

Les larmes de Kurgan règles de jeu

Chapitre III - Seconde partie : La magie rituelle



Version joueurs

La magie rituelle

La magie rituelle, prémices

De tout temps, les hommes ont levé les yeux vers le ciel pour y trouver les réponses à leur questionnement spirituel. D'autres, tentant de lier leur avenir aux lieux astrales, y trouvèrent des présages. Certains, plus rares, recevaient de ces étoiles un pouvoir étrange, une magie bien particulière.

La légende dit que lorsque Kurgan créa les six races issues de son propre corps, il le fit sur une seule journée. Lorsqu'il s'assit ce soir là, il contempla les étoiles que Gaïa, la Terre-Mère, avait jetées pour éclairer la nuit. Il trouva ce spectacle si splendide qu'il décida de lier certaines d'entre elles aux peuples qu'il venait de créer.

Comme il était capable de parler toutes les langues de la création, il s'adressa aux Astres. Il se présenta alors à eux, bien qu'aucun n'ignorait qui il était.

« Filles du ciel, Lumières dans le noir, vous êtes tellement belles que je veux vous lier à mon œuvre. Malheureusement, je n'ai créé que six peuples et ne peux donc choisir qu'un infime nombre d'entre vous. J'espère simplement et humblement que six d'entre vous accepteront de se lier à mes enfants. Je vous demanderais de guider leur pas sur le chemin que leurs prédécesseurs traceront pour eux, dans les traditions qui seront insufflées à chaque peuple. Faites en sorte que nul d'entre eux jamais ne s'égaré, ni n'oublie ses propres rites. »

Quand Kurgan se tut, seul le silence se fit entendre ; comme si chacun, même le vent, retenait son souffle en attendant la réponse des Astres. De six lieux bien distincts de l'immensité céleste, six étoiles s'approchèrent de Kurgan.

« Je suis Eltanin, étoile de l'est de la Terre de Kurgan et souveraine de la Galaxie du Dragon. Je suis celle qui voit le Soleil se lever en premier. Je suis la gardienne de la fin de la nuit. J'aime l'ordre et la rigueur car chaque chose doit garder sa place dans l'univers pour que l'harmonie soit maintenue. Je m'incline devant le Soleil chaque matin car je le considère comme mon Seigneur. Kurgan, fils de Gaïa, je te considère comme tel. Désigne-moi un de tes enfants et je suivrai tes demandes. »

Kurgan le plaça alors au dessus du premier des Butshis.

« Je suis la Mère Boréale, première étoile de la Voie Lactée. Je suis paisible, créatrice et fertile. J'aime chacun de ceux sur qui je veille d'un amour illimité, comme il sied à toute bonne mère. Mes enfants seront légion, dispersés et aussi libres qu'il soit permis de l'être. Chacun d'eux sera mes yeux et parcourra sans fin Ta terre, ne s'établissant jamais dans un lieu fixe afin de profiter de toute la splendeur de ce que tu as créé. »

Kurgan la plaça alors au dessus de la première des Amérandes.

« Je suis la Lune, domaine de la rêverie et du phantasme. J'inspire le poète, attriste le plus mélancolique et réjouit le plus heureux. Mystérieuse, je ne dirai rien d'autre... »

Kurgan la plaça au dessus du premier des Shüs.

« Je suis Gienah, étoile de l'hémisphère et souveraine de la Galaxie du Corbeau » ; dit la quatrième ; « Je représente un animal sombre à la mauvaise réputation, mangeuse de cadavres et veillant les cimetières. Je suis un oiseau libre et rusé, je m'amuse de la peur que j'inspire aux bien-pensants qui me considèrent comme annonciatrice de malheur. Ceux sur qui je veillerai aimeront la nuit, le mystère et la Terre. »

Kurgan la plaça au dessus de la première Éritale.

« Je suis Ophiuchus, première Étoile de la Constellation du Serpent. Mes enfants seront forts, puissants, rapides et implacables. On les croira traître et fourbe alors qu'ils ne feront que jouer leur rôle. Ils frapperont à coups sûrs, dévastateurs bras de leur reptilien incarnae. »

Kurgan le plaça au dessus du premier des Khelts.

