

# Règles Avancées de Magie : Magie Cérémoniale

## Les origines

Les magiciens de Virandia sont des personnages capables d'accomplir d'incroyables prouesses grâce à la magie. Cependant, malgré toutes les connaissances et l'expérience que pourra acquérir un magicien, il existe des limites qu'aucun d'entre eux ne pourra surpasser s'il se contente d'utiliser les énergies qu'il est capable de manipuler instantanément.

De nombreux magiciens ont tenté de transcender ces limites afin d'augmenter leurs pouvoirs.

Ceux qui choisirent de parvenir à accumuler de plus en plus d'énergie magique dans leur corps n'ont trouvé que la mort au bout de leur chemin.

Cependant, un certain nombre de magiciens, plus portés sur l'étude théorique des arcanes, réussit à dépasser les limites imposées par leur corps et leur esprit.

Grâce à de longues expérimentations, ces magiciens réalisèrent que l'utilisation de composantes matérielles ainsi que de longues gestuelles permettait d'accumuler et de contrôler beaucoup plus d'énergie aussi facilement que lors de lancement de sortilèges classiques. Ainsi naquit la Magie des Rituels dite Magie Cérémoniale.

## La Magie Cérémoniale

La Magie Cérémoniale permet de lancer des sortilèges beaucoup plus puissants que les sortilèges instantanés utilisés normalement. Elle permet entre autre d'incanter des sortilèges qui seront permanents ou d'atteindre des portées jusque là inaccessibles. Néanmoins, c'est une magie longue et difficile qui demande beaucoup de recherches et de moyens. De plus, les mages qui tentent ce genre d'incantations prennent des risques proportionnellement plus grands que ceux rencontrés dans la pratique de la magie courante.

Les sortilèges de Magie Cérémoniale ne peuvent pas être, comme les sortilèges instantanés, composés sur le moment. Ils réclament la connaissance d'une longue série de gestuelles, appelée Cérémonie ou Rituel, destinée à invoquer et à contrôler les énormes quantités d'énergies nécessaires à l'effet désiré. L'acquisition de la connaissance précise de la Cérémonie passe par un certain nombre d'étapes que le magicien doit traverser avec succès.

## Description du rituel

Le mage doit tout d'abord définir exactement la teneur du rituel qu'il désire créer. Cette description doit être la plus précise possible et donner tous les éléments nécessaires à la gestion des effets du rituel.

Une fois ceci fait, le Maître de Jeu pourra déterminer le coût en point d'essence ainsi que le niveau de difficulté du rituel. Cette détermination se fera soit de manière informelle, le MJ jugeant les caractéristiques du rituel, soit grâce au Grimoire du Ritualiste qui lui fournira un ensemble de tableaux propres à l'aider dans ses calculs.

## Composantes du rituel

Vient ensuite la détermination des composantes matérielles utiles au rituel. Ces composantes sont des objets, des reliques d'animaux, des potions alchimiques ou autres utilisées et manipulées de manière précise lors de la cérémonie et qui permettent de stocker une partie de la mana invoquée de manière à ce que le mage puisse la manipuler par quantité réduite. Sans ces composantes, le mage devrait supporter dans son corps la totalité de l'énergie magique ce qui, dans la plupart des cas, signifierait sa mort.

Pour acquérir la connaissance des composantes nécessaires à son rituel, le mage doit effectuer une série de sortilèges d'analyse, sorts polyruniques (cf règles optionnelles) de type Objet/Mana+Connaissance (ou "Objet" est la rune Objet du rituel) dont le coût et la difficulté sont ceux du rituel. En fonction de la marge de réussite sur le jet d'Objet, le mage acquiert la connaissance d'une ou plusieurs composantes:

Marge	Nombre
R0	1
R1	2
R2	3
R3	4
R4	5
R5	6

Pour établir quelle sera la liste des composantes utiles au rituel et que le mage devra découvrir, le Maître de Jeu se servira de la Table des Composantes. Cette table donne, outre une liste de composantes, leur rareté et prix. Elle fournit aussi une valeur nommée "coût en Points Essentiels". Ces points servent à mesurer le potentiel magique de la composante. Au final, la liste des composantes doit totaliser un nombre de Points Essentiels au moins égal à 3 points pour 5 points de coût du rituel plus 3 points pour chaque niveau de difficulté.

