

LES MYSTÈRES

Mystères est le nom donné par les marchands aux pouvoirs astraux qui, avec un entraînement adéquat, permettent de manipuler la réalité. Les Mystères furent transmis au Cardinal Nathaniel afin qu'il puisse livrer bataille contre les Légions Obscures, et, sous sa direction, ils furent étudiés et des tentatives furent faites pour les contrôler. A ce jour, seuls quelques aspects de ces pouvoirs sont connus de nous . Il est certain que les hommes dont l'âme et la pensée sont pures peuvent les maîtriser et les forger grâce aux MYSTÈRES DE LA CINÉTIQUE ET DU MENTALISME à des fins d'attaque ou de défense.

Mais ils ne sont pas employés uniquement dans un but guerrier ou destructeur . Les Voyants, qui pratiquent les MYSTÈRES DE LA PRÉMONITION, DE LA TEMPORALITÉ ET DE LA CONNEXION, observent l'Obscurité de loin, dardant leur regard à travers le vide jusque dans les sombres tourbillons qui voilent notre passé et notre avenir. Les Mystiques qui consacrent tous leurs soins aux MYSTÈRES DE LA DOMINATION deviennent les maîtres de l'interrogatoire et de la lecture des pensées, de l'illusion et de l'exorcisme. Enfin les cellules des Ingénieurs et des chercheurs maîtrisent les MYSTÈRES DE LA TRANSMUTATION, DE LA LUMIÈRE ET DE L'ENTROPIE pour forger les artefacts qui combattent les effets de la Symétrie Obscure.

Les Mystères sont souvent décrits et représentés comme la LUMIÈRE BLANCHE. En reflétant, focalisant, fragmentant et séparant la lumière blanche en couleurs et motifs, ils créent des effets au-delà de toute loi naturelle.

LE DIRECTORAT DES MYSTIQUES

Le Premier Directorat de la Confrérie est une organisation mystérieuse, uniquement consacrée à l'étude des Mystères et à la découverte de nouvelles façons de les employer au bénéfice de la Confrérie

Les apprentis s'assoient dans de vastes halls où ils parcourent les TOMEs DU CONTRÔLE, étudiant le cheminement de la lumière et la façon de la forger pour en faire des sorts. Les aînés participent à l'éducation des jeunes adeptes, partageant avec eux leur pouvoir et leur expérience.

Une fois leur apprentissage achevé et le Premier Examen passé avec succès, les novices obtiennent le droit de porter le titre de Mystique et d'utiliser leur pouvoirs au grand jour.

LES MAÎTRES DES MYSTÈRES

Le contrôle des pouvoirs accordés à la Confrérie est difficile à acquérir et nécessite un talent particulier. L'entraînement réclame plusieurs années et débute à un très jeune âge.

Les futurs Mystiques, recrutés parmi les masses populaires, sont choisis par les prophètes et se voient offrir une nouvelle vie au sein de la Confrérie. Ils ont la chance unique de pouvoir devenir de puissants utilisateurs des Mystères.

Les Inquisiteurs de Deuxième Directorat ou les Observateurs du Quatrième ont également la possibilité d'acquérir la maîtrise des Mystères. En dépit de leur dévotion pour leur mission, ils peuvent apprendre des sorts des Mystères, même s'ils ne peuvent devenir aussi puissants que les Mystiques.

NOTE AU MAÎTRE DE JEU : La conséquence pour les joueurs est que les seuls personnages capables de maîtriser les Mystères sont les membres de la Confrérie. À moins qu'un joueur ne décide d'incarner un Inquisiteur, Mystique ou Observateur, son personnage ne pourra jamais atteindre le premier niveau de perfection dans un quelconque Mystère. La seule option qui lui reste pour employer les énergies mystiques consiste à rejoindre les rangs de l'Obscurité.

LES NIVEAUX DE PERFECTION

Un Mystique est jugé d'après ses compétences et sa maîtrise des Mystères, représentées par un NIVEAU DE PERFECTION mesurant le pouvoir qu'il est capable de canaliser à travers son corps pour utiliser les sorts. Sans rapport aucun avec le type de sorts qu'il peut connaître ou la façon dont il parvient à leur donner forme, il s'agit simplement de la puissance qu'il est physiquement à même de libérer.

Par exemple, même un apprenti sans le moindre niveau de perfection est capable de maîtriser l'ensemble des sorts connus, de les employer et de les plier à sa volonté, mais il sera inapte à canaliser la puissance nécessaire pour les lancer. Au premier niveau, il possède tout juste assez de pouvoir pour obtenir un effet sensible, tandis qu'au dixième niveau, il peut déplacer des montagnes.

Plus le niveau de perfection d'un personnage est élevé, plus il détient de pouvoir et plus il est respecté. En théorie, le nombre de niveaux de perfection est infini ; rares pourtant sont les Mystiques qui dépassent le dixième. Ceux qui y parviennent comptent parmi les plus puissantes personnalités de l'univers. Les Mystiques qui passent le dixième niveau intègrent généralement la société secrète des GARDIENS DES MYSTÈRES. On sait peu de choses de ces Gardiens, exceptés qu'ils ne répondent de leurs actes que devant le Cardinal, mais ce sont des Mystiques d'une perfection rare, de véritables héros de leur temps. Pour reprendre la métaphore de la lumière, disons que le niveau de

perfection mesure la quantité de lumière que le personnage peut canaliser à travers son corps. Avant d'atteindre le premier niveau, il est incapable de canaliser ne serait-ce que la lueur d'une allumette en train de s'éteindre, tandis qu'au dixième il parvient à maîtriser les rayons dévastateurs d'un soleil éclatant.

LES ASPECTS

Il existe de nombreuses façons d'aborder les Mystères et de transformer les énergies en sorts produisant des effets matériels. Ces approches fondamentalement dissemblables entraînent des résultats différents de l'une à l'autre. Elles pourraient être comparées à des verres colorés qui transforment la Lumière Blanche en rayons rouges, bleus, verts, jaunes, indigos, oranges et violets. La neuvième, l'absence de lumière, représente la nature même de l'Obscurité : la Symétrie Obscure.

Chacune de ces méthodes - aspects - constitue en soi une branche des Mystères. On dénombre plusieurs de ces Mystères mineurs au sein de la Confrérie, mais les plus connus sont les Mystères de la Cinétique, employés par beaucoup d'Inquisiteurs et par les groupes d'assaut des Mystiques. Les deux autres principaux aspects sont les mystères de la Prémonition et ceux de la Domination. Les autres restent l'apanage du Premier Directorat. Ce chapitre les présente tous les neuf en détails.

LES SORTS

Les Mystères offrent diverses façons de manipuler le pouvoir - de refléter, focaliser et fragmenter la lumière. Chacune d'elles est appelée SORT. Selon la quantité de pouvoir - de lumière - investie dans le sort, il produit différents effets.

Par exemple, le sort de FRAPPE, des Mystères de la Cinétique, peut aussi bien servir à bousculer quelqu'un qu'à lui broyer la cage thoracique. D'autre part, la puissance de l'impact peut également être réduite et le pouvoir excédentaire utilisé pour créer une flamme aux effets ravageurs.

DEVENIR UN MYSTIQUE

Le seul moyen de devenir un Mystique consiste à suivre un entraînement depuis l'enfance. Le personnage d'un joueur qui a choisi un archétype de la Confrérie, consacre toutes ses jeunes années à l'apprentissage et débute le jeu en tant que Mystique, Inquisiteur ou Observateur de premier niveau. Les valeurs de base de ses compétences sont calculées normalement, mais le reste du développement de l'adolescence est supprimé.

L'apprenti reçoit un enseignement qui porte sur les Mystères et la manière de les contrôler pour en faire des sorts. Formé aux neufs aspects des Mystères, il découvre ainsi différentes approches de la canalisation. Par la suite, il peut choisir de se spécialiser dans un aspect ou d'atteindre un degré de compétence limité dans deux ou plusieurs aspects. La seule façon de devenir véritablement efficace consiste à se spécialiser dans un aspect unique.

Les limites de la puissance d'un archétype de la Confrérie dépendent du temps et des efforts qu'il est prêt à y consacrer, et du point auquel il désire se spécialiser. Étant donné que les sorts sont développés avec les étapes de progression "au choix", il est difficile de trouver un juste équilibre, particulièrement pour les Inquisiteurs.

Ceux-ci dépassent rarement le niveau 5 dans la mesure où ils passent leur temps à traquer les Hérétiques et à instruire les procès de purge, mais il existe des exceptions.

