l'invocateur à emporter une créature avec lui à travers le passage. Si cette créature n'est pas consentante, l'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la créature. Un échec indique que la créature a résisté à la Symétrie obscure.

Chaque niveau supplémentaire autorise l'invocateur à téléporter un objet pesant jusqu'à 25 kilogrammes de la même façon. Dans ce cas là l'invocateur n'a pas besoin de se transporter lui-même mais devra toucher l'objet en question (une attaque en mêlée réussie est nécessaire pour téléporter l'armure complète d'un adversaire par exemple).

De plus, chaque niveau supplémentaire peut multiplier la distance par deux ; par exemple, une COMPRESSION de niveau 14 pourrait avoir une portée de 1.200 mètres.

## CONTREFORCE

**NIVEAU** : Voir plus bas

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don offre une protection contre toutes les forces mystiques, qu'il s'agisse d'autres Dons Obscurs ou des terribles énergies des Mystères. Chaque niveau de ce Don fait bénéficier l'invocateur d'un modificateur de +2 à la valeur de sa Volonté pour résister à un sort (les points de Volonté dépensés pour l'invocation sont déduits avant de faire le jet).

La CONTREFORCE peut également servir à former un champ de force capable de bloquer les dommages des attaques mystiques. Chaque niveau de ce Don réduit de 5 points les dommages de ce genre d'agression.

## DOUBLE TÉNÉBREUX

**NIVEAU** : 13+

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur de créer des créatures entièrement constituée d'obscurité. Peut être sont-elles des esprits damnés, des ombres animées ou encore des extensions de l'Âme Obscure. Le DOUBLE TÉNÉBREUX ne peut émerger que de l'ombre de l'invocateur, mais il peut se déplacer librement par la suite. Une fois créé, il est prêt à servir son créateur.

Cette créature possède les mêmes capacités et compétences que l'invocateur mais il ne peut curieusement utiliser que les Dons du motif d'Ilian. Les armes la frappent avec autant d'efficacité que si elle était mortelle, mais elle ne subit aucune pénalité de blessure après ces coups (la créature se dissipe quand ses points de Vie atteignent zéro). La forme du DOUBLE TÉNÉBREUX possède une espèce de conscience qui lui permet d'accomplir les instructions verbales de son invocateur et même d'agir indépendamment lorsque c'est nécessaire. Il n'est pas affecté par les illusions ou les ténèbres.

À moins d'être détruits prématurément, le DOUBLE TÉNÉBREUX exécute les volontés de son créateur pendant une heure, plus une par niveau supplémentaire. Plusieurs DOUBLES TÉNÉBREUX peuvent être contrôlés en même temps mais chacun requiert une invocation distincte.

## EFFONDREMENT DE L'ILLUSION

**NIVEAU** : 25

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don permet à l'invocateur de créer une zone intermédiaire

entre notre réalité et un autre plan d'existence - le plus souvent Néron mais certains Mages Népharites de Muawijhe ont créés des passerelles vers les royaumes des rêves. Le résultat de ce rituel est une zone de 150 mètres de diamètre qui sera arrachée de notre univers quotidien et partiellement transférée dans l'autre dimension. Cette zone peut être accédée librement d'un plan ou l'autre, mais il se situera en dehors de la vue du grand public (le consensus imposé par l'humanité prévient cela). Elle peut se situer dans une zone industrielle, un monde souterrain oublié, un quartier abandonné ou une Citadelle. Quoiqu'il en soit, la zone disparaîtra de toutes les cartes humaines et de notre réalité visible. Quiconque effectuera des recherches en frontière de la zone perdue pourra rentrer en quelques pas dans l'autre plan d'existence sans signe avant-coureur. L'EFFONDREMENT DE L'ILLUSION a un caractère permanent et la seule manière de défaire ce Don passe par la destruction physique de la zone dans notre réalité. Ce pouvoir peut permettre, par exemple, aux forces de Néron de ravitailler en permanence une Citadelle qui se dresse à l'autre bout du système solaire.

## FAILLE DIMENSIONNELLE

**NIVEAU** : 14

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don terrifiant déchire la trame de l'existence et ouvre pendant 1D6 tours une FAILLE DIMENSIONNELLE à l'endroit spécifié par l'invocateur.

Un vent terrible en sort et met en pièces les malheureux qui passent à sa portée. Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 pas (15 mètres) autour de la faille subit l'agression de ce vent glacé qui cause 1D6 points de dommages dans une localisation aléatoire. La victime doit réussir un test de Force normal (difficulté 10) afin de pouvoir s'écarter de la zone dangereuse (au prix d'une action entière). Tous les objets non fixés sont aspirés dans le vide et perdus à jamais.

## MAIN DE LA MORT

**NIVEAU** : 3 par tour de durée

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

La victime de ce Don sent la MAIN DE LA MORT se refermer autour de son cœur. L'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, la victime subit 1D6 points de dommages dans la poitrine. L'armure ne protège pas contre ces dommages.

## MORT-TEMPS

**NIVEAU** : 9

**PORTÉE** : Personnelle

Le MORT TEMPS permet à l'invocateur de créer une poche temporelle dans laquelle il peut agir et se déplacer librement tandis que le reste du monde se fige. Il peut effectuer 1D6 actions supplémentaires avant que le temps ne reprenne ses droits.

