



# LES RITUELS

*Par HARENDAL*

Dans le jeu de rôle médiéval fantastique, la magie, élément essentiel, donne une dimension de jeu toute particulière. Plus que tout autre personnage, le lanceur de sort apparaît comme un être étrange, mystérieux, parfois craint, compte tenu des forces qu'il maîtrise... Afin de donner plus de profondeur au jeu, il est souhaitable de distinguer les sorts en deux catégories : les sortilèges et les rituels. Si les premiers sont des incantations relativement courtes aux effets limités, les seconds introduisent une magie beaucoup plus puissante, parfois évoquée, sans savoir comment elle est utilisée.

## **MAGIE DES RITUELS**

Les rituels sont des incantations particulières d'un grand pouvoir. Ils sont définis à partir de conditions spéciales. Les rituels peuvent être entrepris par n'importe quel type de lanceurs de sorts, à moins que cela soit stipulé autrement.

**TEMPS D'INVOCATION :** C'est le temps nécessaire pour l'application de tous les éléments de l'incantation, du début jusqu'à la fin. Ce temps prend en compte les composantes verbales, ingrédients, et actions précises à effectuer durant le rituel.

**POUVOIR :** Il s'agit de la quantité de pouvoir indispensable avant de commencer le rituel pour que celui-ci fonctionne.

**SALLE :** Certaines salles seront indispensables pour pouvoir exécuter le rituel. Dans le même ordre sera stipulé si un objet particulier est nécessaire pour le rituel.

**COUT :** Le coût est la valeur en or correspondant aux ingrédients utilisés pour le rituel. Il peut s'agir de pierres précieuses, d'essences rares, de matériaux particuliers etc.

**ECHEC :** Il existe toujours une chance pour qu'un rituel échoue pour tenir compte de sa complexité et de sa difficulté par rapport aux sorts normaux. Un échec justifie une erreur durant l'incantation, l'application des rites ou une impureté dans les ingrédients utilisés. La difficulté se traduit par un malus au dé de test. Le test d'échec se fait à l'issue des incantations, avec la procédure suivante :

(Niveau du lanceur divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur) - malus d'échec = valeur test d'échec

Lancez un D6, si le résultat est supérieur ou égal au chiffre donné le rituel est un échec, et tout doit être recommencé. Vous pouvez aussi en cas d'échec donner un effet imprévu (voir règles spéciales). Un résultat de 6 est toujours un échec.

# EXEMPLES DE RITUELS

## **Portail des plans**

Temps 1 semaine  
Pouvoir 75  
Salle Portail  
Coût 2500  
Echec -2

Un portail des plans est un lien qui relie deux plans d'existantes durant un nombre de jours égal au niveau du lanceur de sort. Ce temps est invariable. Le lanceur de sort doit connaître le plan qu'il désire relier. A l'ouverture du portail, lancez 1D6, sur le résultat de 1 le plan relié n'est pas le bon. Tirez au hasard.

## **Nuage de mort**

Temps 1 semaine  
Pouvoir 45  
Salle Incantation  
Coût 850  
Echec Néant

Contrairement aux autres rituels, celui-ci fonctionne différemment. L'énergie destructrice d'un nuage de mort est instable lors de l'apparition de ce dernier. A la fin de l'incantation lancez 1D6, sur 4+ le lanceur de sort perd 1 point en force en endurance et en initiative de façon permanente, sans possibilité de restitution.

## **Réincarnation**

Temps 1 jour  
Pouvoir 40  
Salle Invocation ou autel + corps  
Coût 1500  
Echec -2

Une réincarnation permet à une âme d'intégrer un corps mort. Dans le cas d'un profil, ce denier prendra celui du nouveau corps gardant cependant la mémoire des événements passés.

## **Sentinelle de pierre**

Temps 2 jours  
Pouvoir 35  
Salle Invocation, laboratoire, statue  
Coût 500  
Echec Néant

Une sentinelle de pierre obéit aux ordres de son créateur. Ces ordres sont limités à 10 mots maximums. Il est possible au créateur d'une sentinelle de pierre de changer les ordres donnés suivant la règle énoncée plus haut.

## **Scellée magique**

Temps 2 jours  
Pouvoir 25  
Salle Porte etc.  
Coût 500  
Echec -1

## **Golem de chair**

Temps 3 jours  
Pouvoir 35  
Salle Laboratoire + golem  
Coût 2000  
Echec -1

### **Enchantement d'objet**

Temps 2 jours  
Pouvoir 25 + (2xpouvoir du sort joint)  
Salle Enchantement et laboratoire+objet à enchanter  
Coût 500 + (pouvoir du sort x 100)  
Echec -1 + (-1 par sort supplémentaire)

Notez que ce sort permet également de recharger des objets magiques suivant la même règle.

### **Invocation d'une entité**

Temps 1 jour/ niveau de l'entité  
Pouvoir 10/ niveau de l'entité  
Salle Invocation, autel  
Coût 250/ niveau de l'entité  
Echec variable

### **REGLES SPECIALES**

Un lanceur de sorts tentant un rituel consacre toutes ses activités à cela. Il ne peut en aucun cas faire autre chose et encore moins combattre. Si le lanceur de sorts doit interrompre le rituel, le charme est rompu, et le rituel doit être recommencé au début avec tous ses composants et pouvoir nécessaire.

Vous pouvez compliquer l'affaire en ajoutant des effets en cas d'échec, même si l'amère déception en résultant est déjà suffisante. Lancez 1D6 :

- 1) L'énergie incontrôlée explose dans une énorme boule de feu intense causant 10D6 points de dégâts, sans sauvegarde d'armure.
- 2) L'énergie incontrôlée accumulée est détournée et provoque une faille dans les plans faisant apparaître 1D6 démons.
- 3) L'énergie incontrôlée provoque un décalage espace temps aspirant tous les occupants de la salle et les transportent à 1D6 x 100 km.
- 4) L'énergie incontrôlée se transforme en énergie noire aspirant l'essence de vie des occupants de la salle, les faisant vieillir d'1D6 x 5 ans.
- 5) L'énergie incontrôlée attire sur les occupants de la salle une malédiction majeure. Lancez pour chacun d'eux.
- 6) Oups, pas d'effet visible, vous avez eu de la chance pour cette fois...

Vous pouvez autoriser l'utilisation d'un dé de chance que ce soit pour le test d'échec ou de ses effets indésirables.

### **INTRODUIRE LA REGLE**

Les rituels sont très difficiles à réaliser. Avec ce système, seuls les lanceurs de sorts les plus puissants peuvent avoir une chance de les réussir. Tout cela en limite donc les effets et utilisation, destiné à ne pas déséquilibrer le jeu. Avant d'incorporer d'autres rituels à votre campagne, assurez-vous qu'ils se justifient.

Exemple : Les gargouilles sont des créatures créées par la magie de puissants mages. Le rituel est donc justifié puisqu'il donne une origine à leur existence.

Ne vous souciez pas du contenu du rituel proprement dit, car cela a peut d'importance à moins bien sûr de vouloir en détailler les éléments... Vous pouvez aussi ajouter des rituels plus particuliers pour l'invocation de puissantes entités afin de recourir à leur service. Ce type d'invocation pourrait nécessiter une protection magique et des offrandes en fonction de la demande. Il est aussi possible que la créature demande quelque chose en retour, un pacte pourra être engagé... Ce sont là des choses où peu de lanceurs de sorts se risquent, à moins d'être sûr de son action.