LE STABILISATEUR DE POUVOIR

Les Mystiques, ces grands jeteurs de sorts de la Confrérie, possèdent des pouvoirs difficiles à contrôler ou à maîtriser. Ils libèrent d'énormes flots d'énergie dont on ignore s'ils peuvent avoir sur eux des effets secondaires négatifs. On sait, en revanche que des novices ont subi la désintégration, la combustion spontanée, la téléportation aléatoire ou la mort pure et simple par arrêt cardiaque, après avoir lâché la bride à leurs pouvoirs.

En conséquence de quoi, les théologiens de la Confrérie ont développé une machine capable de percevoir le flot des énergies et d'en absorber l'excédent, réduisant ainsi les risques d'une surcharge : le stabilisateur de pouvoir. Cet appareil est principalement utilisé comme une sécurité, une garantie contre les erreurs toujours possibles. En fait, la plupart des Mystiques possèdent le plein contrôle de leurs actes.

Le stabilisateur est un appareil impressionnant transporté à la manière d'un sac à dos. Quatre tubes, ou davantage selon le pouvoir du Mystique, en dépassant comme la queue d'un paon au-dessus de la tête et des épaules du porteur. Ils captent et canalisent les énergies jusqu'à la dynamo, le cœur de cette machinerie complexe et mystérieuse.

Le stabilisateur fait également office de détecteur ; s'il existe un champ de force anormal à proximité, il le perçoit et fournit au Mystique une idée de sa direction et de son genre.

LES NIVEAUX DE PERFECTION

- 0 Apprenti
- 1 Vrai Mystique
- 2 Vrai Mystique/Mysticus Minoris
- 3 Vrai Mystique/Mysticus Médiatoris
- 4 Vrai Mystique/Mysticus Majoris
- 5 Maître Mystique
- 6 Maître Mystique/Mysticus Plebeius
- 7 Maître Mystique/Mysticus Autonomus
- 8 Maître Mystique/Mysticus Patricius
- 9 Archimystique
- 10 Archimystique/Dominateur
- 11 Archimystique/Devin
- 12 Archimystique/Canoniseur
- 13 Princeps Mysticus
- 14 Rex Mysticus
- 15 Grand Mystique
- 16 Gardien des Mystères

NOTE : Le terme "Mystique" peut ici être remplacé par Distorseur, Dominateur, Voyant, Inquisiteur ou Observateur

APPRENTISSAGE D'UN SORT

L'apprentissage d'un sort se fait en deux étapes : il faut d'abord étudier le SORT proprement dit, les phrases, les gestes, les signes, etc. ; ensuite s'exercer à contrôler le pouvoir, la lumière, de façon à ce que le sort fasse effet.

Considérez les **neufs** aspects des Mystères comme **neuf** différents champs de connaissance, chaque sort étant ici l'équivalent d'une compétence.

Les sorts sont développés exactement comme les autres compétences, mais uniquement avec les étapes de progression dites "au choix". Vous obtenez ainsi une valeur de compétence pour chaque sort. Lorsque votre personnage en lance un, faites un jet de compétence normal. Le niveau de perfection atteint ne conditionne que les effets du sort. Les niveaux de perfection ne peuvent pas être "développés", ils sont automatiquement acquis par l'élévation (les reprises de la formation).

LANCEMENT D'UN SORT

Lancer un sort nécessite une action, et le résultat est immédiat. Les effets d'un sort dépendent de la quantité de pouvoir utilisée. Sur ce point, deux choses limitent le personnage, son NIVEAU DE PERFECTION et la valeur de sa VOLONTÉ. Le pouvoir investi dans le sort est mesuré en MAGNITUDES, les sorts de première magnitude étant les plus faibles, tandis que les sorts de magnitude 10 représentent plus que ce que la majorité des Mystiques ne peuvent contrôler. En règle, la magnitude ne peut pas excéder le niveau de perfection atteint par le Mystique dans les Mystères auxquels appartient le sort.

De plus, le Mystique perd temporairement 4 points de Volonté pour chaque magnitude investie dans un sort. Ainsi, un Mystique avec une Volonté de 14 sera capable de jeter des sorts au-delà de la troisième magnitude. Si sa volonté tombe à zéro, la fatigue mentale provoque chez lui une perte de conscience. Si elle tombe EN DESSOUS de zéro, l'âme du Mystique 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).

LES MODIFICATEURS DU JET DE COMPÉTENCE

Sorts normaux :

- Le niveau de perfection atteint dans les Mystères utilisés **sert de valeur de base**.
- La magnitude du sort est toujours DÉDUITE de la chance de réussite. En situation de combat, les modificateurs habituels (dus au stress, aux blessures, etc.) sont également appliqués. Certains sorts affectant la conscience de leur cible impliquent **que le jeteur de sorts oppose la valeur de sa compétence à la Volonté de sa victime**. Appliquez les modificateurs suivants :
- Le niveau de perfection atteint dans les Mystères utilisés

LES MYSTÈRES DE LA CINÉTIQUE

BOUCLIER

AIRE D'EFFET : 1x1 pas

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : Concentration (mobile) ou 1 minute (statique)

Le BOUCLIER apparaît comme un champ de force bleuté de forme aplatie. Il possède 4 points d'armure. Mobile, il peut être déplacé librement (permettant l'utilisation de la compétence Parade) tant que le Mystique maintient sa concentration ; si celui-ci relâche son attention, s'il est blessé par exemple, le BOUCLIER se dissipe. Un BOUCLIER statique reste fixe, aussi durable qu'une porte en bois ordinaire, et doit être brisé par la force.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (un BOUCLIER de cinquième magnitude aura une aire d'effet de 5x5 pas).
- Ajout d'une troisième dimension (aire d'effet de 1x1x1 pas par exemple).
- Durée augmentée de 5 minutes.
- Durée d'un BOUCLIER mobile passant à 1 minute sans nécessité de se concentrer ; les magnitudes supplémentaires augmentent encore la durée de 5 minutes chacune.
- Points d'armure augmentés de +2.

EXPLOSION

AIRE D'EFFET : 3 pas de diamètre

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : Instantanée

DOMMAGES : 1D6 (marqueur : Petite explosion ; Localisation : 2)

Avec ce pouvoir, le Mystique forme une boule de gaz tournoyants qui s'enflamme et file de la paume de sa main jusqu'à la cible pour exploser à l'impact (appliquez les règles normales concernant la ligne de mire).

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Portée augmentée de 20 pas (30 mètres).
- Diamètre du marqueur augmentée à Grosse explosion.
- Nombre de localisations touchées augmenté de +1.
- Points de dommages augmentés de +1.

sert de valeur de base.

- La magnitude du sort est AJOUTÉ à la chance de réussite.

INTERPRÉTATION DU JET DE COMPÉTENCE

Le lancement d'un sort est exactement semblable à l'utilisation d'une compétence ordinaire.

RÉUSSITE PARFAITE. Un résultat de 1 au jet de dé ou succès automatique augmente automatiquement la magnitude de DEUX points, sans coûts supplémentaires en Volonté. Le Mystique décide lui-même des effets de cette augmentation de magnitude.

SUCCÈS. Le sort prend effet normalement.

ÉCHEC. La magnitude du sort diminue de DEUX points. Le Mystique économise ainsi 8 points de Volonté et décide lui-même des effets de cette baisse de magnitude, c'est-à-dire en quel sens le sort se trouve affaibli. Un sort de première ou de seconde magnitude n'a aucun effet et ne coûte aucun point de Volonté au Mystique.

MALADRESSE. Un résultat de 20 au jet de dé signifie que le sort échoue et, qu'en plus, le Mystique perd tous les points de Volonté qu'il s'appropriait à dépenser. **Sans l'assistance d'un stabilisateur de pouvoir, le seuil de maladie de 20 est abaissé du nombre de magnitudes investies dans le sort. Un sort de magnitude 3 aboutira sur une maladie spectaculaire sur un résultat de 17 ou plus.**

EXEMPLE : Frère Michael lance un sort de FRAPPE de première magnitude et obtient une RÉUSSITE PARFAITE ! Le sort prend donc effet comme FRAPPE de troisième magnitude, tout en ne lui faisant perdre que 4 points de Volonté. Michael décide que les deux magnitudes gagnées causent des dommages supplémentaires, au total 1D6+4.