« Je suis Ankaa, l'étoile la plus brillante de la Constellation du Phénix. Je réchauffe le prudent, brûle le trop téméraire, détruit l'arrogant infidèle et purifie le Monde de sa lumière. J'exige un peuple droit, honnête et capable, sinon, je me verrais obliger de le châtier. »

Surpris mais impassible, Kurgan le plaça au dessus du premier des Solaariens.

Lorsque ces six étoiles eurent reçu la tutelle de l'un des peuples de Kurgan, celui-ci entama un chant de liaison. Quelques poussières d'étoiles se déversèrent sur chacun des six Premiers, sellant ainsi le serment des Astres auprès du premier fils de Gaïa.

Lorsque le serment fut sellé à jamais, Kurgan s'allongea sur son côté droit et, fidèle à lui-même, s'endormit du sommeil du juste.

Le matin suivant, il s'éveilla. Le Soleil, qui devait à cette heure darder la terre de ses rayons lumineux, était absent. Kurgan, ayant une juste mesure du temps qui s'écoule dans le Monde qu'il avait lui-même créé, savait que l'absence de l'Astre Solaire était parfaitement anormale. Levant les yeux vers le ciel, il ne vit que la nuit et six points lumineux, chacun étant l'un des protecteurs qui, la veille, avait fait le serment de protéger l'un des peuples de Kurgan.

« Pourquoi restez-vous là ? », leur demanda-t-il, « Il est temps pour vous de disparaître pour laisser le Soleil diriger le jour. »

« Nous ne pouvons », répondirent-elles d'une seule voix. « Tant que nous devons veiller, il nous faut rester et protéger. »

« Je comprends », dit Kurgan d'une voix douce. « Cependant, si les jours ne revenaient pas, ma Terre deviendrait une terre morte et ceux que vous devez protéger finiraient par mourir car tous ont besoin de lumière solaire pour vivre. »

« Nombre d'entre eux, lorsque nous sommes dans le ciel se reposent et le moment où ils ont le plus besoin de nous, c'est durant notre absence. Comment alors les protéger ? S'il leur arrivait malheur, comment pourrions-nous en être avertis ? Nous faillirions à notre serment, Enfant de Gaïa, et cela est inadmissible pour nous, gardiens de la voûte stellaire. Nous ne pouvons laisser notre frère Soleil reprendre sa place et abandonner ainsi nos enfants. »

« Je vais réfléchir, » répondit le créateur de vie. Après un moment de réflexion, il dit « Bien, imaginons que j'ouvre une brèche dans le ciel qui permettrait à l'une d'entre vous d'observer la Terre que j'ai créée et les peuples qui la parcourent, puis

que je découpe la nuit et le jour en six parts égales, chacun aurait alors une part égale de temps pour être le maître de cette brèche et permettre ainsi à son peuple de puiser en son essence. »

Kurgan se retira, laissant les étoiles reprendre le cours de leur mission. Il réfléchit encore cependant une fois rentré dans son sanctuaire arcadien. Il en vint à la conclusion que les peuples n'étaient pas tous égaux ; En effet certains n'avaient pas accès certain type de magie ou encore il n'était pas toujours évident de pouvoir attendre le bon moment. Certains effets devaient pouvoir se produire spontanément, voir dans l'urgence.

A son réveil, il entama alors un nouveau chant de création. C'est ainsi que le rêveur créa les magies rituelles communes. Il convoqua de nouveau les étoiles et leur enseigna cette nouvelle partie de magie. Chacune d'elle écouta et apprit de l'enfant ; Kurgan leur demanda ensuite de dispenser ce nouveau savoir à leur peuple respectif.

Ainsi fût fait, car cela était juste

« Extrait des psaumes célestes Kurganiens, verset 9, 10, 11 »

La magie rituelle, les règles

En termes techniques (puisqu'il faut bien en arriver là...)

La magie rituelle est particulière et propre à chaque peuple bien que quelques rituels, issus des temps anciens de plénitude de Kurgan, soient communs. Ces rituels communs servaient essentiellement à connaître la destinée et à réveiller le don qui réside en chacun. A force de croyance et de traditions, d'autres sorts se sont révélés comme par magie...

