

Grimoire de la Magie Coïncidente

Version 1 (2017)

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le mardi 16 mai 2017

La magie coïncidente

La mana de ces personnages proviennent du plan astral et s'en servent pour être en communion avec les esprits qui entourent toutes choses. Ces mages sont passés maîtres dans l'art des rituels de toutes sortes, de voir dans l'au-delà et infliger des malédictions. Il est très mal avisé de se mettre à dos un ritualiste de cette magie, car ils peuvent s'avérer être de redoutables adversaires si ils ont l'avantage du temps et de la préparation.

Les quatre degrés de perfectionnement

Tout comme les sorts dynamiques, il existe quatre degrés de perfectionnement dans le domaine de l'occulte. Un degré correspond à l'expertise du personnage dans la magie ritualistique. Plus il est élevé, meilleur est l'utilisateur dans l'art des rituels. Il détermine le niveau maximal des sorts qu'il pourra atteindre. La connaissance de tous les sorts de niveau 4 est gratuite en termes de P.P. et tous ces sorts sont automatiquement accessibles aux joueurs ayant le 4e degré de perfectionnement dans le domaine correspondant.

L'acquisition de rituels

Le niveau du rituel indique le nombre de points de magie dépensés lors de l'incantation. Chaque rituel coûte 5 P.P. à l'achat, sauf les rituels de niveau 4. Pour prendre un rituel d'un niveau donné, il faut avoir au moins deux rituels de chaque niveau de rituel inférieur du même type de magie et avoir le nombre approprié de points de mana tel que décrit dans le tableau suivant :

Pour incanter un rituel de niveau :			
1	2	3	4
2 point de mana	4 points de mana 2 rituels niveau 1	6 points de mana 2 rituels niveau 2	8 points de mana 2 rituels niveau 3

Temps d'incantation des rituels

Les rituels de la magie coïncidente, au contraire de la magie dynamique, prennent un certains temps avant de s'activer et requiert une concentration maintenu pendant une certaine période selon le niveau du rituel. Un rituel prend donc 5 minutes par niveau de puissance ou tel qu'indiqué dans le tableau suivant :

Niveau du rituel	Durée minimale de la cérémonie
1	5 minutes
2	10 minutes
3	15 minutes
4	20 minutes

Une magie d'ingrédients

Chaque rituels, peut importe le niveau, requiert un ingrédient. Certains de ces ingrédients pourraient être acquis en jeu alors que d'autre devront être fournis par le joueur incarnant le personnage ou voir même fabriquer par celui-ci à partir d'élément se trouvant sur le terrain. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans la description du sort, les ingrédients ne sont pas consommé par un rituel. Si un ingrédient est consommé, celui-ci n'existe plus et doit être remis à un personnage non joueur (en fin de rôle préférablement) à la prochaine occasion.

Liste des rituels

Niveau 1

Retour à la terre

Ce rituel permet de décomposer les corps de personnages dans un rayon de deux mètres. Les personnages vont se réincarner normalement en allant voir l'agent de la mort. Les personnages profiteront d'un bonus de 1 PV pendant une heure suivant leur retour en jeu.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Cadavres dans un rayon de deux mètres du ritualiste

Ingrédients : Une poignée de terre dans la main du ritualiste

Faveur des esprits

Les esprits accordent bonheur, chance et succès à qui sait en faire la demande. Le ritualiste peut, par ce rituel, s'attirer la faveur des esprits et devenir ainsi chanceux dans ses actions à venir. Lors d'un événement de chance se déroulant pendant de la durée de l'effet de ce rituel, le ritualiste aura le droit à un essai additionnel. Un événement de chance peut être un "roche-papier-ciseaux", un "pile-ou-face" ou le roulement d'un dé. Cette faveur peut être utilisée à n'importe quelle événement tant qu'il soit utilisé pendant la durée de l'effet de ce rituel. Ce rituel consomme la pièce de cuivre.

Durée : 60 minutes ou jusqu'à l'utilisation de l'effet

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Une pièce de cuivre

Bénédiction des esprits élémentaires

Le ritualiste invoque un esprit élémentaire de l'eau, du feu, de la terre ou de l'air et se lie à lui. Le ritualiste se voit attribuer en fonction de l'élément choisi, le niveau d'attribut et la compétence associée.