Le tour suivant, il essaie à nouveau avec une FRAPPE de quatrième magnitude (3 cibles, dommages +4), mais cette fois il ÉCHOUÉ. Le sort tombe à la deuxième magnitude et Michael perd 8 points de Volonté (perte normale pour un sort de deuxième magnitude). Il décide que les deux magnitudes perdues sont celles qu'il comptait attribuer aux dommages supplémentaires, de sorte que les dommages sont ramenés à 1D6. Même raté, le sort prend effet, mais avec des effets diminués.

À deux doigts d'être vaincu, Michael effectue une dernière tentative désespérée pour estropier son adversaire. Il lance une dernière FRAPPE de première magnitude mais commet une MALADRESSE ! Il doit donc perdre encore 4 points de Volonté bien que le sort n'ait aucun effet.

FANTASME

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 10 minutes

Ce sort créé une illusion réaliste qui permet au Mystique d'adopter l'apparence d'un autre humanoïde. Son talent artistique et sa mémoire photographique déterminent à quel point le FANTASME se rapproche de la réalité. Ce sort ne modifie en rien les aptitudes physiques du Mystique.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Durée augmentée d'une heure.
- Lorsque quelqu'un cherche à percer l'illusion, on compare la magnitude du FANTASME avec celle du contre-sort utilisé ; les magnitudes supplémentaires augmentent donc la difficulté à démasquer le FANTASME.

Avec deux magnitudes supplémentaires, l'aire d'effet est étendue à 1 personne et la portée au Toucher - ce qui signifie que le FANTASME peut désormais être lancé sur une autre personne que le Mystique.

FRAPPE

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : Instantanée

DOMMAGES : 1D6

Ce sort délivre un coup puissant sur la cible, comme une attaque à distance avec une arme à feu. Le coup part de la paume du Mystique et les règles de ligne de mire doivent être appliquées. Sauf en cas de maladie, la FRAPPE touche automatiquement mais peut être esquivée comme une attaque ordinaire.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 20 pas (30 mètres)
- Dommages augmentés de +2.
- DEUX magnitudes supplémentaires permettent d'obtenir les effets suivants (au choix) :
- Ignition de l'air sur le passage de la FRAPPE, créant exactement le même effet qu'un lance-flammes.
- Direction de la FRAPPE contre une cible située dans les li-

CÉRÉMONIE RITUELLE

Un jour ou l'autre, votre personnage va vouloir injecter davantage de magnitudes dans un sort que sa Volonté ne l'y autorise. Le truc pour y parvenir? Il n'est pas obligé de se débrouiller seul. Il peut demander à ses Frères de l'aider et de combiner leur pouvoir avec le sien. De cette façon il pourra accomplir des prodiges incroyables, faire léviter toute une foule ou renforcer les murs une forteresse entière.

Seulement, il y a un hic. Le seul moyen de faire un usage aussi spectaculaire des Mystères consiste à recourir à une cérémonie rituelle. N'importe quel Frère disposant d'un niveau de Perfection dans les Mystères de la Lumière peut conduire une cérémonie, et seuls d'autres lanceurs de sorts peuvent se joindre à lui.

Les lanceurs de sorts joignent leur mains, forment une chaîne humaine et commencent à chanter les anciennes paroles qui fondent leurs esprits en une conscience unique. Ils réunissent ainsi leurs Volontés individuelles en une Volonté commune, dont la valeur est égale à la somme des points de Volonté de tous les frères moins un point que chaque Frère doit conserver par-devers lui pour maintenir sa conscience individuelle.

Cette Volonté commune peut être utilisée pour lancer n'importe quel sort connu d'au moins un des participants. La seule limite au nombre de magnitudes pouvant être générées est le nombre de Frères en gagés dans la cérémonie, multipliée par le niveau de perfection du Frère le plus compétent dans ce sort.

Exemple : Trois Frères s'unissent dans une cérémonie rituelle pour lancer un sort de Lévitation. Seul l'un d'entre eux connaît le sort, mais il possède le quatrième niveau de perfection dans les Mystères concernés. Ainsi, jusqu'à 12 magnitudes 3 Frères x 4 niveaux de perfection) pourront être consacrées à ce sort.

Une cérémonie rituelle est une chose délicate. Elle réclame un tour de combat entier pour chaque magnitude investie dans le sort. Ainsi dans l'exemple précédent, il aurait fallu 12 tours de combat pour lancer le sort. Si la chaîne est rompue, le sort échoue et chaque Frère perd un nombre de points de Volonté égal au nombre de magnitudes utilisées dans le sort, divisé par le nombre de participants. Dans l'exemple précédent, si les Frères avait prévu de lancer, disons, un sort de neuvième magnitude, et qu'ils avaient rompu la chaîne, chacun aurait perdu 3 points de Volonté.

Si un personnage perd davantage de Volonté qu'il n'en a, son âme s'étirole et meurt. Les Frères dotés d'une faible Volonté ne devraient pas participer à une cérémonie rituelle, sauf en cas de situation totalement désespérée. Il peuvent facilement y laisser la vie.

LES MYSTÈRES DE LA CINÉTIQUE

Les Mystères de la Cinétique se concentrent sur la manipulation des objets matériels. Ils permettent de déplacer ou même de téléporter la matière par un simple effort de volonté. Ces pouvoirs sont fréquemment employés au combat, à des fins offensives et défensives, car les sphères d'air densifié qu'ils créent peuvent aussi bien détourner le tir des projectiles que se déplacer à grande vitesse pour devenir des armes meurtrières.

mites de la portée, mais pas nécessairement en vue ; le Mystique doit cependant connaître sa présence et sa position approximative (savoir dans quelle pièce elle se trouve, par exemple).

LÉVITATION

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Concentration

Ce sort permet au Mystique de s'élever dans les airs à la vitesse d'un pas par action.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible à condition d'augmenter aussi la portée.
- Portée passant au Toucher. Chaque magnitude supplémentaire augmente la portée de 10 pas (15 mètres) à condition d'être combinée avec une augmentation de l'aire d'effet.
- Durée passant à 1 minute sans nécessiter de se concen-

trer ; les magnitudes supplémentaires augmentent encore la durée de 5 minutes chacune.

- Le Mystique peut se déplacer horizontalement à la vitesse de 10 pas (15 mètres) par action (au besoin, considérez qu'une action équivaut à deux secondes).

TÉLÉPORTATION

AIRE D'EFFET : 1 kilogramme

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

Ce sort déplace l'objet touché d'un endroit à un autre, même à travers un mur en cas de nécessité. La destination peut être n'importe quel endroit connu dans un rayon d'un kilomètre.

- Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :
- Aire d'effet augmentée de 5 kilogrammes.
- Portée augmentée de 10 mètres sans plus nécessiter de contact physique.
- Distance de téléportation augmentée de 10 kilomètres.

PRÉSENTATION DES MYSTÈRES

Les neuf aspects des Mystères sont détaillés ici avec les six sorts qui leur sont associés. Leur présentation respecte le format suivant :

AIRE D'EFFET : La zone affectée par le sort. Personnelle : le sort affecte uniquement le Mystique.

PORTÉE : La portée maximale du sort, du lanceur à la cible. Personnelle : le sort affecte uniquement le Mystique. Toucher : le Mystique doit établir un contact physique avec la cible.

DURÉE : La durée des effets. Concentration : aussi longtemps que le Mystique se concentre sur le sort.

DOMMAGES : Les dommages causés par le sort.

NOTE : Les caractéristiques indiquées correspondent à un sort de première magnitude. La description du sort donne les effets d'une plus grande magnitude.

Exemple : Une FRAPPE de première magnitude inflige 1D6 points de dommages à une cible unique située à 15 mètres. En l'augmentant d'une magnitude, le Mystique a le choix entre : (1) infliger les dommages à DEUX cibles situées dans le même rayon, (2) infliger les mêmes dommages à une cible située à 45 mètres, ou (3) infliger 1D6+2 points de dommages à une cible située à 15 mètres.

Une FRAPPE de troisième magnitude pourrait combiner ou cumuler ces possibilités (par exemple toucher trois cibles, à 75 mètres ou en leur infligeant 1D6+4 points de dommages). Au Mystique de faire son choix.

LES MYSTÈRES DE LA CONNEXION

Les Mystères de la Connexion impliquent une bonne compréhension de la réalité à trois dimensions. Les Mystiques qui étudient cet aspect sont convaincus que l'espace, tel que les humains le perçoivent, n'est qu'une illusion. Pour simplifier, cette théorie assume que tous les objets de l'univers connu sont confondus en un seul point et que les notions de distances ne dépendent que de l'observateur, un peu à la manière de la théorie sur laquelle sont basés les Mystères de la Temporalité. Les Prophètes l'utilisent pour sonder le présent et détecter les Citadelles des Légions Obscures : en effet, les portails dimensionnels occasionnent suffisamment de perturbations pour autoriser leur détection.

