

# PRÉCIS DE MYSTICISME PRATIQUE

## SPÉCIFICITÉS DU MYSTICISME

- Ne peut affecter que le mystique lui-même
- Onéreux en PM
- L'intensité des talents dépendent des PM investis
- Insensible à la dissipation magique
- Peu de possibilités d'affecter les autres magies
- Possibilités très puissantes en combat

## COMPÉTENCES DE MYSTICISME

### Méditation (INT+CON)

- Permet de maintenir ses talents actifs
- Limite les talents simultanément actifs

### Mysticisme (POU+CON)

- Chaque incidence de la compétence est liée à une voie d'illumination mystique
- Permet d'activer un talent
- Limite l'intensité maximale de chaque talent

## ACTIVER UN TALENT

### Prérequis

- Avoir appris le talent
- Être entraîné dans le talent
- Disposer des PM nécessaires

### Conditions

- Une main libre (mouvement de frappe ou de balayage)
- Pensée claire et libre
- Capacité d'émettre des sons (récitation de mantra ou cri)
- Capacité à percevoir précisément la cible

Pour chaque condition manquante : +1 niveau de difficulté au jet de Mysticisme

### Durée de l'activation

x tours (x = intensité)

### Coût en points de magie

**Augmenter une compétence** : 1 PM x intensité

**Invoquer un trait** : 2 PM

**Renforcer un attribut** : 3 PM x intensité

### Jet en Mysticisme

- Effectué au dernier tour de l'activation
- Résultat :
  - Critique** → talent activé, moitié des PM consommés
  - Réussite** → talent activé, PM consommés
  - Échec** → le talent échoue, 1 PM consommé
  - Maladresse** → le talent échoue, PM consommés

### Paramètres du talent

**Magnitude** : coût d'activation en PM

**Intensité** :

- Augmenter une compétence : choisie
- Invoquer un trait : 1
- Renforcer un attribut : choisie

### Limite d'intensité maximum

- Pour chaque talent actif : 1/20 du score en Mysticisme
- Pour tous les talents actifs combinés : 1/10 Méditation

**Durée** : celle nécessaire à l'action (sauf indication contraire)

**Portée** : le mystique exclusivement

**Résistance** : sans objet

### Effet du talent

#### Augmenter une compétence

- Chaque niveau d'intensité diminue le niveau de difficulté d'un cran.
- Le niveau de difficulté ne peut descendre sous Très Facile

#### Invoquer un trait

- Confère les pouvoirs du trait

#### Renforcer un attribut

- Augmente l'attribut en fonction de l'intensité

## DISSIPER UN TALENT

- Les sorts *Prévenir*, *Neutraliser la magie*, le miracle *Disperser la magie* et toutes les aptitudes magiques comparables sont sans effet sur les talents mystiques
- Seul un trouble mental ou psychologique qui brise la concentration peut faire cesser les talents actifs.

### Pour chaque talent actif

Jet d'opposition Volonté contre la compétence à l'origine du trouble :

**Réussite** → talent toujours actif

**Échec** → talent désactivé

## REEMPLACER UN TALENT ENTRAÎNÉ

- Travail intensif au calme pendant une semaine
- Jet de Méditation

**Réussite** → le nouveau talent est entraîné, l'ancien est n'est plus entraîné

**Échec** → le nouveau talent n'est pas entraîné et l'ancien non plus, nouveau jet possible après une nouvelle semaine de travail

## APPRENDRE UN NOUVEAU TALENT

### Conditions

- Accord des maîtres de la voie, et, éventuellement, effectuer une épreuve difficile ou dangereuse
- Utiliser 5 JE (cf. RQ6 p. 177)

### Durée

- 1 mois de travail

### Limite du nombre de talents entraînés

- Un mystique ne peut maintenir que 1/2 POU talents entraînés simultanément
- Un talent qui vient d'être appris est entraîné

## ACQUÉRIR UNE NOUVELLE VOIE (MYSTICISME)

### Conditions

- L'ordre l'enseigne ne doit pas être en conflit avec les voies que le personnage connaît déjà (accord MJ)
- Utiliser 3 JE (cf. RQ6 p. 177 et 110)

### Durée

- 6 mois de travail

### Résultat

- La compétence est acquise à son niveau de base
- Les talents associés doivent être appris séparément

## LISTE DES TALENTS

### Augmenter une compétence

Un talent pour chaque compétence

### Invoquer un trait

*Adh rence*

*Arme naturelle formidable*

*Aura (X)*

Exemples : Peur, Intimidation, S r nit , Ma trise, ...

*Conscience*

*Contorsion*

*Contr le de la douleur*

*Couper les fl ches*

* cholocalion*

*Immunit  (Source de d g ts)*

Exemples : Froid, Feu,  lectricit , Fer, Poison, Maladie, Coupure,  
Chute, Empalement, ...

*Indomptable*

*L g ret  de la plume*

*N gation (Situation environnementale)*

Exemples : Pluie, Air, Gravit , Lumi re du soleil

*Projection astrale*

*Ralentissement cardiaque*

*Sens de la terre*

*Sens magique*

*Sens spirituel*

*Sens vital*

*Vision dans le noir*

*Vision nocturne*

### Renforcement d'attributs

*Fatigue*

*Modificateur de d g ts*

*Mouvement*

*Points d'action*

*Points de vie*

*Rang d'action*

*Vitesse de gu rison*

## ABR VIATIONS

**RQ6** : RuneQuest 6

**PM** : Point de magie

**JE** : Jet d'exp rience