- Eau : +3 P.M. non récupérable
- Feu : compétence "**Combat critique I**"
- Terre : +3 P.V. non récupérable
- Air : compétence "**Contorsion**"

Les compétences gagnées n'ont aucun effet si le ritualiste possède déjà cette dernière. Les P.M. et les P.V. additionnels ne peuvent pas être récupérés d'aucune façon et peuvent permettre au personnage de dépasser son maximum.

Le ritualiste peut mettre fin à un lien avec l'esprit mineur en se concentrant pendant 1 minute sans interruption. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Une petite source de l'élément choisit
exemples : une fiole, une petite flamme, une roche, un souffle

Haruspicine

Le ritualiste sait lire dans les entrailles d'un animal ou d'un individu afin d'en tirer des présages quant à l'avenir d'une décision qu'il a à prendre. Il pourra de ce fait savoir si une action pourrait être de bon augure ou de mauvais augure pour lui-même ou ses alliés. Pour ce faire, il se devra de dépecer et de chercher les entrailles d'un cadavre en tentant de trouver la réponse des esprits. Pendant cette période, le cycle de mort du cadavre est interrompu. L'individu derrière le personnage mort devra répondre par bon, mauvais ou neutre sans cacher la vérité. Seulement certains cadavres possèdent les réponses à certaines questions. À la fin du rituel, le ritualiste a une intuition sur la nature de l'action qu'il désire entreprendre. Le cadavre poursuit son cycle de mort de manière normale par la suite.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Le joueur derrière le cadavre d'un personnage

Ingrédients : Un cadavre frais, un couteau ritualistique

Malchance

Le ritualiste impose une malédiction sur le nom d'un personnage en l'inscrivant sur un bout de papier emballé dans un bout de tissu qu'il laissera en vu au camps des PNJs. L'invocation d'un esprit pour porter malchance à son ennemi requiert la perte de 1 P.M. jusqu'à la fin de l'activité. Un personnage malchanceux ne se rendra pas nécessairement compte qu'il est sous l'influence d'une malédiction et les effets seront variable. Cette malédiction prendra fin dès que les esprits auront assez porté de malchance à la cible.

Durée : Variable

Aire d'effet : Le personnage mentionné

Ingrédients : Bout de tissu, papier, couteau ritualistique et 1 point de mana (non récupérable)

Niveau 2

Lien à un esprit mineur

Le ritualiste invoque et se lie à un esprit mineur. En échange de son énergie, l'esprit accorde un pouvoir en que celui-ci possède. Le ritualiste sacrifie ainsi 1 point de mana en plus du mana nécessaire à l'incantation de ce rituel pour ajouter un sort de niveau 1 de n'importe qu'elles écoles. Des points de mana ainsi sacrifié, ne peuvent pas être regagner tant que le lien entre le ritualiste et l'esprit mineur est maintenu. Le ritualiste peut mettre fin à un lien avec l'esprit mineur en se concentrant pendant 1 minute sans interruption. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : 1 point de mana (non récupérable tant que le lien sera maintenu)

Esprit protecteur

Le ritualiste invoque un esprit protecteur grâce à son capteur de rêves et se lie à lui afin de se protéger d'éventuels ennemis. Le prochain coup qui sera porté contre le ritualiste déclenche la protection des esprits. Suite au premier coup reçu suivant le rituel, le ritualiste sera guéri de 10 PV instantanément. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes ou jusqu'au premier coup reçu

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Un capteur de rêve

Force des esprits élémentaires

Le ritualiste invoque un esprit élémentaire de l'eau, du feu, de la terre ou de l'air et l'infuse dans son corps. Le ritualiste se voit attribuer en fonction de l'élément choisi, le niveau d'attribut et la compétence associée.

- Eau : compétence "**Concentration accrue**"
- Feu : compétence "**Spécialisation martiale I**" avec choix de l'arme
- Terre : compétence "**Résistance à la magie I**"
- Air : compétence "**Esquive I**"

Les compétences gagnés n'ont aucun effet si le personnage possède déjà cette dernière. Le ritualiste peut mettre fin à un lien avec l'esprit mineur en se concentrant pendant 1 minute sans interruption. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Un personnage ou le ritualiste participant au rituel

Ingrédients : Une large source de l'élément choisi
exemples : une marre, un feu, un rocher, un éventail