LES MYSTÈRES DE LA DOMINATION

Les Dominateurs possèdent le pouvoir de lire à travers les barrières mentales de l'homme, et de comprendre et manipuler ses pensées, ses souvenirs, ses sentiments, ses émotions, son activité subconsciente, etc.

L'utilisation des Mystères de la Domination entraîne toujours un conflit entre la volonté du Mystique et celle de la cible, pour autant que celle-ci ne soit pas encore hypnotisée. C'est pourquoi, ils reçoivent des modificateurs particuliers.

LES MYSTÈRES DE LA CONNEXION

PERCEPTION

AIRE D'EFFET : 10 pas (15 mètres)

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Instantanée

La PERCEPTION permet de projeter le regard et l'ouïe du lanceur à distance. Ce sort ne permet pas de voir à travers la matière ou dans l'obscurité mais simplement de déplacer le point d'observation de plusieurs mètres. Le Mystique peut ainsi voir et entendre comme s'il s'était déplacé à l'endroit choisi. Seul un SANCTUAIRE peut prévenir de ce type d'espionnage. La connaissance du point d'arrivée à l'aide d'un plan est suffisante.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée de 100 pas (150 mètres).
- Durée augmentée d'une minute.

PORTAIL

AIRE D'EFFET : 1 surface 1x1 pas

PORTÉE : 3 pas (4,5 mètres)

DURÉE : 1 tour de combat

Ce sort crée une porte à deux dimensions qui relie deux lieux distincts distants de 100 pas (150 mètres). Cette porte peut être emprunté indifféremment dans les deux sens durant la durée du sort. La connaissance du point d'arrivée à l'aide d'un plan est suffisante.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (un PORTAIL de cinquième magnitude aura une surface de 5x5 pas).
- Portée augmentée de 1 kilomètre.
- Durée augmentée de 1 tour de combat.

Une personne ou objet se trouvant dans l'encadrement au moment de l'expiration du sort sera coupée en deux.

RÉPLICATION

AIRE D'EFFET : 1 kilogramme

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 minute

Ce sort réplique l'objet touché avec tous les éléments le composant (pièces d'un mécanisme électromécanique, munitions d'un chargeur, pièces d'identité d'un portefeuille, etc). Le même objet existe en fait en deux localisations distinctes : les événements affectant la copie affecte l'original et inversement (chaque munition tirée d'un pistolet répliqué s'enlève du chargeur jumeau, les dommages infligés à l'un s'appliquent également à l'autre, etc). Les artefacts ne peuvent en aucun cas être dupliqués de par leur nature singulière. À l'expiration du sort la copie et tous ces composants disparaissent, seul l'original ou ce qu'il en reste subsiste.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée de 5 kilogrammes.
- Durée augmentée de 5 minutes.

SANCTUAIRE

AIRE D'EFFET : Un volume de 1x1x1 pas

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 heure

Ce sort aide le Mystique à neutraliser les forces maléfiques qui cherchent à pénétrer un lieu fermé. Pour chaque magnitude investie, le SANCTUAIRE annule une magnitude OU quatre niveaux d'un sort lancé par un adversaire (Mystères de la Connexion, Dons d'Ilian, etc). Si le sort contré voit son nombre de magnitude atteindre 0 ou que le nombre de niveaux est inférieur au minimum requis, le sort n'a aucun effet.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (un SANCTUAIRE de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas).
- 1 magnitude et/ou 4 niveaux annulés
- Durée augmentée d'une heure

TRANSFERT

AIRE D'EFFET : 2 cibles de même nature (objet, être pensant, artefact)

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : 1 tour de combat

Le TRANSFERT permet d'échanger les positions subjectives des deux cibles. Pour un observateur extérieur rien ne semble avoir changé, pourtant les événements s'appliquant à l'une des cibles sont transférés à l'autre cible et inversement. Par exemple, un projectile atteignant la première cible infligera des dommages à la seconde, etc. Une attaque psychique utilisera la Volonté de la victime finale du sort si les deux cibles sont des êtres pensants. Les Mystiques peuvent utiliser ce sort pour drainer les magnitudes d'un artefact pour les utiliser avec un autre.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres)
- Durée augmentée de 1 tour de combat.

TRANSLATION

AIRE D'EFFET : 1 cible de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

Ce sort déplace l'objet ou la personne touchée d'un endroit à un autre, même à travers un mur en cas de nécessité. La destination peut être n'importe quel endroit dégagé connu dans un rayon de 50 pas (75 mètres). La connaissance du point d'arrivée à l'aide d'un plan est suffisante.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une TÉLÉPORTATION de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas ou 5 personnes en contact physique).
- Portée augmentée de 10 mètres sans plus nécessiter de contact(s) physique(s).
- Distance de translation augmentée de 100 pas (150 mètres).

LES MYSTÈRES DE LA DOMINATION

COMMANDEMENT

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : Instantanée

Avec ce sort, le Mystique peut ordonner à la cible d'accomplir une action soudaine ne nécessitant aucune explication, comme par exemple : "Tire !", "Saute !", "Tourne à gauche !" ou "Freine !" Celle-ci obéit instinctivement et instantanément au COMMANDEMENT sans réfléchir une seconde aux conséquences. Le COMMANDEMENT agit au niveau de son subconscient et elle sera bien incapable d'expliquer par la suite ce qui lui a pris.

Le maître de jeu peut accorder un bonus à la Volonté de la cible si le commandement est particulièrement étrange, par exemple si elle se voit ordonner de tuer quelqu'un (1-5 points de bonus) ou de se blesser elle-même (5 points de bonus)

En cas d'échec, il ne se passe rien et la victime du sort ne se rend pas compte qu'on a tenté de la commander.

DISCERNEMENT

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 10 pas (15 mètres)

DURÉE : 1 minute

Le lanceur devient capable de discerner si la cible ment ou dit la vérité. Ce sort est extrêmement utile aux Inquisiteurs durant les interrogatoires. Que le sort réussisse ou non, la cible n'a aucun moyen de se rendre compte qu'il a été lancé.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres).
- Durée augmentée de 5 minutes.

DOMINATION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 3 pas (4,5 mètres)

DURÉE : Instantanée ou 6 heures

La DOMINATION permet au Mystique d'implanter ou d'effacer des souvenirs dans l'esprit de la cible. Pour les souvenirs simples et rapides, une conversation par exemple, un sort de **première** magnitude est suffisant. Le processus est instantané et ne nécessite qu'un simple jet de dé.

Pour traiter les souvenirs plus longs ou plus complexes, procéder par exemple à la substitution de la douloureuse reminiscence de trois mois de torture et d'interrogation par le radieux souvenir d'une croisière sur Vénus, un sort de magnitude **10** sera peut être nécessaire. La cible doit être hypnotisée (voir ci-dessous, HYPNOSE) ou droguée durant le processus (qui réclamera probablement plusieurs jours avant qu'un nombre suffisant de magnitudes ait été consacré à la cible).

La DOMINATION est souvent utilisée pour effacer le souvenir d'un interrogatoire ou d'une mission secrète.

ÉCRAN

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Concentration OU 1 minute par niveau de perfection

Ce sort aide le Mystique à combattre les forces maléfiques qui cherchent à pénétrer ou à manipuler son esprit. Pour chaque magnitude de l'ÉCRAN, il ajoute 2 points à sa Volonté, EN PLUS de son niveau de perfection, quand il tente d'opposer sa Volonté une attaque de la Symétrie Obscure.

Ce sort ne coûte qu'un point de Volonté par magnitude. Ces points sont déduits AVANT le jet d'opposition.

L'ÉCRAN peut être utilisé de la même façon qu'une Esquive, c'est à dire qu'il peut être dressé à N'IMPORTE QUEL MOMENT, à condition que le Mystique possède encore une action pour lancer le sort. Comme lors qu'il remarque qu'un adversaire est sur le point d'utiliser la Symétrie Obscure.

EXORCISME

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

L'EXORCISME est employé pour reconverter les Hérétiques. La magnitude du sort doit être supérieure au rang de l'intéressé ou son niveau de corruption. En cas de succès, l'Hérétique est totalement reconverti et ne montre plus aucune trace de l'influence de la Symétrie Obscure. En cas d'échec, son rang est simplement diminué d'un point. Une nouvelle tentative peut être faite après 24 heures.