La magie des rites tire son essence des étoiles. Cette compétence représente le lien qui existe entre votre personnage et un astre. Au delà des avantages que vous en tirez n'oubliez jamais que ce lien est sacré, une sorte de pacte. Il vous appartient donc de faire transparaître en jeu ce côté sacré.

En termes de jeu, les sorts de magie rituelle utilisent les mêmes composantes que la magie formelle pour les mêmes niveaux de sorts (sels de Bhelts pour les niveaux 1 par exemple). Il vous est cependant nécessaire de posséder un focalisateur particulier en plus. Ceux-ci sont énoncés un peu plus loin.

La compétence de magie rituelle peut dorénavant être apprise à n'importe quel moment du jeu, tant que vous disposiez d'un maître acceptant de vous l'enseigner. Votre apprentissage ne sera cependant validé sur votre feuille que lorsque vous aurez célébré votre premier rituel. Celui-ci doit être célébré durant l'une de vos tranches horaires (voir ci-après). Pour « confirmer » votre apprentissage, il vous sera nécessaire de célébrer un rituel de validation que vous devrez créer selon les règles de création proposées ci-après.

Les sortilèges regroupés au sein de cette compétence sont de trois types différents. Il est donc important de les distinguer :

Les sorts proprement dit : ils peuvent être utilisés à n'importe quels moments du jour ou de la nuit (pas de restriction de tranche horaire). Ils peuvent également être appris à n'importe quels moments de jeu. Ces sorts sont signalés par la mention « sort » indiquée entre parenthèse à la fin du nom du sort.

Les rituels spécifiques de race : ils ne peuvent être lancés que lors des tranches horaires spécifiques à chaque race. Ils peuvent être appris à n'importe quel moment du jeu. Ils sont signalés par la mention « rituel » indiquée entre parenthèses à la fin du nom du sort. L'apprentissage ne sera validé que lorsque vous aurez célébré le rituel au moins une fois.

Les rituels communs : ces rituels doivent être célébrés par au moins deux ritualistes de races différentes. Deux ritualistes doivent connaître le rituel en question, si d'autres officiant ne le connaissent pas cela n'empêche pas la célébration. L'apprentissage peut se faire à n'importe quel moment du jeu. Ils sont signalés par la mention « rituel commun » écrite à la fin du nom du rituel.

Ces sorts devront bien évidemment être recopiés dans votre livre de sorts comme tout autres sorts que vous apprenez.

Pré requis pour la magie rituelle : Etre niveau 2 et connaître la compétence « Astrologie »

Ces compétences permettent donc l'accession aux rituels de son propre peuple. Il est impossible d'apprendre les rituels d'un autre peuple.

Magie rituelle commune à tous les peuples

Sentir la voie (Niveau 1, rituel) :

Le ritualiste lit, dans les yeux de la cible, de quoi sera faite sa vie. (en termes de jeu, il perçoit sa classe de personnage)

Soins superficiels (Niveau 1, sort) :

Au terme de l'incantation, les plaies de la cible se referment. Ce sort soigne 2 points de vie.

Rune préventive inférieure (niveau 1, rituel commun)

Le ritualiste dessine une rune sur le front du receveur. Au terme du rituel, le lanceur de sort saura à tout moment où se trouve le porteur de rune. Le porteur peut retirer à tout moment la rune de son front. Ce sort ne compte pas dans la limite des sorts actifs sur soi. La rune dessinée sur le front est une rune symbolisant la protection. Le dessin est au libre choix du joueur.

Rune salvatrice inférieure (niveau 1, rituel commun)

Le ritualiste dessine sur le front une rune symbolisant la vie (le dessin est au libre choix du joueur, mais veuillez rester un minimum sérieux). Le porteur peut à tout moment utiliser la rune pour bénéficier de l'effet d'un sort de soin lui rendant trois points de vie mais ne doit cependant pas oublier de le comptabiliser dans le nombre de sort actif sur lui.

Eveiller le don (niveau 2, rituel)

Une fois la voie révélée, le ritualiste éveille le savoir qui sommeille en chacun des enfants de Kurgan. Ce savoir est l'héritage du créateur de vie.