Il est à noter que chaque composante est plus ou moins dédiée à certains types d'énergies particulières et ne peut guère recevoir que ces types d'énergies là. Ainsi, pour un rituel donné, seules certaines composantes seront utiles, celles étant incapables de recevoir l'énergie issue du rituel n'étant pas adéquates.

La Table des Composantes comporte une colonne destinée à orienter le MJ sur le type d'utilisation possible des diverses composantes. Cette colonne ne donne que des suggestions que le MJ sera libre de prendre en compte ou non. Le MJ doit faire attention lors de la création de la liste des composantes. Il devra faire en sorte que la liste ne comprenne que des composantes adéquates au sortilège et qu'une certaine quantité soit au moins rare. Au final, la liste doit totaliser le nombre de Points Essentiels demandé, mais aussi rendre compte du type, de la difficulté et de la puissance du rituel.

## Détermination de la cérémonie

Une fois que le mage sait quelles sont les composantes requise par son rituel, il doit déterminer quelle en sera la cérémonie. Comme nous l'avons déjà vu, cette cérémonie est une longue série de gestes, mouvements, incantations et manipulations des composantes qui a pour but d'invoquer, de stocker et finalement de libérer l'essence magique qui produira l'effet désiré.

Pour acquérir la connaissance de cette cérémonie, le mage doit lancer un sortilège d'analyse de type Mana+Verbe/Connaissance dont le coût et la difficulté sont ceux du rituel.

Si le sort est lancé avec succès, le mage se retrouve avec tous les détails de la cérémonie gravé dans sa mémoire.

Si le sort est un échec, le mage ne pourra réessayer qu'après le prochain lever de soleil.

Une fois la cérémonie connue, chaque matin, le mage devra réussir un jet d'Éveil Difficile sous peine d'oublier une partie ou la totalité du rituel, l'obligeant à réitérer le lancement du sort d'analyse.

La plupart du temps, afin de s'éviter les désagréments du lancement d'un sort, les mages transcrivent (sur papier le plus souvent) la totalité de la cérémonie et de la liste des composantes matérielles utiles. Pour cela, il suffit d'un nécessaire d'écriture, d'un endroit relativement calme et d'une heure par niveau de difficulté du rituel.

Une fois l'ensemble transcrit, il suffit de 5 moments de relecture par niveau de difficulté du rituel pour que le mage se remette en mémoire tous les détails.

Il est à noter que la transcription écrite d'une cérémonie (et de la liste des composantes qui l'accompagne) peut être lue et comprise par un autre mage.

Pour cela, il faut que le lecteur sache lire la langue dans laquelle a été retranscrite la cérémonie et qu'il effectue un jet de Volonté (uniquement pour la première lecture) dont la Difficulté est celle du rituel.

Si le jet est un échec, le mage ne comprend pas (ou peut-être seulement la liste des composantes, au choix du MJ) et devra attendre la prochaine aube pour faire une nouvelle tentative.

Si le jet est réussi, le mage assimile parfaitement la cérémonie et les composantes et est par la suite considéré comme s'il avait lui-même lancé les sorts d'analyse qui furent utiles à la transcription du rituel.

Habituellement, les transcriptions des cérémonies connues d'un mage et des listes des composantes correspondantes se trouvent dans les grimoires du mage qui sont jalousement gardés (cf. règles optionnelles pour plus de détails).

## Lancement des rituels

### Aquisition des composantes

Pour pouvoir lancer le rituel, le mage doit effectuer la cérémonie au complet, ce qui requiert la possession des composantes matérielles déterminées auparavant.