L'EXORCISME permet également de soigner les effets de la Symétrie Obscure sur la cible : maladies et autres symptômes de l'emprise de l'Obscurité.

HYPNOSE

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 3 pas (4,5 mètres)

DURÉE : 1 minute

Ce sort plonge la cible dans une hypnose profonde. Le Mystique peut alors lui ordonner d'accomplir des tâches qui ne sortent pas de ses capacités physiques ordinaires et ne l'exposent pas à un risque évident. Un contact verbal avec la cible est nécessaire.

La cible se souviendra de ce qu'elle a fait sous HYPNOSE, à moins que ses souvenirs ne soient effacés, mais elle ne sera pas nécessairement consciente d'avoir été hypnotisée.

Si le sort échoue, il ne se passe rien. La cible ignore qu'on a tenté de l'hypnotiser.

L'HYPNOSE est fréquemment employée dans les interrogatoires pour contraindre la cible à révéler la vérité. Ou encore à avaler un mensonge éhonté d'un Réviseur qui feuillette les dossiers d'un membre du conseil d'administration.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres).
- Durée augmentée de 5 minutes.

LES MYSTÈRES DE L'ENTROPIE

AUSPICE

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 5 pas (7,5 mètres)

DURÉE : Instantanée

Ce sort offre au Mystique un aperçu fugitif des différentes situations dans lesquelles la cible joue un rôle significatif. En faisant appel à l'AUSPICE, le Mystique doit spécifier une question précise concernant les différentes issues d'une succession d'événements connus - plus il est précis et plus la vision qu'il obtient est exacte.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres)
- Obtention d'une vision spécifique (à la discrétion du maître de jeu).

CONTRE-SORT

AIRE D'EFFET : 1 sort

PORTÉE : 50 pas (75 mètres)

DURÉE : Instantanée

Ce sort aide le Mystique à combattre les manifestations directes de la Symétrie Obscure ou des Mystères. Chaque magnitude investie dans le CONTRE-SORT annule une magnitude OU quatre niveaux d'un sort lancé par un adversaire. Si le sort contre voit son nombre de magnitude atteindre 0 ou que le nombre de niveaux est inférieur au minimum requis, le sort n'a aucun effet.

Le CONTRE-SORT peut être utilisé de la même façon qu'une Esquive, c'est à dire qu'il peut être À N'IMPORTE QUEL MOMENT, à condition que le Mystique possède encore une action pour lancer le sort. Comme lors qu'il remarque qu'un adversaire est sur le point d'utiliser la Symétrie Obscure.

FLÉAU

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 50 pas (75 mètres)

DURÉE : jusqu'à annulation.

Ce sort transforme les échecs d'un personnage en malades. La magnitude du sort indique le nombre d'échecs transformés. La cible est ainsi soumis à loi de Murphy jusqu'à épuisement du sort - c'est à dire que si une situation peut empirer pour ce personnage, elle empirera.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Effets augmentés de +1.

INTERRUPTION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 50 pas (75 mètres)

DURÉE : Instantanée.

Ce sort arrête un processus automatique comme le rythme cardiaque, l'alimentation d'un appareil électrique, la marche d'un moteur ou d'un mécanisme mécanique. Techniquement parlant la cible doit effectuer un jet de test de Vitalité ou de Fiabilité. L'INTERRUPTION a un caractère transitoire, elle peut être corrigée par un démontage et nettoyage de l'appareil ou une stimulation électrique pour relancer le cœur de la victime.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Niveau de difficulté du test augmenté de 1 point.

PRÉVISION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 5 pas (7,5 mètres)

DURÉE : Instantanée

Ce sort fonctionne à l'inverse du sort Prémonition, au lieu de prévoir un futur inéluctable, il force les événements à atteindre le futur choisi par le lanceur. Les effets ne concernent que les événements à caractère aléatoire comme un tirage au sort, la désignation d'une personne parmi une liste, la direction de la déviation d'une grenade, le choix du bon appartement abritant un fugitif, etc. En faisant appel à la PRÉVISION, le Mystique doit spécifier l'événement qu'il souhaite être atteint et comment celui-ci peut se réaliser - plus il est précis et plus le destin sera favorable aux objectifs du lanceur. Pour résumé le Mystique pratiquant assez souvent ce sort passera pour un gros veinard. Le nombre de magnitudes nécessaire ainsi que le résultat obtenu reste à la discrétion du maître de jeu.

RUINE

AIRE D'EFFET : 1 kilo de matière

PORTÉE : 50 pas (75 mètres)

DURÉE : Instantanée.

Ce sort permet au Mystique de provoquer la désintégration des substances ou des matériaux inorganiques. La cible se délabre et se décompose en 1D6 tours (perte de 2 points d'armure par tour, à zéro la cible est détruite en ne laissant qu'un résidu). Ce sort est souvent employé contre une arme, pièce d'armure ou un élément de véhicule. Il peut aussi concerner un implant cybernétique, détruisant un organe artificiel ou un pacemaker.

Chaque magnitude après la première augmente la quantité de matériel affecté de 5 kilos.

ÉCRAN

Exemple : Un Mystique du quatrième niveau de perfection, avec une Volonté de 15, dressant un ÉCRAN de troisième magnitude, résistera aux pouvoirs obscurs avec une Volonté de 22 (sa volonté initiale de 15, plus 6 points pour un ÉCRAN de troisième magnitude, plus le niveau de perfection qui est de 4, moins les 3 points que nécessite le sort lui-même).

LES MYSTÈRES DE L'ENTROPIE

Les Mystères de l'Entropie sont basés sur le principe que tous les objets ou manifestations de la réalité doivent inéluctablement péricliter ou se désintégrer. Les membres de la Confrérie assimilent cet aspect à la Lumière noire - la Symétrie Obscure - une manifestation de l'Obscurité. Les Mystères de l'entropie commandent aux puissances de la destruction, du désordre et du hasard. Autant dire que le Second Directorat surveille étroitement les Mystiques qui étudient cet aspect des Mystères. C'est grâce à cette étude que la Confrérie appréhende aussi bien la réelle nature de l'Âme Obscure.

AUSPICE

Exemple : "Que va faire le Nécromage une fois son Temple découvert ?" il peut, avoir une vision fugace d'un hangar avec des astronefs, ce qui pourrait signifier que le Nécromage, s'il arrive à s'enfuir, ira se réfugier dans un astrotropot tout proche pour quitter la planète.

ATTENTION, le Mystique ne voit qu'un futur POSSIBLE. Le joueur doit donc faire bien attention en tenant compte des événements décrits ; ses actions peuvent interférer avec la succession d'événements et empêcher la prévision de se réaliser voire d'obtenir son exact inverse.

CONTRE-SORT

Exemple : Un Mystique lance un CONTRE-SORT de quatrième magnitude juste après un Hérétique est lancé avec un FEU OBSCUR de niveau 10. Le niveau du Don Obscur est désormais de -6 et dont n'a aucun effet. Le Don Obscur aurait eut un effet à minima qu'à partir du niveau 4.

LES MYSTÈRES DE LA LUMIÈRE

BASTION

AIRE D'EFFET : Un volume de 1x1x1 pas

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 heure

Ce sort aide le Mystique à neutraliser les manifestations de la Symétrie Obscure en un lieu précis. Pour chaque magnitude investie, le BASTION annule quatre niveaux d'un Don obscur lancé par un adversaire. Si le sort contré voit son nombre de niveaux est inférieur au minimum requis, le sort n'a aucun effet.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (un BASTION de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas).
- 4 niveaux supplémentaires annulés
- Durée augmentée d'une heure

BÉNÉDICTION

AIRE D'EFFET : Une zone de 10 pas de rayon (15 mètres)

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 minute

Ce sort aide le Mystique et tous ses alliés à résister à l'influence de la Symétrie Obscure grâce à une aura de lumière blanche. Pour chaque magnitude investie, la BÉNÉDICTION ajoute +1 à la Volonté de chaque personnage lorsqu'il oppose sa Volonté à un Don Obscur. La zone de BÉNÉDICTION est centrée sur le lanceur et se déplacera avec lui jusqu'à l'expiration du sort.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée de 10 pas (15 mètres).
- Effets augmentés de +1.
- Durée augmentée de 5 minutes.