Armes bénies (niveau 2, sort)

Pour combattre un démon sur le monde de Kurgan (qu'il soit fomore, manes ou tout autre entité démoniaque que vous seriez amené à rencontrer en jeu), il est nécessaire de connaître son nom. Il n'est pas toujours évident en cas de confrontation subite de posséder le nom de la créature. Ce sort permet donc de trouver une solution. L'arme enchantée de la sorte permet d'affecter les démons. Cependant l'effet n'est pas aussi puissant que si l'on connaît le nom. L'arme n'occasionnera donc qu'un point de dégâts et ce peu importe les enchantements, les compétences ou autres aptitudes utilisées. Lorsque vous bénéficiez de ce sort, vous devez annoncer l'effort de frappe « Bénie ».

Rune préventive (niveau 2, rituel commun)

Le ritualiste dessine la rune de protection sur le front du receveur. Celui-ci bénéficiera d'une part de l'effet de la rune mineure et d'autre part verra son

corps préservé automatiquement pour une heure s'il tombe à 0 points de vie au combat. Cette rune compte dans la limite des sorts actifs.

Rune salvatrice (niveau 2, rituel commun)

Le ritualiste dessine deux fois la rune de vie sur le front du receveur. Celui pourra tout moment bénéficier de l'effet de la rune inférieure mais en plus, il pourra bénéficier d'une esquive. Cette rune disparaît lorsque l'un des deux effets est utilisé. Vous disposez d'un délai de 5 minutes pour utiliser le second effet. Cette rune compte bien sur dans la limite des sorts actifs sur soi.

Roue karmique (niveau 3)

Il se peut que chacun, à un moment de sa vie ait envie de changer son orientation. Il est possible au terme d'un rituel de faire tourner la roue karmique d'une personne qui en exprimerait le désir d'un cran dans un sens ou un autre. Cette manipulation du karma a cependant un coût et le nouvel être sera de toute façon moins puissant que l'ancien.

En termes de jeu, nous comprenons que l'on puisse se sentir coincé dans un système de compétences tout en étant malgré tout attaché à son personnage ou encore que, pour des raisons roleplay, un joueur souhaite changer d'optique de jeu. Cependant pour éviter les jeux techniques (du genre : « je fais 5 lives en guerrier, puis je me change en mage et je déchire tout... »), Le personnage perdra un tiers de ses points d'expériences totaux et sera considéré comme un personnage de niveau égal à la moitié de son niveau réel.

Grande rune préventive (niveau 3, rituel commun)

Le ritualiste dessine la rune de protection à trois reprises sur le front du receveur. En plus des effets des deux niveaux inférieurs, le porteur ne pourra plus être achevé. Cette rune compte bien sur dans la limite des sorts actifs sur soi.

Grande rune salvatrice (niveau 3, rituel commun)

Le ritualiste peint sur le front de la cible du sort, la rune de vie par trois fois. En plus des deux effets des runes précédentes, le porteur pourra bénéficier d'un sort de sanctuaire (voir l'effet du sort). Attention, comme pour la rune salvatrice, la rune est dissipée si l'un des effets est utilisé. Vous disposez toujours d'un délai de 5 minutes pour utiliser les possibilités restantes.

Rune de stockage corporelle inférieure (niveau 3, rituel commun)

Cette rune rare est cependant l'une des plus appréciée sur le monde de Kurgan. Elle permet de renfermer n'importe quel sort de niveau un et deux qui pourra être déclenché à n'importe quel moment.

Rituels propres à chaque peuple

Amérande

Transe (Niveau 1)

Ce rituel plongera le ritualiste dans une transe au cours de laquelle il sera à même de localiser les plantes, animaux et minéraux proches et peu ainsi réduire le temps de récolte (attention, ce sort n'est que personnel)

Contact spirituel (Niveau 2)

Permet d'entrer en contact avec un esprit mineur de son choix et de lui poser 3 questions simple aux quelles il répondra par oui ou par non.

Régénération (Niveau 3)

Permet au ritualiste de restituer à sa cible un membre qui aurait été arraché, détruit, coupé, mangé, oublié, brûlé, volé...