## REVERS DE FORTUNE

**NIVEAU** : 20+

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don se comporte vis à vis du cours du temps comme la touche retour en arrière sur un magnétophone. L'invocateur recule dans le temps de 1D4 tours dans le passé, plus 1D4 par niveau supplémentaire.

Tout ce passe comme si les derniers tours de combat n'avaient jamais existé. Tout est à refaire, aussi bien les actions entreprises que les jets obtenues. Seul l'invocateur garde en mémoire ce qui s'est passé pendant les tours de combat annulés. Et seule la dépense des points de Volonté pour cette invocation affectera l'invocateur (celui-ci récupère les points de vie et points de Volonté perdus durant les tous annulés).

## STASE

**NIVEAU** : 8+

**PORTÉE** : Touché

Si la victime n'est pas consentante, l'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime est gelée dans le temps pendant 1D6 tours. Chaque niveau supplémentaire permet d'allonger cette durée de 1D6. Seule la personne touchée avec les vêtements et les objets qu'elle porte sont gelés dans le temps. Elle peut être déplacée ou même attaquée durant la STASE, simplement les effets ne s'appliqueront qu'à l'expiration du pouvoir. Par exemple une balle s'arrêtera dès qu'elle touchera sa peau, et continuera sa course dès la STASE terminée. Ce Don peut également servir à stopper une hémorragie ou la diffusion d'une substance toxique dans un organisme.

Ce pouvoir peut être également utilisé sur un objet de moins de 25 kilogrammes, par exemple pour neutraliser temporairement un explosif ou un mécanisme quelconque.



# MUAWIJHE

## APPEL DES FOUS

**NIVEAU** : 22+

**PORTÉE** : 100 pas (150 mètres)

L'invocateur peut contacter télépathiquement tous les aliénés, maniaques, névrosés et psychopathes dans la zone d'effet et ne fait qu'un avec chacun d'eux. Alors que son corps demeure immobile, il prend le contrôle de chaque victime contacté comme s'il était cette personne. Concrètement, il devient à la fois général et soldat, voyant par les yeux de la horde d'humains qu'il a appelés sans avoir besoin de concentration particulière pour les maîtriser - il est eux et ils sont lui.

Les effets de ce Don ont une durée de 1 heure, plus 1 par niveau supplémentaire.

## BÉNÉDICTION DE MUAWIJHE

**NIVEAU** : 8+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don prive temporairement un humain de tout ce qui le sépare du règne animal : la civilisation. La victime doit réussir un test de Personnalité normal (difficulté 10), sans quoi son esprit régresse à un stade bestial. Elle perd toutes ses inhibitions et capacités à anticiper les conséquences de ses actions, cherchant à satisfaire IMMÉDIATEMENT ses plus bas instincts. La victime répondra par la violence à toute provocation ou perçue comme telle, arrachera des mains d'un autre un objet qu'elle trouve digne d'intérêt, agressera sexuellement les membres du sexe opposé, etc.

La victime est dans un état qui alterne l'hystérie, la désorientation et la prostration durant 1D6 minutes. Chaque niveau supplémentaire permet d'affliger une personne de plus. Un groupe de personnes frappées de la BÉNÉDICTION DE MUAWIJHE peut très bien s'entre-tuer pendant les quelques minutes que dure le pouvoir.

## CONFUSION

**NIVEAU** : 6+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime est submergée par les pouvoirs du maître Hurlant et plongée dans la CONFUSION. Elle perd toute capacité de décision et de réflexion et reste plantée sur place pendant 1D6 tours. Elle peut toujours se défendre contre une attaque directe (tenter des jets d'Esquive ou parer un coup), quel que soit l'attaquant, avec un modificateur de -5 à sa chance de réussite.

Chaque niveau supplémentaire permet de faire une victime de plus dans la limite de la portée.

## GIGUE DÉMENTIELLE

**NIVEAU** : 10+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Grâce à ce Don, l'invocateur peut ordonner à la victime d'exécuter une GIGUE DÉMENTIELLE totalement incontrôlable. Complètement coupée de la réalité, la victime danse au son de la musique inaudible du Maître des Visions.

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, la victime danse follement pendant 2D6 tours, indifférente au monde qui l'entoure. Toute tentative de la ramener à la raison avant ce délai se solde par un échec.

Les attaques à distance contre les danseurs subissent un modificateur de -4 à leur chance de réussite en raison de leurs mouvements imprévisibles.

Pour chaque niveau supplémentaire, une autre victime située à portée peut être contrainte de se lancer dans une GIGUE DÉMENTIELLE.

## MALÉDICTION

**NIVEAU** : 10

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don peut corrompre le corps d'une autre personne pour le marquer de terribles stigmates de la Symétrie Obscure. La victime doit réussir un test de Vitalité facile (difficulté 10), sans quoi son corps est frappé de changements physiques qui peuvent prendre la forme de difformités, mutations et stigmates, ou encore de prendre les traits monstrueux d'une créature des Légions Obscures. Ce processus de dégradation est étalé sur plusieurs semaines mais reste purement esthétique. Simplement la victime devra cacher ses difformités aux membres de la Confrérie qui l'assimileront à la corruption de l'Obscurité (ce qui est le cas en l'espèce). Ces changements physiques sont permanents et seul un Exorcisme de cinquième magnitude peut restaurer le corps d'origine de la victime (si celle-ci n'a pas sombré d'ici là dans la folie ou embrasser la voie de l'Âme Obscure).