GLYPHE

AIRE D'EFFET : Un objet

PORTÉE : Toucher

DURÉE : permanent jusqu'à déclenchement du sort

Le GLYPHE est une forme d'enchantement qui permet à un Mystique d'insérer un sort dans un objet et de le déclencher suivant une directive claire (une personne traverse l'encadrement d'une porte, l'objet est touché, ordre du lanceur, etc). L'insertion s'exécute en choisissant le paramétrage de la manifestation (Aire d'effet, Durée, Dommages infligés) et en investissant les magnitudes correspondantes plus UNE pour le GLYPHE lui-même (les points de Volonté sont dépensés). Lors de l'activation du GLYPHE, le sort se lance normalement en prenant la compétence du lanceur lors de l'insertion du GLYPHE.

Chaque magnitude supplémentaire augmente le nombre d'activation du GLYPHE de 1, une GLYPHE de troisième magnitude permet de lancer jusqu'à trois reprises le sort inséré après quoi le Glyphe disparaît.

LES MYSTÈRES DU MENTALISME

CONCENTRATION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

DOMMAGES : 1D6 + Bonus offensif

Le Mystique concentre toute son énergie dans ses poings jusqu'à ce qu'ils s'enveloppent d'une aura lumineuse. Il peut ainsi frapper ou broyer à mains nues avec une force incroyable. L'attaque doit suivre immédiatement le lancer du sort.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Dommages augmentés de +2.
- Durée augmentée d'une attaque supplémentaire.

DÉSORIENTATION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 tour de combat

Ce sort permet au lanceur d'embrouiller les sens cognitifs de la cible. Elle est prise de vertiges et perd toute capacité de décision et de réflexion et reste plantée sur place. Elle peut toujours utiliser ses sens mais sera incapable de se concentrer sur un élément précis ; elle peut se défendre contre une attaque directe (tenter des jets d'Esquive ou opposer sa compétence de Combat), quel que soit l'attaquant, avec un modificateur de -5 à sa chance de réussite.

En cas d'échec, il ne se passe rien et la victime du sort ne se rend pas compte qu'on a tenté de la désorienter.

Chaque magnitude supplémentaire augmente la durée de 1 tour de combat.

DÉTECTION

AIRE D'EFFET : zone d'un rayon de 100 mètres

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 minute

Ce sort permet de percevoir toutes les sources de magie et dirige l'utilisateur vers la plus proche. Le sort ne peut amplifier pour couvrir une zone plus vaste du fait que la nature même de l'univers rend quasiment impossible la perception d'une autre magie plus lointaine. Des magnitudes supplémentaires permettent de connaître la nature de la magie, ces manifestations ainsi que sa puissance à la manière du sort PRÉSENCE.

Chaque magnitude après la première augmente la durée de 5 minutes.

DRAIN

AIRE D'EFFET : Une cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

Ce sort autorise le Mystique à puiser des magnitudes auprès d'un autre lanceur de sort consentant ou d'un artefact qui n'utilise pas la Symétrie Obscure. Pour chaque magnitude du DRAIN, la cible transfère 2 points de son score de Volonté à celui du lanceur.

Ce sort ne coûte qu'un point de Volonté par magnitude. Deux magnitudes sont nécessaires pour drainer une magnitude à un artefact (l'équivalent de 4 points de Volonté). La connaissance de ce sort est nécessaire pour la réalisation d'un rituel.

RUNE

AIRE D'EFFET : 1 kilogramme

PORTÉE : Toucher

DURÉE : permanent jusqu'à destruction de l'objet

La RUNE est une forme d'enchantement qui permet à un Mystique d'intégrer de façon permanente un sort dans un objet. À la différence du Glyphe, ces runes confère au porteur de l'objet runique la capacité de lancer, chaque jour, des sorts des Mystères. Le pouvoir de la Rune provient directement de son créateur et personne ne peut en posséder plus d'un à la fois. Si un objet runique est perdu ou dérobé, il peut être employé par quelqu'un d'autre jusqu'à ce que le précédent possesseur en fabrique un autre. Une fois la nouvelle rune terminée, le pouvoir de l'ancienne est drainé et perdu à jamais.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée de 1 kilogramme.
- Niveau de perfection et magnitude augmentés de 1.

Un même objet peut arborer plusieurs runes. Chaque rune correspond, au choix, soit à un sort de magnitude 1 (valeur de compétence : 10 + niveau de perfection de l'objet), soit à une magnitude supplémentaire.

LES MYSTÈRES DE LA LUMIÈRE

La Lumière est l'énergie primordiale qui forme la trame de l'univers connu. Elle s'oppose à l'Obscurité qui représente, pour les sages de la Confrérie, la trame de l'anti-univers d'où sont issus les Légions Obscures. Étudier cet aspect revient à résoudre les problèmes insolubles de la métaphysique aussi, les Mystiques du Premier Directeur préfèrent se concentrer sur la manipulation de la Lumière dans ses multiples manifestations telles que son utilisation pour contrer la Symétrie Obscure. C'est grâce à cet aspect que le stabilisateur de pouvoir et d'autres artefacts ont été conçus par la Cellule des Artefacts.

NOTE : Les sorts insérés dans des objets présupposent que le lanceur maîtrise le sort correspondant au niveau de perfection désiré. Pour insérer un Bouclier de magnitude 7 sur une amulette par exemple, le lanceur doit disposer d'un niveau de perfection de 7 à la fois dans l'aspect de la Lumière et de la Cinétique.

DRAIN

Exemple : Le Cardinal Dominique lance un Drain de 6ème magnitude sur un artefact de la Confrérie qui dispose de 7 magnitudes. L'artefact transfère l'équivalent de 3 magnitudes. Au final le Cardinal se retrouve avec 6 points de Volonté supplémentaires (12 points pour les magnitudes récupérés moins 6 pour le sort),

LES MYSTÈRES DU MENTALISME

Les Mystères autorisent les membres de la Confrérie à réaliser des choses fantastiques que les personnes ordinaires seraient bien en mal d'appréhender, et encore moins d'accomplir. Cependant, la plupart des aspects sont tournés vers l'influence sur l'autre. C'est idéal lorsque l'adepte fait partie d'un groupe, et particulièrement d'un groupe de Frères, mais pour ceux qui travaillent essentiellement seuls cette préoccupation reste secondaire.

Les Mystères du Mentalisme permettent aux Frères de focaliser leurs pouvoirs mentaux sur l'intérieur de leur être. Grâce à la puissance de leur esprit, les Mentalistes parviennent à se transformer en véritables sur-hommes.

DÉVELOPPEMENT

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Concentration

Ce sort permet au lanceur d'ajouter +1 à une caractéristique de combat de son choix. Certaines de ses compétences risquent de s'en trouver modifiées comme la Perception ou l'Esquive ; il est alors nécessaire de les recalculées.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Durée passant à 1 minute sans nécessité de se concentrer ; les magnitudes supplémentaires augmentent encore la durée de 5 minutes chacune.
- Une caractéristique de combat supplémentaire bénéficie du bonus.
- Bonus augmenté de +1.

GUÉRISON

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Instantanée

Le Mystique irradie des vagues d'énergie revitalisant son corps pour guérir ses blessures, ressouder des tissus endommagés et suspendre la douleur. Ce sort guérit instantanément 1D6 points de dommages dans une localisation. Il interrompt aussitôt toute hémorragie ainsi que toute perte de points de vie consécutive à la perte de sang. En aucun cas ce sort ne peut permettre à la cible de regagner davantage de points de vie qu'elle n'en possède ordinairement.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une localisation.
- Guérison de 1D6 points de dommages supplémentaires.

Avec deux magnitudes supplémentaires, il a un si grand contrôle sur son corps qu'il peut altérer son équilibre biologique pour neutraliser tous poisons ou maladies. Rien ne peut soigné une blessure de 5 points ou plus reçue à la tête.

INVULNÉRABILITÉ

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 tour de combat

Le sort d'INVULNÉRABILITÉ permet de bloquer les récepteurs de douleur dans le cerveau du lanceur et ainsi d'ignorer la souffrance. Il peut ignorer les effets de toutes blessures durant le restant du tour de combat .

Chaque magnitude après la première augmente la durée de 1 tour de combat.

Pour deux magnitudes supplémentaires, il a entraîné son esprit à rester dans son corps pour un court temps après sa mort. Quand il est tué sur le coup, son esprit animera le corps et poursuivra jusqu'au terme du sort ses meurtriers. Bien que le cadavre du lanceur est habité par son esprit, son corps n'aura aucune personnalité. Il ne sera plus qu'une machine à tuer dédiée à la vengeance.