Habituellement, celles-ci sont rares, chères et/ou difficiles à se procurer, leurs facultés particulières les rendant inestimables.

Certaines pourront être trouvées dans le commerce. La Table des Composantes fournit un prix (indicatif et qui peut fortement varier suivant le lieu où la composante est acquise) ainsi qu'une indication sur leur rareté. D'autres composantes ne pourront jamais être obtenue autrement que par une recherche personnelle du mage, pouvant par la même l'entraîner dans de nombreuses aventures.

Il est à noter que seules les composantes existant à l'état naturel peuvent servir car elles sont inertes au niveau magique. Les composantes créées ou altérées magiquement étant saturées d'énergie, elles se trouvent dans l'incapacité d'en accumuler plus et sont de ce fait inutilisables en rituel.

Enfin, il faut savoir que les composantes sont détruites, brûlées par les énergies qu'elles contenaient, une fois le rituel achevé. Le mage devra de ce fait prendre soin de se composer une petite réserve de composantes s'il desire incanter le même rituel plusieurs fois.

## Essences requises

Une fois le rituel composé et les composantes réunies le mage peut tenter l'incantation de son rituel. Pour cela, il lui faut absorber une quantité suffisante et adéquate de mana. Le type de mana devant être absorbé dépend de la Rune Objet utilisée:

Rune Objet	Mana requise
Rune Mana	Mana fondamentale
Rune Élémentaire	Mana élémentaire associée
Rune Secondaire	Mana fondamentale + Mana élémentaire associée
Rune Tertiaires	Manas élémentaires associées

*Exemple: Un rituel de Sens demandera de la mana fondamentale et de la mana élémentaire d'Air. Un rituel de Métal demandera de la mana élémentaire de Terre et de la mana élémentaire d'Eau.*

La quantité de mana nécessaire est égale au coût du rituel mais la répartition entre les divers types de mana doit se faire de manière équitable (autant de point de mana de chaque type) à l'inverse des sorts instantanés pour lesquels la répartition est laissée libre.

*Exemple: Le rituel de Sens précédent, s'il est de coût 30, demandera 15 point de Mana fondamentale (Mana) et 15 points de mana d'Air. Le rituel de Métal de même coût demanderait 15 points de mana de Terre et 15 points de mana d'Eau.*

## Incantation du rituel

Lorsque le magicien est fin prêt, il peut commencer l'incantation du rituel. Celle-ci va lui demander 1 moment par point de coût du rituel. Au cours de cette période, le mage ne doit être en aucune façon dérangé ou déconcentré, sans quoi de graves conséquences pourraient survenir (voir plus bas).

Lorsque l'incantation est achevée, le joueur doit réussir 2 jets (les mêmes que pour la magie instantanée):

- Un jet de Volonté+Rune Objet qui doit être supérieur au coût du rituel.

- Un jet de Volonté+Rune Verbe qui doit dépasser la Difficulté du rituel.

Un échec à un de ces deux jets signifie l'échec du lancement du rituel plus l'apparition de conséquences qui pourront s'avérer désastreuses (voir plus bas).

Si les 2 jets sont réussis le rituel est lancé. La mana est consommée normalement ainsi que les composantes et le rituel agit comme prévu (si rien d'autre ne l'en empêche).

## Echec et conséquences

Lorsque quelque chose ne fonctionne pas normalement lors d'un rituel, les conséquences sont beaucoup plus graves

que lors du lancement d'un sortilège instantané, du fait de la plus grande quantité d'énergie magique libérée. Plusieurs choses peuvent faire qu'un rituel échoue:

### Echec au jet de Contrôle

Si le jet Volonté+Rune Objet est un échec, le mage ne parvient pas à canaliser suffisamment l'énergie invoquée au cours de la cérémonie qui libérée, devient incontrôlable. L'énergie magique utilisée lors du rituel se divise en deux parties: la mana que le mage a placé dans son corps et la mana qu'il a stocké dans les composantes:

- La mana que le mage avait lui-même emmagasinée dans son corps se libère en explosant impliquant, comme pour les sortilèges classiques, une perte de points de vie équivalente à deux fois la marge d'échec du jet. Les effets dus à l'utilisation de mana Élémentaire sont appliqués comme dans le cadre des sortilèges classiques (cf Livre des Règles).