## PRISON PSYCHIQUE

**NIVEAU** : 10+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

L'invocateur crée un environnement réaliste et pourtant illusoire dans lequel l'esprit de la victime est piégé. L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, la victime se convulse un moment puis s'effondre. Il ne ressent plus alors le monde réel et interagit entièrement avec des personnages fantomatiques et des événements illusoire. Tant que l'esprit de la cible est verrouillé dans cette PRISON PSYCHIQUE, son corps cesse toute fonction autre que celles qui le maintiennent en vie.

Une créature affectée par la PRISON PSYCHIQUE doit être nourri et entretenu - il devient totalement invalide pendant 1D6 jours, plus 1D6 par niveau supplémentaire.

## RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE

**NIVEAU** : 13+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Ce Don s'apparente à une ILLUSION si ce n'est que la victime d'une RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE est absolument persuadée que l'illusion existe. Un feu illusoire la brûlera, un faux mur l'arrêtera et une balle fictive pourra la blesser.

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, la victime réagira physiologiquement au point de développer les traumatismes correspondants à des dommages illusoire. L'invocateur peut choisir de tuer quelqu'un de cette façon. Si la victime survit à l'expérience, toutes ses blessures disparaîtront quand elle sera vraiment convaincue qu'elle n'a pas été blessée (ce qui peut prendre un temps considérable et même nécessiter un Exorcisme).

Ce Don n'est effectif que contre une seule personne à la fois, mais chaque niveau supplémentaire permet de confronter une personne de plus à la RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE.

## RÊVES

**NIVEAU** : 12

**PORTÉE** : Spéciale

Ce Don permet à l'invocateur d'établir un lien entre lui et une victime endormie située dans son champ de vision. Ce champ de vision peut être obtenu par l'intermédiaire d'une lunette d'approche ou de la Symétrie Obscure.

L'invocateur peut alors lui envoyer les RÊVES de son choix, généralement des cauchemars ou des visions démentielles.

S'il le souhaite, la victime perd temporairement 1D6 points de Volonté pour chaque nuit troublée par les RÊVES (la Volonté ne peut pas descendre en dessous de 1). Privée de repos, elle est incapable de regagner ces points de Volonté ni d'autres qu'elle aurait pu perdre.

Ce Don est également utilisé pour envoyer des messages ou des avertissements, soit aux Hérétiques, soit aux ennemis de l'Âme Obscure.

## SOMMEIL

**NIVEAU** : 14+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime plonge immédiatement dans le SOMMEIL. Une victime endormie ne se réveille généralement pas avant 1D6 heures, à moins d'utiliser des méthodes violentes.

Chaque niveau supplémentaire permet d'endormir une victime de plus dans la limite de la portée.

## VENT DE FOLIE

**NIVEAU** : 20+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don puissant conjure un tourbillon de démente qui peut être dirigé contre les ennemis de l'invocateur. Le VENT DE FOLIE souffle pendant un tour, plus un tour pour chaque niveau supplémentaire.

Le tourbillon a un diamètre d'un pas (1,5 mètres) et peut être déplacé au gré de l'invocateur à la vitesse de 12 pas par tour. L'invocateur doit se concentrer exclusivement sur le tourbillon afin de pouvoir le contrôler. Si sa concentration est troublée, le VENT DE FOLIE retombe.

Toute personne prise dans le tourbillon est assaillie par une horde d'esprits poussant des hurlements démentiels, comme si tous les fous de l'univers criaient à ses oreilles.

Toutes celles se trouvant sur le chemin du VENT DE FOLIE reçoivent 1D6 points de dommages dans la tête (l'armure n'offre aucune protection). Cette attaque ne peut pas être esquivée. De plus, les victimes doivent réussir un test d'Intelligence normal (difficulté 10) à chaque fois qu'elles sont affectées, sans quoi elles sombrent dans un état de démente temporaire et tombent à genoux, scrutant fixement le ciel et marmonnant des phrases incompréhensibles. Rien ne peut les arracher à cet état, mais elles reprennent leur sens après 1D6 minutes.

# SEMAÏ

## APATHIE

**NIVEAU :** 10+  
**PORTÉE :** 10 pas (15 mètres)

Ce pouvoir rend la cible amorphe, indifférente et apathique à moins qu'elle ne réussisse un test de Volonté (difficulté égale au niveau du Don). Les effets durent tant que l'invocateur se concentre sur le pouvoir.

Des sentinelles ne feront pas attention à des ennemies en approche ou un conducteur ne cherchera pas à éviter une collision. Toute action semblera complètement futile. Chaque niveau supplémentaire affectera une personne de plus et augmentera la portée de 10 pas (15 mètres). Une invocation de niveau 20 affectera 11 victimes dans un rayon de 110 pas (165 mètres).