Soin de masse (Niveau 4)

Permet au ritualiste de soigner un nombre de point de vie manquant égal à son niveau multiplié par le nombre de participant au rituel. Il distribuera alors ce total de point de vie comme bon lui semble entre les différents participants au rituel.

Résurrection (Niveau 5)

Ce rituel permet de ramener une personne morte (-1 PV) à la vie. Le corps doit être intègre (si ce n'est pas le cas, il faudra d'abord procéder à une régénération), avoir reçu les derniers hommages de la part du ritualiste et que le décès remonte à maximum 2 heures (hors délais de conservation éventuellement appliqués).

Batshis

Coup rapide (Niveau 1)

Le ritualiste procède à une cérémonie au cours de laquelle il permet à une cible choisie de bénéficier d'une faille temporelle qui répétera son mouvement lors du prochain coup qu'il portera au corps à corps. Concrètement, cela permettra au bénéficiaire de doubler les dégâts de cette attaque. (Fonctionne uniquement pour les coups simples)

Coup double (Niveau 2)

Le ritualiste procède à une cérémonie au cours de laquelle il permet à une cible choisie de bénéficier d'une faille temporelle qui répétera son mouvement lors du prochain coup qu'il portera au corps à corps. Concrètement, cela permettra au bénéficiaire de doubler les dégâts d'une compétence. (Fonctionne uniquement sur une compétence de corps à corps qui génère des dégâts ex: coup puissant, backstab, ...) Double également le coup en énergie de la technique.

Suture temporelle (Niveau 3)

Le ritualiste procédera à un rituel au terme duquel il annulera les blessures reçues par une personne au cours d'un combat. La cible doit toutefois être consciente afin de pouvoir bénéficier des effets de ce rituel.

Vortex temporel (Niveau 4)

Au terme de ce rituel, le ritualiste créera une faille temporelle qui permettra de faire revenir une cible morte quelques secondes avant que cette cible ne passe de vie à trépas. En terme technique, ce rituel permettra à la cible de passer de l'état de mort (-1 PV) à un état d'inconscience (0 PV).

Voyage (niveau 5)

Permet de voyager dans le temps, soit pour voir, soit pour tenter de légères modifications du passé. Attention, on ne joue pas impunément avec le passé.

Éritals

Détection du poison (niveau 1)

Durant les douze heures qui suivent le déroulement du rituel, le bénéficiaire est averti du premier poison actif dans un rayon de 1 m autour de lui.

Détection sanguine (Niveau 2)

Permet au ritualiste de distinguer la race, la profession et la mentalité d'une cible et permet d'identifier les adversaires présents à un endroit donné.

Savoir ancestrale (Niveau 3)

Permet au ritualiste de contacter l'esprit d'un membre de son clan disparu et de lui poser une question par niveau de sort. Ce rituel fonctionne également si le ritualiste souhaite interroger un cadavre mais ce dernier ne répondra qu'affirmativement ou négativement aux questions posées pour un maximum de deux questions par niveau de sort du ritualiste.

Tarots maudits (Niveau 4)

Au terme de ce long rituel, l'Érital enchante son tarot magique pour en faire une arme dévastatrice. Pour peu qu'il puisse identifier ses adversaires, il leur infligera des malus tels que perte de vie, de sorts, de coûts spéciaux... Attention, une seule utilisation par combat.

Mort-vivance (Niveau 5)

Le ritualiste puisera au plus profond des forces de la non-vie afin de ramener un mort à la vie pour maximum 1h par niveau. Une personne ne pourra bénéficier de se retour en l'état de non-mort qu'une seule fois par live. Elle se comportera comme un squelette et sera immunisée aux poisons, aux assommements, aux maladies, dormira de manière Time-Out,...

Il paraîtrait qu'une personne bénéficiant trop souvent de ce sort sombrerait définitivement dans la mort-vivance. Ce qui est certain, c'est que tout ceux qui l'ont vécu sont revenus transformés d'une manière ou d'une autre.