LES MYSTÈRES DE LA PRÉMONITION

ÉTUDES

AIRE D'EFFET : 1 objet

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée

L'ÉTUDE permet au Mystique de relier des objets à des événements passés ou à venir. En touchant l'objet, il est capable de visualiser les événements importants dans lesquels celui-ci joue un rôle. Plus le Mystique est précis, plus l'image qu'il obtiendra sera précise.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'un objet.
- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres)
- Obtention d'une vision spécifique (à la discrétion du maître de jeu).

ORIENTATION

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Instantanée

Grâce à l'ORIENTATION, le Mystique choisit toujours la bonne route quand il est confronté à un choix. Ce sort indique aussi quel chemin est le plus sûr. Le Mystique formule mentalement une question et ressent, en retour, un vif désir d'emprunter une voie plutôt qu'une autre.

L'exactitude de la réponse est fonction de la magnitude du sort. Avec une ORIENTATION de cinquième magnitude, le chemin apparaît semé d'empreintes lumineuses.

PRÉMONITION

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 5 pas (7,5 mètres)

DURÉE : Instantanée

Ce sort offre au Mystique un aperçu fugitif d'un événement à venir, dans lequel la cible joue un rôle significatif. Les études des Voyants sont fortement orientées vers l'interprétation de ces trop brèves visions ; il est très rares qu'elles soient concises. En faisant appel à la PRÉMONITION, le Mystique doit spécifier une certaine date, un lieu ou un événement - plus il est précis et plus la vision qu'il obtient est exacte.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 10 pas (15 mètres)
- Obtention d'une vision spécifique (à la discrétion du maître de jeu).

LES MYSTÈRES DE LA TEMPORALITÉ

CONTRACTION

AIRE D'EFFET : 1 cible de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 tour de combat

La CONTRACTION permet d'altérer temporairement la perception du temps d'un être pensant. En termes de jeu, la cible saute son activation ce tour de combat. Elle peut se faire tirer dessus normalement, simplement qu'elle ne dispose d'aucune action se tour-ci. Pour la cible, c'est comme si son cerveau avait déconnecté pendant 5 secondes.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une CONTRACTION de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas).
- Durée augmentée de 1 tour de combat.

TRANSE

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Concentration

Ce pouvoir permet au Mystique de diminuer ses fonctions vitales. Son rythme cardiaque ralentit. Sa respiration devient imperceptible. Il a besoin de moins d'oxygène et de nourriture. Un personnage en TRANSE peut survivre jusqu'à une heure sans air et un mois sans manger ni boire. S'il est empoisonné, il passe en TRANSE en ralentissant la diffusion du poison dans son sang jusqu'à une heure. Pendant qu'il est étes en TRANSE, il est en sommeil. Il n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui. Quand il entre en TRANSE, le joueur décide dans combien de temps il se réveillera.

PRÉSENCE

AIRE D'EFFET : 50 pas (75 mètres) ou un espace familier ou dégagé

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Instantanée

Ce sort procure au Mystique une perception instinctive de la présence des Légions Obscures. Un sort de troisième magnitude permet d'obtenir une impression plus spécifique, indiquant, par exemple, si la présence est humaine ou animale, ou si elle découle d'un objet ou d'un champ de force. Avec cinq magnitudes ou plus, il est capable d'en déterminer la puissance exacte.

Chaque magnitude après la première (mis à part celles distantes plus haut) augmente l'aire d'effet de 100 pas (150 mètres).

REGARD

AIRE D'EFFET : 2 pas (3 mètres)

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : Instantanée

Le REGARD permet de voir à travers les matériaux solides. Il est bloqué par le plomb et les matériaux organiques, tels que le bois. La vision qu'il autorise est trouble et limitée.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet (distance à partir de laquelle le REGARD est brouillé) augmentée de 10 pas (15 mètres).
- Durée augmentée d'une minute.
- Obtention d'une vision parfaite dans l'obscurité la plus noire (multiples applications).

TÉLÉPATHIE

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : 10 pas (7,5 mètres)

DURÉE : Instantanée

La TÉLÉPATHIE autorise le Mystique à fouiller l'esprit de la cible et lui permet d'obtenir une réponse à une question directe. Le Mystique peut également envoyer à la cible un message télépathique de vingt-cinq mots au maximum. Mis à part lui et la cible, personne ne peut savoir qu'un message est transmis.

En cas d'échec, il ne se passe rien. La cible ne saura même pas qu'on a tenté de lire dans ses pensées. Une tentative de télépathie ne peut pas être renouvelée avant 24 heures.

La réponse de la cible est dictée par ses souvenirs et ses pensées, c'est pourquoi ce sort ne permet pas de prédire l'avenir. De même, les souvenirs implantés à l'aide de la DOMINATION sont insensibles à la TÉLÉPATHIE.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet augmentée d'une cible.
- Portée augmentée de 100 pas (150 mètres).
- Longueur du message augmentée de 25 mots.

HAVRE

AIRE D'EFFET : Un volume de 1x1x1 pas

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 heure

Ce sort aide le Mystique à neutraliser les forces maléfiques qui cherchent à altérer le flux du temps dans un espace donné. Pour chaque magnitude investie, le HAVRE annule une magnitude OU quatre niveaux d'un sort lancé par un adversaire (Mystères de la Temporalité, Dons d'Ilian, etc). Si le sort contre voit son nombre de magnitude atteindre 0 ou que le nombre de niveaux est inférieur au minimum requis, le sort n'a aucun effet.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (un HAVRE de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas).
- 1 magnitude et/ou 4 niveaux annulés
- Durée augmentée d'une heure

LES MYSTÈRES DE LA PRÉMONITION

Passé et futur sont à jamais voilés de brumes obscures et agitées, dissimulant la vérité à nos yeux. Mais au sein de la Confrérie, il y a des hommes et des femmes capables d'écarter le rideau du temps et de se pencher sur notre pensée comme nous contemplerions un paysage du sommet d'une montagne par une belle journée.

Ce sont les Prophètes et les Chroniqueurs, Mystiques formés depuis leur plus tendre enfance aux Mystères de l'espionnage pour observer la fuite du temps.

La tâche des chroniqueurs est d'enregistrer notre histoire et les événements qui se sont déroulés et ainsi d'apporter un peu d'ordre à notre monde.

Les Prophètes ont l'oeil rivé sur le futur. En observant l'Obscurité des temps encore informes, ils cherchent à connaître le sens du destin.

À mesure que leur compétence grandit, les Voyants deviennent plus aptes à voir à travers le temps et les plus méritants d'entre eux sont finalement élevés au rang de Devins et de Canonis pour servir le Grand Inquisiteur et le Cardinal.

ÉTUDES

Exemple : À la question : "est-ce là la dague qui tuera le Népharite Alakhai?", l'ÉTUDE répondra avec une vision de la dague perçant l'armure du Népharite entre la troisième et la quatrième côte avant de lui perforer le poumon et de lui trancher l'aorte.

ORIENTATION

Exemple : "Par où a filé le meurtrier ?" L'Orientation pourrait pousser le Mystique à prendre à droite, à gauche, à revenir en arrière ou même rester sur place si le criminel s'était dissimulé dans les parages.

PRÉMONITION

Exemple : "Serai-je exposé à un danger au cours de ma mission ?" il peut, dans le pire des cas, avoir une vision fugace de chaînes, de Nécromutants et de soleils noirs, ce qui pourrait signifier qu'il sera fait prisonnier, transformé en Nécromutant et transporté dans une dimension où brille un soleil noir.

ATTENTION, le Mystique voit toujours le VRAI futur, et le futur est INELUCTABLE. Le maître de jeu doit donc faire bien attention en décrivant des événements très lointains ; si un personnage se voit dans une vision, il ne PEUT PAS mourir avant l'événement en question.

TÉLÉPATHIE

Exemple : Cette personne est-elle impliquée dans le meurtre de l'Inquisiteur Marcus ? Un succès procure au Mystique une réponse positive ou négative, un échec ne donne rien. La réponse apparaît dans son esprit comme une sorte de prémonition.

LENTEUR

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 minute

Ce sort affecte la perception du temps de la cible. Les événements semblent se dérouler en accélérer de son point de vue. Pour l'extérieur, en revanche, la victime semble agir avec une lenteur surnaturelle. Ce sort enlève -1 à ses Bonus initiative et Défensif OU lui annule 1 action à chaque tour de combat.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Durée augmentée de 5 minutes.
- Effets du sort augmentés de -1 à répartir entre ses Bonus ET sa caractéristique de combat Action.