## BRUME

**NIVEAU :** 4  
**PORTÉE :** 4 pas (6 mètres) de rayon

Ce Don permet de produire une BRUME tourbillonnante. La visibilité au sein de la BRUME est quasi nulle et les créatures se trouvant dans l'aire d'effet sont complètement cachées à la vue. Cette obstruction est effective dans tous les spectres électromagnétiques. Toute attaque effectuée contre ou par une personne dissimulée dans la brume est impossible.

La BRUME dure 2D6 tours. elle reste statique à moins d'être aspirée par un système de ventilation ou dissipée par le vent.

## CONTRÔLE MENTAL

**NIVEAU :** 8  
**PORTÉE :** 20 pas (30 mètres)

Ce Don permet de contrôler l'esprit d'une victime intelligente en triomphant de sa volonté. L'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès il peut lui faire accomplir n'importe quelle action dans la limite de ses capacités habituelles. Il ne peut pas la faire agir de sa propre initiative, mais uniquement sur un ordre direct.

La victime n'effectuera rien qui puisse entraîner sa propre destruction.

## DÉLIQUESCENCE

**NIVEAU :** 16  
**PORTÉE :** 10 pas (15 mètres)

En utilisant ce Don, l'invocateur attaque mentalement l'esprit de la victime. Il doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime perd 1D6 points d'Intelligence et autant de points de vie dans la tête. un de ces points est perdu définitivement (en Intelligence ET en points de vie), les autres peuvent uniquement être récupérés grâce à une délicate intervention chirurgicale.

Si l'Intelligence atteint zéro, le cerveau fond et la victime connaît une mort abominable.

## EFFACEMENT

**NIVEAU :** 20+  
**PORTÉE :** Personnelle

Par ce Don, l'invocateur peut effacer toute trace de son existence des annales du temps et des mémoires, ne laissant absolument aucune preuve qu'il ait jamais existé - tout le monde l'oublie, purement et simplement. Une fois ce rituel accompli, le personnage disparaît de la mémoire des vivants et même ses amis ou parents ne se rappellent pas de lui.

L'effet est automatique, total et il affecte tout le monde dans notre univers quotidien (à l'exception de quelques puissants Devins du Premier Directorate). Le personnage n'est pas invisible, mais on ne le reconnaît pas et on ne s'en souvient pas.

Bien que les écrits ne s'envolent pas et que les enregistrements vidéo ne s'effacent pas, personne ne lira véritablement ce qui en parle ou n'identifiera le personnage dans un film - bien que des années plus tard, les images et les mots puissent resurgir dans le conscient. Quand le personnage rencontre quelqu'un qu'il a connu jadis, l'autre personne doit réussir un test de Volonté difficile (difficulté égale au niveau du Don) sans quoi il ne lui prêtera aucune attention.

## ESPOIR DU FOU

**NIVEAU :** 10+  
**PORTÉE :** Portée de voix

Ce pouvoir permet de transformer un citoyen bien pensant en un voleur assoiffé par le pouvoir, un menteur ou même un meurtrier. L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la

victime.

En cas de succès, la Symétrie Obscure altère la faculté de jugement de la victime qui se voit implanter par l'invocateur une motivation invouable. Elle peut aller du désir sexuel pour une personne particulière au besoin de tuer une personnalité. Cette motivation est irrésistible. Chaque jour la victime doit opposer la valeur de sa Volonté à celle de l'invocateur. En cas d'échec, la victime essaiera de satisfaire son besoin. Si l'objet de sa motivation est à proximité, un test doit être effectué à chaque tour.

Pour invoquer ce Don, l'invocateur doit entamer un dialogue avec la victime à priori anodin. L'invocateur peut cibler un auditeur de plus pour chaque niveau supplémentaire investi. Seul un Exorcisme de troisième magnitude pourra effacer ces mauvaises pensées.

## ILLUSION

**NIVEAU :** 10  
**PORTÉE :** 60 pas (90 mètres)

Ce Don autorise l'invocateur à créer l'ILLUSION de quelque chose qu'il a vu auparavant, soit en réalité, soit en rêve ou en reproduction. L'ILLUSION est tridimensionnelle mais ne peut excéder la taille de l'invocateur. Elle n'affecte pas le monde matériel et ne peut pas causer de dommages. En revanche, elle peut indirectement entraîner une victime vers une mort prématurée, par exemple en lui faisant poser le pied sur une passerelle illusoire.

L'ILLUSION a une durée d'une heure.

## MARQUE DE LA CORRUPTION

**NIVEAU :** 12  
**PORTÉE :** Touché

En plaçant sa main sur le front de la cible choisie, l'invocateur marque sa chair et son âme d'un horrible brûlure au motif de l'Éternel Trompeur. Quiconque regardera la victime souillée par cet abominable défiguration devra réussir un test de Volonté (difficulté égale au niveau du Don) ou attaquer sauvagement le porteur de la marque. Cette marque est tellement atroce que, si la victime regarde sa propre image, elle l'attaquera jusqu'à ce qu'elle soit détruite. le seul moyen d'échapper à ce pouvoir est de ne pas être touché par l'invocateur. Pour communiquer avec quelqu'un, la victime doit cacher cette marque. Les effets de ce Don peut être annulés par un Exorcisme de troisième magnitude.