Khelts

La particularité de la magie rituelle khelt est que chacun des rituels ne peut être réalisé qu'une seule fois pour une même personne puisqu'elle réside en l'apposition d'une marque indélébile sur une partie bien précise du corps de celui qui bénéficiera du rituel. Ces marques, une fois apposées permettront au porteur de bénéficier des avantages de ce rituel mais seront également une marque sociale éminemment respectée par chaque Khelt. Le ritualiste choisira avec soin celui dont il voudra faire bénéficier cette marque qui devra obligatoirement appartenir au peuple khelt. (Exception confirmant la règle : le tatouage du sanglier d'Yskithrwinn, premier niveau)

Il est bien évident que tout Khelt qui recevra une telle marque devra obligatoirement la porter de manière définitive.

Tatouage du Sanglier d'Yskithrwinn (Niveau 1)

Au cours d'une cérémonie, le ritualiste tatoue la marque d'Yskithrwinn sur le bras et la main droite de la cible. Cette marque confèrera au porteur la possibilité d'obtenir un +1 au toucher au cours d'un combat par événement.

Ce tatouage pourra éventuellement être apposé sur la peau d'une personne membre d'un autre peuple pour autant qu'il soit considéré par les Khelts comme un « adopté » de leur peuple.

Tatouage du Hibou de Cawlwid (Niveau 2)

Au cours d'une cérémonie, le ritualiste tatouera la marque de Cawlwid sur le visage de la cible. Il s'agit d'une figure stylisée du regard d'un hibou qui sera placée autours des yeux du porteur. Cette marque confère au porteur une armure magique de 4 points durant un combat par événement.

Tatouage de l'Aigle de Gwernabwy (Niveau 3)

Au cours d'une cérémonie, le ritualiste tatoue la marque de Gwernabwy sur la nuque et la colonne vertébrale de la cible. Cette marque confèrera au porteur la possibilité de réduire son temps de méditation de moitié, sans toutefois offrir la possibilité de dépasser son seuil total de point.

Tatouage du Cerf de Rhedynvre (Niveau 4)

Au cours d'une cérémonie, le ritualiste tatoue la marque de Rhedynvre sur les tempes et les joues de la cible. Cette marque confèrera au porteur la possibilité de régénérer une fois par live un membre qui aurait été amputé. Attention, il ne peut s'agir que de l'un des deux bras ou jambes, cette marque ne concerne donc pas une éventuelle régénération de la tête

Tatouage du Saumon de Llynlllyn (Niveau 5)

Au cours d'une cérémonie, le ritualiste tatoue sur le front de la cible la marque du saumon de Llynlllyn. Alors que le porteur se présentera pour la première fois depuis qu'il porte cette marque au porte du royaume de Tir-na-n'og, le saumon de Llynlllyn, gardien de la porte de l'Autre Monde, renverra le porteur sur la terre de Kurgan. Ce retour à la vie sera unique et une fois utilisé, la marque du saumon n'aura plus aucun effet, si ce n'est la démonstration ostentatoire de la haute situation hiérarchique du porteur au sein du peuple khelt.

Shüs

Aptitude martiale mineur (niveau 1, sort)

Permet d'utiliser une compétence martiale niveau 1 ou 2 pour un combat. Coûte 1 point de mana + un nombre de point de mana équivalent au coût de la compétence en xp.

Beauté régénérante (niveau 1)

Soigne 1 point de vie par 5 minutes avec un maximum de point de vie équivalent au niveau du lanceur de sort. Nécessite d'être dans une bulle d'Arcadie.

Tactique du Léonide : (niveau 2)

Le récipiendaire du sort peut utiliser une arme en seconde main qu'il ne sait pas habituellement pas manier. Permet la petite et la grande ambidextrie. Dure jusqu'au premier combat effectué -

Porte de l'Arcadie (niveau 3)

Permet au ritualiste de créer une porte d'Arcadie. Il doit se trouver dans l'ouverture d'une porte, celle-ci devient comme une porte d'Arcadie et encaissera les 10 premiers points de dégâts à la place du ritualiste. Le ritualiste doit rester dans l'ouverture de la porte pour que le sort reste actif. Il peut cependant préparer la porte à l'avance et s'en servir au moment qui lui semblera le plus opportun. La porte reste active jusqu'à la prochaine tranche horaire ou jusqu'à ce qu'elle ait encaissé les dégâts.