- La mana qui a été stockée dans les composantes lors de la cérémonie est beaucoup plus stable que la précédente: sa libération produit habituellement un effet magique inopiné et aléatoire. C'est au MJ que revient le choix de ce qui survient. Ce choix doit être guidé par les types de mana en présence (la quantité est égale au coût du rituel) et le(s) type(s) de rune(s) Objet utilisé(s). Une table fournie dans le Grimoire du Ritualiste donne quelques suggestions au MJ.

### Echec au jet d'Opération

Si le jet de Volonté+Rune Verbe est un échec, le mage se trouve dans l'incapacité de produire l'effet désiré. Le résultat du sortilège dérive alors en terme de portée, durée, zone d'effet et effet propre. Le MJ devra déterminer lui-même la déviation du sort qui devra être proportionnelle à la marge d'échec du jet. Pour aider le MJ, le Grimoire du Ritualiste fournit une table donnant quelques suggestions de déviations.

### Déconcentration du ritualiste

Lors de l'incantation du rituel, le magicien doit être entièrement consacré à ce qu'il fait. Si des perturbations extérieures parviennent à l'obliger à se déconcentrer, le rituel échoue. Le mage perd un nombre de points de mana proportionnel à la durée de la cérémonie déjà effectuée. De même, un nombre (dans les mêmes proportions que précédemment) de Points Essentiels sont perdus. Les Points Essentiels perdus indiquent le nombre de composantes consommées dans la partie du rituel déjà effectuée (le MJ peut décider des composantes ou les faire tirer au hasard, de manière à ce que les composantes consommées totalisent, grâce à leur valeur en Points Essentiels, le nombre de Points Essentiels perdus).

### Impureté des composantes

La liste des composantes que le mage dresse lors de ses recherches ne concerne que des composantes pures. Il est possible que le mage achète ou trouve des composantes qui auront été, naturellement ou non, modifiées. Cela comprend les produits dilués par des marchands peu scrupuleux, les roches ou métaux comportant des impuretés, les potions d'alchimistes mal exécutés, les reliques d'animaux (sang, peau, ...) mal conservées, etc...

Si en apparence la composante semble adéquate, elle peut

se révéler dangereuse lors de son utilisation en rituel. Toute composante viciée entraîne un malus aux jets de lancement (les deux), malus qui dépend de l'état d'impureté de la composante:

Impureté	Malus
Partielle	-1
Moyenne	-5
Quasi-complète	-10

Si plusieurs composantes sont viciées, les malus s'additionnent.

Il est possible au magicien de détecter lors de l'incantation du rituel la présence d'une composante inadéquate. Pour cela le MJ lance secrètement un jet d'Eveil+Rune Mana dont la difficulté dépend de l'état de la composante:

Impureté	Difficulté
Partielle	Très Difficile
Moyenne	Difficile
Quasi-complète	Normal

Si le jet échoue, le mage ne s'aperçoit de rien. S'il réussit, le mage ressent les fluctuations d'énergie magique induites par l'impureté de la composante.

Les renseignements supplémentaires qu'il peut avoir sur la nature de l'erreur dépendent du niveau de réussite du jet précédent:

Niveau	Renseignements
R0	Aucun
R1	Nom de la composante
R2	Niveau d'impureté
R3	Nom de la composante + Niveau d'impureté

En cas de détection, le mage a la possibilité de mettre fin au rituel. Si tel est le cas, on se réfère aux règles concernant la déconcentration du mage (paragraphe précédent).