## POSSESSION

**NIVEAU :** 15+  
**PORTÉE :** 50 pas (75 mètres)

La POSSESSION permet à l'invocateur de s'emparer de l'esprit de la victime. Il oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, il pénètre dans l'esprit de la victime et prend le contrôle total de ses actes. Il peut utiliser toutes ses compétences connues et la forcer à employer ses capacités spéciales telles que les Dons Obscurs ou les sorts des Mystères. La POSSESSION dure un tour, plus un tour pour chaque niveau supplémentaire.

Le corps de l'invocateur reste inconscient pendant la durée de la POSSESSION. Il est sans défense, mais son esprit est instantanément averti de ce qui lui arrive et peut le réintégrer à volonté. Si la victime est tuée au cours de la POSSESSION, l'invocateur réintègre immédiatement son propre corps, mais cette expérience traumatisante lui fait perdre 1 point de Volonté de façon permanente.

## TRANSFERT DE L'ÂME

**NIVEAU :** 25  
**PORTÉE :** 10 pas (15 mètres)

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, l'invocateur prend possession du corps de la victime, et peut forcer l'âme de la malheureuse à intégrer son corps. Seuls l'invocateur et sa victime seront conscients que cet échange a bien eut lieu. Seul l'accent et le comportement inhabituel des deux protagonistes peuvent donner des indices sur ce qui s'est réellement passé.

Les scores de Volonté, Intelligence et Personnalité de l'invocateur sont transférées dans le nouveau corps ainsi que toutes ses étapes de progression et Dons Obscurs. Tout le reste est abandonné avec l'ancien corps. Si la victime de ce pouvoir était une créature des Légions Obscures, certaines facultés spéciales peuvent être conservées (par exemple la vision nocturne qui dépend plus de sa physiologie que de son esprit). Les effets de ce pouvoir sont permanents et le sort Exorcisme ne peut les annuler.

# ALGEROTH

## BAISER VAMPIRIQUE

**NIVEAU :** 5+  
**PORTÉE :** Touché

Si la victime n'est consentante, l'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invoca-

tion) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, l'invocateur siphonne 1D8 points de Volonté à la victime, plus 1D8 par niveau et action supplémentaire investis. L'invocateur ne peut dépasser son total départ par l'utilisation de ce Don.

Si la volonté de la victime tombe à zéro, la fatigue men-

tales provoque chez elle une perte de conscience. Si elle tombe EN DESSOUS de zéro, l'âme de la victime s'étirole et meurt. Les points de Volonté temporairement perdus sont regagnés au rythme de 1 point par heure de repos complet (sommeil ou méditation).

## ÉLUS D'ALGEROTH

**NIVEAU** : 25

**PORTÉE** : Personnelle

L'invocateur qui emploie ce terrible pouvoir devient un redoutable monstre, une statue de métal vivante. En un tour de combat, le corps entier de l'invocateur se transforme en une créature de 2,60 mètres de hauteur hérissée d'épines. L'ÉLU D'ALGEROTH dispose de mains garnies de lames acérées (Dommages : 1D8+Bonus Offensif), d'un visage déformé par des mâchoires verticales, de yeux rubis et d'une corne au milieu de son front. Ses puissants muscles lui permettent de mouvoir une lourde armure de métal chromé et de chitine gris noir (Armure 7 dans toutes les localisations). Ses capacités physiques sont similaires à celle d'un Razide (l'invocateur garde le plein usage de ses compétences et Dons Obscurs).

Dans cet état l'invocateur est consumé par une terrible rage berserk qui est la malédiction des ÉLUS D'ALGEROTH. Pendant un combat, l'invocateur ne ressent plus aucune douleur et ignore toutes les blessures à l'exception d'un résultat "tué sur le coup". Il transpercera de ces lames quiconque, allié comme ennemi, s'interposerait entre lui et sa cible. Il n'abandonnera jamais le combat, ni ne battra en retraite jusqu'à ce que ses ennemis soient détruits.

Cette nouvelle forme peut être gardée indéfiniment et seule une nouvelle invocation du Don permettra à l'invocateur de regagner son apparence d'origine.

## FLOT D'ACIDE

**NIVEAU** : 10+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Ce Don ouvre une faille étroite et limitée sur une des dimensions obscures. de cette faille jaillit un FLOT D'ACIDE épais qui bondit vers la cible choisie par l'invocateur.

Aussi longtemps qu'elle reste en vue de l'invocateur et que celui-ci maintient le Don, la victime est attaquée par l'acide. Les dommages causés sont de 1D4 points, plus 1 par niveau supplémentaire, dans TOUTES les localisations. L'armure protège les parties du corps couverte mais perd autant de points d'armure qu'elle absorbe de points de dommages.

L'acide reste sur le corps de la victime après l'attaque, mais perd rapidement de sa virulence ; les dommages qu'il entraîne diminuent de 2 points à chaque tour jusqu'à ce qu'il atteigne zéro.