La réalisation des rituels et leur célébration.

Vous savez maintenant que Kurgan a fractionné la journée pour que chacun puisse accéder de manière équitable pendant la journée et de la nuit à son Astre. Chacun a donc la possibilité de célébrer ses rituels durant 2 heures en journée et 2 heures de nuit. Il est clair que nous n'allons pas vous suivre avec un chronomètre, mais soyez un minimum vigilant.

Un rituel prend 5 minutes par niveau de rituel pour être célébré.

Si vous lisez attentivement la légende, vous verrez que Kurgan a divisé la journée en six fractions pour permettre à l'Etoile tutélaire d'insuffler son pouvoir au peuple qu'elle supervise et permettre ainsi la réalisation de rituels. Chaque peuple dispose donc de 2 périodes de deux heures durant lesquelles il peut ritualiser.

Race	Heure de début	Heure de fin
Eritals	00h00	2h00
Shüis	2h00	4h00
Khelts	4h00	6h00
Amérandes	6h00	8h00
Butshis	8h00	10h00
Solaariens	10h00	12h00
Solaariens	12h00	14h00
Eritals	14h00	16h00
Shüis	16h00	18h00
Khelts	18h00	20h00
Amérandes	20h00	22h00
Butshis	22h00	00h00

La célébration en elle-même est libre quant à la gestuelle, aux textes... Nous vous rappelons toutefois le caractère sacré de cette magie. Il est donc conseillé de nous proposer un rituel de qualité et à tout le moins sérieux. Il vous est loisible d'amener des ustensiles, des décorations, tout ce qui peut vous sembler utile.

Exemple : Imaginer une clairière à la tombée de la nuit. Au centre de celle-ci, des signes ésotériques sont dessinés sur le sol à l'aide de poudres colorées. La scène est éclairée par des flambeaux, des bougies. Des draps tendus entre les arbres reflètent des ombres dansantes. Dans un coin, des personnes encapuchonnées entament une rythmique vocale et saccadée. Soudain traversant les ombres, une silhouette se découpe, lève les bras au ciel et entame une prière à un dieu souverain...

De même, les rituels ne sont pas fixés dans le temps. La célébration ne sera pas forcément la même, selon les événements qui parcourent le monde au moment de la célébration. Si votre personnage vit un moment de profonde inquiétude ou de colère, il est normal que cela se ressente dans sa célébration.

Il vous est aussi possible de créer vos propres rituels. Deux possibilités s'offre alors à vous. Soit vous désirez créer un rituel qui ne sera là que pour enrichir votre jeu, soit vous désirez en créer un qui aura un impact sur le jeu.

Dans le premier cas, vous pouvez le créer à tout moment, même en jeu. Nous vous demandons cependant de prévenir un des organisateurs, de sorte que nous sachions ce que vous êtes en train de réaliser.

Dans le second cas, vous entrez dans le cadre de la création de sort. Cela vous demandera de prendre la compétence « Découverte magique ». Vous n'obtiendrez l'effet de votre rituel que si l'organisation décide de son intégration. Vous devrez fournir ce rituel au minimum 1 mois avant l'événement.

Les composantes et autres accessoires

Chaque magie rituelle est régie par les mêmes règles qu'un sort de magie « classique ». Il est donc indispensable de procéder à une incantation, une gestuelle et de posséder une composante particulière qui, réunies, permettront au rituel d'être accompli.

Pour les deux premiers éléments, l'incantation et la gestuelle, étant donné que le rituel est une cérémonie, il s'agit de le réaliser en roleplay : bougez, chantez, dansez, mimez une transe, ayez une tenue spécifique si vous le souhaitez... autant d'éléments qui permettront de rendre votre rituel vivant. Soyez créatif, cette mise en scène ne peut être que bénéfique pour vous et pour l'ambiance du jeu en général.

En ce qui concerne les focalisateurs, ils sont bien sûr différents selon le peuple d'appartenance du ritualiste et sont à trouver en jeu. Nous en fourniront certains, mais bien évidemment, lorsqu'en Time-In, un joueur aura trouvé cette composante, rien ne lui empêche de se procurer ou de se fabriquer sa propre composante plus personnalisée (en restant dans l'esprit de ce qui est soumis à chaque peuple évidemment). Vous comprendrez aisément que les ustensiles que nous vous prêterons seront d'apparence assez basique.