Purge de l'âme

Une purge de l'âme est un procédé où l'âme du ritualiste ou d'un personnage participant tente de combattre toutes effets néfastes l'affligeant sur le moment dans les domaines des maladies, des malédictions ou des poisons. Une fois une purge de l'âme commencée la cible perd la moitié de ses P.V. arrondi vers le bas par minute jusqu'à la fin du rituel où elle tombe inconsciente alors que les esprits combattent avec son âme ce qui l'afflige. À son retour de l'inconscience, la victime ne possède plus que 1 P.V. et aucuns P.M.. Les effets néfastes comme les poisons, les maladies et les malédictions auront pris fin. Cependant, certains effets majeurs résisteront à une telle tentative si elle n'est pas faite lors d'un rituel de plus grande envergure que la simple utilisation du sortilège.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un personnage ou le ritualiste participant au rituel

Ingrédients : Un capteur de rêve

Vision de l'au-delà

Le ritualiste gagne le pouvoir en consommant un oeil (l'oeil est consommé) de voir les âmes errantes en direction du cimetière pendant la durée de ce rituel. Ce dernier ne pourra pas affecter ou interagir avec ces âmes. De plus, lorsque le ritualiste meurt pendant la durée de ce rituel, il pourra voir (mais pas entendre) tout ce qui se passe dans le monde des vivants et ce, tant qu'il est en attente de son cycle de mort. Il pourra donc se souvenir de ce qu'il a vu pendant sa mort, une fois son cycle de mort complété. Le ritualiste est libre de se déplacer où qu'il le désire en attendant de débiter son cycle de résurrection. Les effets de ce rituel prennent fin dès son retour à la vie.

Durée : 24 h ou jusqu'au prochain cycle de mort du ritualiste

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : N'importe quel oeil retiré avec sa dague ritualistique

Niveau 3

Lien à un esprit intermédiaire

Le ritualiste invoque et se lie à un esprit intermédiaire. En échange de son énergie, l'esprit accorde un pouvoir que celui-ci possède. Le ritualiste sacrifie ainsi 2 points de mana en plus du mana nécessaire à l'incantation de ce rituel pour ajouter un sort de niveau 2 de n'importe quelles écoles. Des points de mana ainsi sacrifié, ne peuvent pas être regagner tant que le lien entre le ritualiste et l'esprit intermédiaire est maintenu. Le ritualiste peut mettre fin à un lien avec l'esprit intermédiaire en se concentrant pendant 1 minute sans interruption. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : 2 points de mana (non récupérable tant que le lien sera maintenu)

Faveur des esprits avancée

Les esprits accordent bonheur, chance et succès à qui sait en faire la demande. Le ritualiste peut, par ce rituel, s'attirer la faveur des esprits et devenir ainsi chanceux dans ses actions à venir. Lors des événements de chance se déroulant pendant de la durée de l'effet de ce rituel, le ritualiste aura le droit à un essai additionnel à chaque fois. Un événement de chance peut être un "roche-papier-ciseaux", un "pile-ou-face" ou le roulement d'un dé et être en-jeu ou hors-jeu. Ce rituel consomme la pièce d'or.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Une pièce d'or

Bouclier des esprits

Le ritualiste crée une composante spécial qui dure pour une période de 24 heures ou jusqu'à son utilisation. Cette composante spécial s'insère dans la bouche d'un cadavre (ne pas réellement mettre la composante dans la bouche d'une personne s'il-vous-plaît) qui permet au esprits de le soulever et de s'en servir comme bouclier contre les coups que pourrait recevoir le ritualiste qui a créé la composante pendant 5 minutes. Un cadavre ainsi animer est indestructible, mais ne peut pas attaquer. Il se doit d'encaisser les coups au meilleur de sa capacité.

Durée : 24 heures ou jusqu'à utilisation et 5 minutes

Aire d'effet : Un cadavre

Ingrédients : Un composante créer par le ritualiste formé de boue et d'herbe de la région et engraver par sa dague ritualistique

Esprit vengeur

Le ritualiste invoque un esprit vengeur grâce à son capteur de rêve et l'infuse dans son corps afin de punir quiconque atteindrait à sa vie durant la durée des effets de ce rituels. Au moment où une personne rend le ritualiste inconscient, l'esprit vengeur se projette immédiatement sur celle-ci et lui inflige un nombre de dégâts magiques égal au nombre de points de vie maximal que le ritualiste possède. Une fois déclenché, le lien avec l'esprit vengeur est rompu. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Capteur de rêves

Infusion cérémonielle

Un ritualiste désirant accomplir une cérémonie future peut procéder à ce sortilège qui aura pour effet de soustraire un ingrédient requis à la réalisation du prochain rituel réalisé en ce lieu uniquement grâce à son totem. Les P.M. dépensés ne pourront pas être récupérés tant que l'infusion durera. Un ritualiste peut accomplir une infusion par jour. Certains rituels, qui ne sont pas décrit dans ce grimoire, pourraient avoir des ingrédients indispensable ne pouvant pas être substitués par l'infusion cérémonielle.