*Exemple : un Népharite dirige un FLOT D'ACIDE contre un soldat en pleine charge. Il invoque trois niveaux supplémentaires, si bien que le flot inflige 1D4+3 points de dommages. le résultat du jet de dommages est 6.*

*Le soldat possède 10 points d'armure, la première attaque de l'acide lui en laisse donc 4. Le tour suivant, l'acide inflige 4 points de dommages et ronge ce qui reste de l'armure. Le troisième tour, l'acide cause 2 derniers points de dommages que le soldat subit dans toutes les localisations.*

## FUREUR

**NIVEAU** : 4+

**PORTÉE** : 30 pas (45 mètres)

Si la victime n'est pas consentante, l'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime se retrouve dans un état de frénésie meurtrière. Chaque niveau supplémentaire permet d'inspirer la FUREUR à une victime de plus.

Les combattants pris de FUREUR attaquent tous les ennemis en vue sans considération pour leur propre survie et en ignorant toute douleur jusqu'au moment où ils sont tués. Ils obtiennent un modificateur de +1D6 aux dommages en combat rapproché. Ils tirent au hasard sur n'importe qui et toutes leurs attaques à distance subissent un modificateur de -4. ils n'essaient jamais d'esquiver une attaque.

La FUREUR dure jusqu'à la mort de la victime ou celle du dernier ennemi présent. la victime n'attaque jamais l'invocateur.

## FUSION DE LA CHAIR

**NIVEAU** : 25

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur de fusionner l'organisme d'un être vivant avec les tissus d'un être humain, d'une créature des Légions Obscures ou même d'une machine. N'importe quelle combinaison est possible, mais une fusion entre un être vivant et une machine peut s'avérer n'être pas viable à long terme. Certains Népharites utilisent ce Don pour torturer des captifs en connectant leur système nerveux directement avec des machines décortiquant leurs pensées et souvenirs.

Si la victime n'est pas consentante, l'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. Un échec indique que l'organisme de la victime a résisté à la Symétrie obscure. La victime perd 1D10 points de Vitalité, de Coordination et de Force et 3D6 points de Personnalité (aucune capacité de base ne peut descendre en dessous de 3).

En cas de succès, le corps de la victime se tord et se mélange avec les composants choisis par l'invocateur. Les cartilages fusionnent, les veines se ramifient et les systèmes immuni-

naires sont reprogrammés pour tolérer les nouveaux tissus. Il est même possible de générer un système nerveux capable de s'interfacer sur des éléments mécaniques ou nécro-électroniques. Les effets de ce Don sont permanents et seuls de multiples opérations chirurgicales peuvent défaire partiellement une FUSION DE LA CHAIR.

## HOMUNCULE

**NIVEAU** : 13+

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don permet à l'invocateur de créer une réplique grotesque de lui-même à l'échelle d'un nouveau né. L'HOMUNCULE est très loyal envers son créateur et fera tout ce qu'il lui demande. La créature peut faire un excellent aide de camp pour l'invocateur qui prendra l'habitude de la transporter sur lui dans une sacoche.

Cette créature à des capacités physiques égales à 3 (Vitalité, Force, Coordination) mais les autres capacités et compétences sont égales aux scores de l'invocateur et L'HOMUNCULE ne peut curieusement utiliser que les Dons du motif d'Algeroth. Sa personnalité est habituellement une version déformée de celle de l'invocateur, faisant fréquemment ressortir les aspects les plus profondément enfouis de sa véritable nature. Il s'exprime d'une petite voix pitoyable et il est normalement assez soumis et admiratif.

À moins d'être détruits prématurément, le l'HOMUNCULE exécute les volontés de son créateur pendant une heure, plus une par niveau supplémentaire. Un seul Homuncule peut être contrôlés en même temps mais celui-ci se révèle doué pour manipuler les artefacts et peut servir à une RÉINCARNATION.

## INDIGESTION

**NIVEAU** : 6+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

En concentrant tous ses pouvoirs mentaux, l'invocateur ouvre à l'intérieur du corps de la victime de minuscules failles sur l'une des dimensions infinies de l'Obscurité. De ces petites, mais douloureuses, failles dimensionnelles émergent des entités immatérielles, et la tension entre leur plan d'existence et notre univers quotidien génère une chaleur considérable. la victime chauffe de l'intérieur et une exposition prolongée aux effets de ce Don entraîne une mort inévitable lorsque ses entrailles commencent à bouillir. L'INDIGESTION cause 1D6 points de dommages dans une localisation aléatoire.

L'INDIGESTION dure un tour, plus un tour pour chaque niveau supplémentaire.

## TYRANNIE

**NIVEAU** : 22+

**PORTÉE** : Touché

Ce pouvoir fait que l'invocateur est capable de dominer la victime de façon si complète qu'elle se comportera comme si elle était l'invocateur, agissant tout comme il le ferait. En fait, elle devient celui qui la domine et la personnalité de l'invocateur lui est insufflée. Une sorte de lien est établi entre eux, de telle sorte que la victime est intuitivement avertie des besoins et des désirs de l'invocateur.

L'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté à celle de sa victime pour que le rituel prenne effet. On ne peut invoquer ce pouvoir qu'une fois par an sur un seul individu et un échec est comptabilisé comme étant un essai. Les effets de ce Don ont une durée de 1D6 années, plus 1 par niveau supplémentaire.

## PUITS DIMENSIONNEL

**NIVEAU** : 20+

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Le Puits DIMENSIONNEL ouvre un passage obscur sur des plans situés à l'envers de notre univers. Il est assez large pour englober un homme et toute personne occupant le centre d'effet spécifié par l'invocateur subit ce sort.