À une magnitude de 5 la victime peut tomber de 10 pas de hauteur (15 mètres) sans se voir infliger de dommages. Le nombre d'action de la victime ne peut tomber en-dessous de 1.

PROJECTION

AIRE D'EFFET : 1 cible de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 minute

Ce sort déplace l'objet ou la personne touchée dans le futur. Durant cette période la cible n'appartient plus au continuum spatio-temporel. À l'expiration du sort, la cible réapparaît exactement au même endroit.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une PROJECTION de cinquième magnitude aura un volume de 5x5x5 pas ou 5 personnes en contact physique).
- Durée augmentée de 5 minutes.

Un objet se trouvant au même endroit au moment de la réapparition de la cible se dématérialisera partiellement pour laissé à la place à la cible.

STASE

AIRE D'EFFET : 1 cible

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 minute

Ce sort arrête la flèche du temps en ce qui concerne la cible. Les projectiles tirés sur elle ne l'affecte pas, un poison présent dans son organisme ne se diffuse plus, ses mouvements sont figés (en cas de chute le corps est immobilisé dans les airs). Si d'autres sorts tente de prendre pour cible une personne en état de STASE, celle-ci n'est pas affectée (en termes de magie, elle est aux abonnés absents). À l'expiration de la STASE, la flèche du temps est rétablie : la chute reprend à pleine vitesse, le poison reprend sa diffusion, etc.

Un coup porté en Combat Rapproché sur une cible en STASE devient un succès automatique mais aucun dommage n'est infligé (la cible obtient un statut d'indestructibilité durant la durée du sort du fait qu'elle ignore tous les événements l'affectant).

Chaque magnitude supplémentaire augmente la durée de 5 minutes.

VITESSE

AIRE D'EFFET : Personnelle

PORTÉE : Personnelle

DURÉE : 1 minute

Ce sort affecte la perception du temps du lanceur. Les événements semblent se dérouler au ralenti de son point de vue. Pour l'extérieur, en revanche, le Mystique semble agir avec une rapidité surnaturelle. Ce sort ajoute +1 à ses Bonus initiative et Défensif OU lui procure 1 action supplémentaire à chaque tour de combat.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Durée augmentée de 5 minutes.
- Effets du sort augmentés de +1 à répartir entre ses Bonus ET sa caractéristique de combat Action.

À une magnitude de 5 le personnage peut défier l'attraction terrestre. Même s'il ne peut réellement voler, la vitesse à laquelle il sprint lui permet d'escalader des murs ou de traverser une surface liquide sans couler.

LES MYSTÈRES DE LA TRANSMUTATION

ALARME

AIRE D'EFFET : 1 objet de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : 3 pas (15 mètres)

DURÉE : 1 heure

Le Mystique crée une zone de vigilance de 3 pas de rayon autour d'un objet (équipement, encadrement de porte, etc). Ce sort détecte si une personne entre dans la zone de vigilance et en avertit le lanceur par un message télépathique du type "intrusion".

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Portée de la zone de vigilance passée à 10 pas (15 mètres), chaque magnitude supplémentaire augmente la portée de 10 pas (15 mètres).
- Durée augmentée d'une heure.

Pour deux magnitudes supplémentaires, le Mystique entretient avec l'objet un lien télépathique assez fort pour projeter sa conscience aux alentours. Il dispose du même champ de vision que l'objet mais ne peut rien entendre. Il peut utiliser les Mystères de la Prémonition par l'intermédiaire de l'objet mais ce lien est à double sens - une créature des Légions Obscures peut également l'utiliser pour une attaque psychique. La destruction de l'objet n'entraîne aucune autre conséquence que l'annulation du sort.

DÉSINTÉGRATION

AIRE D'EFFET : 1 kilo de matière

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée.

Ce sort permet au Mystique de provoquer la désintégration des substances ou des matériaux inorganiques. La cible disparaît IMMÉDIATEMENT et de manière totale (aucun résidu ne subsiste). Ce sort est souvent employé pour faire disparaître des traces ou objets compromettants. Il peut aussi concerner un implant cybernétique non recouvert par un tissu vivant.

Chaque magnitude après la première augmente la quantité de matériel affecté de 5 kilos.

INVISIBILITÉ

AIRE D'EFFET : 1 objet de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 heure.

L'INVISIBILITÉ permet d'annuler toute interférence de l'objet dans le spectre des ondes électromagnétiques visibles. En clair l'objet est à 100% transparent mais ses relations avec le monde réel subsiste - la pluie ruisselle dessus, les ondes radars sont renvoyés, l'objet émet toujours de la chaleur et laisse des traces dans le sol meuble). Les magnitudes supplémentaires permettent de rendre invisible l'objet dans d'autres spectres au choix du lanceur (infrarouge, radar, ultraviolet, etc).

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une RESTAURA-

TION de cinquième magnitude aura une surface de 5x5x5 pas).

- Durée augmentée d'une heure.
- Un spectre supplémentaire annulé.

MATÉRIALISATION

AIRE D'EFFET : 1 kilo de matière

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée.

Ce sort permet au Mystique de créer un objet avec tous ses composants (une arme avec munitions et accessoires, etc). L'objet apparaît dans la main du lanceur à l'état neuf et fonctionnel. Comme l'objet est créé d'après les souvenirs du Mystique, l'objet aura une fiabilité égale à 1. Seuls les artefacts et objets à la conception inconnue du Mystique ne peuvent être matérialisés.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Fiabilité augmentée de +1 (maximum 10).
- Aire d'effet augmentée de 5 kilos.

RÉSISTANCE

AIRE D'EFFET : 1 objet de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : 1 minute

Ce sort procure 1 points d'armure à l'objet touché et tous ses composants (les pièces d'une armure complète, les localisations d'un véhicule). Ces points se cumulent à l'armure normale de l'objet.

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une RÉSISTANCE de cinquième magnitude aura un volume d'effet de 5x5x5 pas).
- Durée augmentée de 5 minutes.
- Points d'armure augmentés de +1.

RESTAURATION

AIRE D'EFFET : 1 objet de dimension 1x1x1 pas

PORTÉE : Toucher

DURÉE : Instantanée.

La RESTAURATION permet d'annuler 2 points de dommages infligés à chaque localisation d'un objet. Ce sort ne permet pas de recréer un élément manquant mais de réparer les éléments existants (le sort MATÉRIALISATION permet de recréer les pièces nécessaires).

Chaque magnitude après la première entraîne un des effets suivants (au choix) :

- Aire d'effet multipliée par la magnitude (une RESTAURATION de cinquième magnitude aura une surface de 5x5x5 pas).
- Effets augmentés de 2 points.

LES MYSTÈRES DE LA TEMPORALITÉ

L'aspect de la Temporalité a longtemps mystifié et frustré les Mystiques de la Confrérie. Ceux-ci ont depuis atteint une profonde compréhension des secrets du temps ou plutôt de sa perception. En effet le temps est une donnée subjective pouvant être modifié par un observateur pourvu que celui-ci soit capable de percevoir les infimes fluctuations qui lui permettent de modifier son cours. Les Gardiens des Mystères spécialisés dans cet aspect peuvent dilater, arrêter ou accélérer la course d'un ou plusieurs événements.

LES MYSTÈRES DE LA TRANSMUTATION

Les Mystères de la Transmutation concerne tous les objets inorganiques. Les composés carbonés sont aussi inclus tant qu'ils ne font pas partie d'un organisme vivant. À la différence des Mystères du Mentalisme et de la Cinétique, l'altération de la matière est assez difficile du fait du manque de malléabilité de ces éléments. Les Chercheurs et Ingénieur du Premier Directeurat peuvent ainsi créer des artefacts, altérer les propriétés physiques de certains éléments en jouant sur le poids, la conductivité ou les interactions chimiques. Le but est de développer de nouveaux alliages ou dispositifs imperméables à l'influence de la Symétrie Obscure.

RÉSISTANCE

Exemple : L'Inquisiteur Paolo est au volant d'une voiture banalisée qui dispose de 4 points d'armure dans chacune de ses localisations. Il lance un sort de Résistance de 4ème magnitude. Le véhicule bénéficie désormais de 6 points d'armure dans chacune de ses localisations (3 magnitudes pour l'aire d'effet et 1 pour augmenter la valeur d'armure).