Sans votre focalisateur, il vous est impossible de lancer le moindre sort de magie rituelle. S'il est détruit ou volé, vous perdez temporairement l'accès à ce type de magie, tant que vous n'en aurez pas récupéré un neuf. Le focalisateur est un objet qui vous est propre, donc lié. Il vous est donc impossible d'utiliser celui de votre voisin de chambre, pendant qu'il dort.

Ces focalisateurs sont :

Amérandes : Attrape-rêves

Butshis : Anneau élémentaire

Éritals : Jeu de tarot

Khelts : Matériel de tatouage (dermographe + encres)

Shüis : Collier en fer faërique

En termes de jeu, il vous est possible de vous procurer votre objet focal de deux manières possible.

Votre maître au terme de votre apprentissage peut décider de vous en remettre un, mais cela n'est nullement obligatoire (donc pas la peine de crier au scandale ou de vous rouler par terre en protestant). Généralement ce genre de récompense est accordée aux élèves les plus méritants ou assidus.

La seconde possibilité est de vous le fabriquer vous-même. Nous avons donc mis au point une méthode de création simple et qui ne vous handicapera pas dans votre jeu en vous prenant tout l'après midi ou en vous ruinant.

Lorsque vous décidez de créer votre focalisateur, il vous suffira de passer un peu de temps et d'investir un peu d'argent dans le processus. La fabrication vous prendra une heure. Ce temps devra être passé dans un endroit calme. Comme la description d'un endroit calme est subjective, nous vous laissons le choix de l'endroit que vous proposerez. Nous ne vous empêchons nullement de parler ou de vous déplacer d'un point à un autre. Il vous est cependant interdit de prendre part à un combat de lancer un sort ou toute autre action sortant de manière flagrante avec votre démarche (éviter par exemple d'aller négocier avec le gros démon du coin ou de parler du match de foot de la veille).

Au niveau de l'investissement financier, nous vous demandons de remettre une somme de 30 piétés à un organisateur au début ou à la fin de la création. Cette somme représente les différentes composantes que vous vous procurerez pour la création de votre focalisateur.

Au bout de tout ce cheminement, vous pouvez retourner voir le référent qui validera votre création.

Il vous restera une dernière étape avant de le rendre réellement actif. Il vous suffira de le frotter avec une composante de sorts du niveau que vous désirez employer. Cette opération qui vous prendra 5 minutes vous permettra de posséder enfin l'objet focalisateur de vos rêves.

Lorsque vous accéderez à un nouveau niveau de sort, il vous suffira de répéter cette dernière opération avec une composante appropriée.

Exemple : Nydral, mage shüi décide de créer un nouveau collier en fer féérique car celui qu'il possède ne fait pas assez ressortir l'éclat de ses magnifiques yeux. Il passe donc une trentaine de minutes à réunir les composantes, à méditer dans la bulle d'Arcadie et enfin à discuter sur ce collier avec un vieil ermite dans les bois. Au moment de quitter la forêt, il tombe en admiration sur une jonquille et tombe en contemplation devant cette merveille botanique. L'heure nécessaire étant passée, il retourne voir son vieil ermite qui en plus est un organisateur. Il fait valider son apprentissage, remet ses trente piétés et peut enfin sortir son beau collier mauve pale. Comme il est capable de lancer des sorts de premier cercle, il s'empare alors d'un sel de Bheltz et le saupoudre sur le collier. Au bout de 5 minutes ; il peut enfin utiliser son collier.

Table des matières

<i>La magie rituelle.....</i>	2
<i>La magie rituelle, les règles.....</i>	5
<i>Magie rituelle commune à tous les peuples.....</i>	6
<i>Rituels propres à chaque peuple.....</i>	8
<i>Amérande.....</i>	8
<i>Butshis.....</i>	8
<i>Éritals.....</i>	9
<i>Khelts.....</i>	10
<i>Shüis.....</i>	11
<i>La réalisation des rituels et leur célébration.....</i>	12