Pendant une durée qui lui semble infinie, la victime tombe à travers les dimensions obscures, en contact direct avec l'essence même du mal. Après 1D6 tours, elle en ressort brisée et à moitié folle, ou pire encore.

Pour chaque tour passé dans les dimensions obscures, elle perd définitivement 1D6 points de Volonté. Si sa Volonté tombe en dessous de zéro, elle meurt dans une crise de folie.

La chute à travers le Puits DIMENSIONNEL dure 1D6 tours, plus un tour par niveau supplémentaire.

## SCULPTURE DE LA CHAIR

**NIVEAU** : 22

**PORTÉE** : 50 pas (75 mètres)

Ce Don permet à l'invocateur de fausser et de distordre la substance de la réalité. Seuls les objets organiques ayant la même taille ou plus petits que l'invocateur peuvent être affectés. Si cette créature n'est pas consentante, l'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la créature. Un échec indique que la créature a résisté à la Symétrie obscure.

En cas de succès, le corps de la victime se tord et se fond sous une nouvelle forme. les os sont brisés et la chair remodelée comme de l'argile. Il en résulte le plus souvent un mas de chair frissonnante, agité de spasmes de douleur. La victime perd 1D10 points de Vitalité, de Coordination et de Force et 3D6 points de Personnalité (aucune capacité de base ne peut descendre en dessous de 3).

L'invocateur peut utiliser ce pouvoir - sur lui-même ou sur



d'autres - pour créer des piques ou des serres en os, soit sur les articulations comme arme offensive (1D6+Bonus Offensif), soit sur tout le corps pour une meilleure défense (3 points d'Armure

dans chaque localisation). Certains Népharites utilisent souvent ce Don pour transformer leurs serveurs en de monstrueux gardes.

## DEMNOGONIS

### ANIMATION

**NIVEAU** : 14+

**PORTÉE** : Toucher

L'invocateur peut animer un cadavre pour créer un esclave mort-vivant. Cet esclave est d'une stupidité absolue et obéit à la lettre à ses ordres. S'il ne reçoit pas d'ordre ou si sa tâche est achevée, il reste immobile en attendant d'autres instructions.

Il conserve la Force et la Vitalité qu'il avait de son vivant, mais sa coordination est diminuée de moitié. Seules les compétences basées sur ces capacités sont conservées, et seulement avec une valeur diminuée de moitié.

Les caractéristiques de combat sont calculées comme si les autres capacités de base étaient nulles.

La Force, la Vitalité, la Coordination et les valeurs de toutes les compétences retenues sont augmentées de +1 pour chaque niveau supplémentaire.

### DÉCRÉPITUDE

**NIVEAU** : 21+

**PORTÉE** : Toucher

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime commence à vieillir au rythme d'une année par tour. La DÉCRÉPITUDE entraîne un vieillissement de 1D6 années, plus 1D6 par niveau supplémentaire. Cependant les points de Volonté dépensés pour ces niveaux supplémentaires sont perdus DÉFINITIVEMENT.

Appliquez immédiatement les éventuels effets de vieillissement et n'oubliez pas qu'après 45 ans vous avez chaque année une chance de mourir de vieillesse.

### DÉFORMATION

**NIVEAU** : 12+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Ce Don permet de tordre et de déformer un corps vivant. L'invocateur doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, les bras et les jambes de la victime se recroquevillent et elle est prise de tremblements incontrôlables.

Sa Force, sa Coordination et la valeur des compétences basées sur ces capacités sont diminuées de moitié pour toute la durée de la crise. Celle-ci est de 1D6 minutes, plus 1 minute par niveau supplémentaire.

Après ce délai, la victime revient à son état normal.

### DÉLABREMENT

**NIVEAU** : 6+

**PORTÉE** : 4 pas (6 mètres)

Ce Don permet à l'invocateur de provoquer le DÉLABREMENT des substances ou des matériaux organiques ou inorganiques. Il n'affecte pas les créatures pensantes.

La cible se délabre et se décompose en 1D6 tours. Ce Don est souvent employé contre une arme ou une armure. Il peut aussi toucher un implant cybernétique, détruisant un organe artificiel ou un pacemaker.

Le DÉLABREMENT affecte 1 kilogramme de substance inorganique, plus un kilogramme par niveau supplémentaire.

### DRAIN VAMPIRIQUE

**NIVEAU** : 5+

**PORTÉE** : Touché

Ce Don permet à l'invocateur de voler l'essence vitale d'un être vivant. L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime perd 1 point de Vie qui est transféré à l'invocateur. Chaque niveau supplémentaire et action investis ajoute 1 à la perte de points de Vie. La victime n'encaisse aucune blessure dans ses localisations mais, si ses points de Vie atteignent une valeur négative, ses fonctions vitales cesseront. Les points de Vie transférés peuvent être tout à fait normalement utilisés pour soigner des niveaux de blessures dans toutes les localisations. Ce sort ne peut être utilisé contre une créature morte-vivante comme un Légionnaire

### INCARNATION

**NIVEAU** : 14

**PORTÉE** : Touché

Ce Don permet à l'invocateur de forcer l'âme d'une victime d'être réincarnée dans un corps de son choix. Cela peut être un corps cloné, un cerveau abrité dans une cuve nécrotechnologique ou encore un HOMONCULE. L'invocateur doit disposer d'une partie du cadavre du défunt et il doit opposer la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté du défunt.

En cas de succès le défunt se réincarnera mais avec une partie de sa mémoire manquante, certains souvenirs étant restés dans son corps précédent. Les effets du pouvoir s'estompent sur ordre de l'invocateur.

Ce Don est souvent utilisé par des Népharites particulière-

ment cruels tirant leurs jouissance de la mort et de la résurrection à plusieurs reprises d'un ennemi, d'un traître ou d'un subordonné incapable. Enfin l'INCARNATION est non-applicable contre une personne dont les points de Volonté ont été réduits à zéro, son âme s'est étiolée et est donc irrécupérable.

Enfin certaines entités désincarnées peuvent recourir à l'INCARNATION pour prendre le contrôle du corps d'un être pensant. Pour cela l'entité oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime. En cas de succès, la personnalité de la victime est détruite et remplacée par celle de l'entité de façon permanente. Le meurtrier d'un Népharite peut redouter que son redoutable ennemi ne prenne sa revanche en prenant possession de son corps.

### INFECTION

**NIVEAU** : 4

**PORTÉE** : 60 pas (90 mètres)

L'invocateur oppose la valeur de sa Volonté (AVANT d'en déduire les points utilisés dans l'invocation) à la Volonté de la victime.

En cas de succès, la victime contracte une maladie fatale en 1D6 heures. Elle est sujette à des fièvres élevées et des plaies purulentes apparaissent sur tout son corps. Elle perd 1 point de vie jusqu'à ce qu'elle soit soignée ou morte. Toutes ses cations ou capacités de base subissent un modificateur de -5 pendant la durée de l'INFECTION.

Les personnes entrant en contact physique avec la victime infectée ou n'importe quel objet touché par elle risquent de contracter la maladie, à moins de réussir un test de Vitalité normal (difficulté 10).

L'INFECTION peut être soignée par un traitement médical spécifique qu'on ne peut généralement obtenir que dans les grandes villes et non sur un champ de bataille. Elle peut être aussi être traitée par un EXORCISME de cinquième magnitude.

Chaque niveau supplémentaire permet d'affecter une personne de plus dans les limites de la portée.

### MAELSTRÖM

**NIVEAU** : 20+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Avec ce Don, l'invocateur crée une terrible déchirure dans le continuum séparant notre univers de celui de la Terre abandonnée. L'écho de ce cataclysme provoque la formation d'un vortex d'énergie brute noire et pourpre qui expulse de cet univers tous les objets et personnes se trouvant dans la tourmente.

Quiconque se trouve dans le vortex doit réussir un test de Force difficile (difficulté 15), sans quoi il se retrouve happé dans un puits dimensionnel qui l'arrache de cette réalité. Celui-ci est assez puissant pour soulever des véhicules blindés. Les victimes d'un MAELSTRÖM terminent à des milliers, voire des millions de kilomètres de leur point de départ dans la réalité alternative englobant la Terre.

Les dimensions du vortex sont de 10 pas de rayon (15 mètres), plus 10 par niveau supplémentaire.

### PURGATOIRE

**NIVEAU** : 7+

**PORTÉE** : 10 pas (15 mètres)

Ce Don extrêmement puissant permet à l'invocateur de bannir une cible dans une autre dimension. Cette dimension est un endroit terrifiant, souterrain, où les cris lointains de damnés emplissent l'atmosphère viciée. La victime est emprisonnée dans ce plan connecté de quelque manière à Néron jusqu'à ce que l'invocateur le libère. Elle se matérialise alors devant son geôlier dans les limites de la portée du Don.

Lorsqu'il est invoqué, ce Don prend la forme d'un vortex tourbillonnant d'énergie pourpre et noire se dirigeant vers la victime. Celle-ci peut esquiver l'attaque en réussissant un test de Coordination normal (difficulté 10). En cas d'échec, la victime peut encore résister aux effets du sort en réussissant un test de Volonté (difficulté égale au niveau du Don).

Ce Don est très utile pour enlever secrètement une personne ou transporter un prisonnier. Certains Népharites utilisent même cette prison dimensionnelle pour torturer en toute tranquillité leurs victimes.

### RENAISSANCE

**NIVEAU** : 25

**PORTÉE** : Personnelle

Ce Don est une façon de tricher avec la mort. Lorsque l'invocateur se fait tuer, le pouvoir s'active automatiquement sans besoin de dépenser aucune action. En cas de succès, l'invocateur se réincarnera immédiatement dans un corps spécialement préparé pour cela. Si l'invocateur se réincarne dans son HOMONCULE, celui-ci verra son corps se transformer en 1D6 semaines pour ressembler trait pour trait à celui de l'invocateur.

La seule restriction à cette réincarnation concerne l'intégrité de l'âme de l'invocateur. Si celui-ci meurt à cause d'un score de Volonté réduit à zéro, son âme s'étiolé et donc ne peut faire l'objet de la RÉINCARNATION. Ce pouvoir peut permettre à l'âme d'un Hérétique d'échapper au sort que lui destinait un Apôtre ou à un EMPRISONNEMENT ultérieur.