Durée : 24 heures ou jusqu'au prochain rituel réalisé sur le lieu par le ritualiste

Aire d'effet : Le lieu où se déroule le rituel

Ingrédients : Totem construit par le joueur (minimum 1 pied de haut),
3 points de mana (non récupérable tant que l'infusion durera)

Niveau 4

Lien à un esprit majeur

Le ritualiste invoque et se lie à un esprit majeur. En échange de son énergie, l'esprit accorde un pouvoir que celui-ci possède. Le ritualiste sacrifie ainsi 3 points de mana en plus du mana nécessaire à l'incantation de ce rituel pour ajouter un sort de niveau 3 de n'importe quelles écoles. Des points de mana ainsi sacrifiés, ne peuvent pas être regagner tant que le lien entre le ritualiste et l'esprit majeur est maintenu. Le ritualiste peut mettre fin à un lien avec l'esprit majeur en se concentrant pendant 1 minute sans interruption. Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit lié à lui à la fois.

Durée : 24 h ou jusqu'à l'interruption du ritualiste

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : 3 points de mana (non récupérable tant que le lien sera maintenu)

Contrat mortuaire

Le ritualiste se plonge dans une transe profonde, frôlant la mort, lui permettant de formuler un contrat avec l'agent de la mort. Dû à l'état artificiel de son décès, il ne subira pas les effets négatifs habituel de la mort comme se départir de ses biens matériels. Une fois face à l'agent, le ritualiste pourra négocier avec celui-ci afin de formuler une entente concernant la mort d'un personnage spécifique (le ritualiste peut se désigner lui-même).

L'un des effets suivants pourra être appliqué :

- Provoquer un gain ou perte de 3 P.V. ou P.M. lors de sa prochaine vie.
- Forcer le personnage à se rendre à un endroit dès son retour à la vie.
- Faire appliquer un sort de niveau 1 à 3 connu du ritualiste ayant durée 4 fois plus longue.
- Attirer une chance ou malchance sur le personnage où les créatures des terres ignorent ou focalisent leur efforts sur la cible.

L'effet ne pourra être transmis que lorsque le personnage en question fera face à l'agent de la mort et ne fonctionnera qu'à sa prochaine visite. Ce rituel peut être mené plus d'une fois, mais ne peut en aucun cas permettre d'appliquer plus d'un effet à la fois sur une même cible.

Durée : Jusqu'à la mort du personnage concerné ou fin de l'activité

Aire d'effet : Le ritualiste & un personnage susceptible à l'agent de la mort

Ingrédients : Deux opales noire ou topazes

Vaudou noir

Pendant la cérémonie de ce rituel, le ritualiste se doit de confectionner une poupée de matériaux au choix et deux opales noire en guise d'oeils et d'y avoir inclus un matériel biologique de la cible de ce rituel (cheveux, ongle, doigt "fictivement" récupéré). À la fin de la cérémonie, le ritualiste peut cibler le personnage représentée par la poupée si celui-ci est dans son champ de vision et qu'il tient la poupée et sa dague dans ses deux mains avec des effets nocifs d'une durée de 15 minutes. Le ritualiste peut planter sa dague dans l'une des différentes zones de la poupée pour produire un effet néfaste tel que décrit ici :

- **Un bras** : Le personnage ne peut plus tenir d'objet, d'arme ou de bouclier dans le bras au choix du ritualiste qui lui inflige une douleur intense pendant la durée de l'effet;
- **Une jambe** : Le personnage ciblé ne peut plus courir pendant la durée de l'effet dû à la douleur intense que lui inflige une de ses jambe au choix du ritualiste;
- **La tête** : Le personnage est soumis à un énorme mal de crâne pendant la durée de l'effet lui empêchant de régénérer ses P.M. par la méditation et augmentant le coût de ses sorts de 1 P.M.;
- **Le torse** : Le personnage est pris d'une douleur à la poitrine et voit ses P.V. diminués de moitié arrondi vers le bas. Cet effet ignore l'armure.

L'effet doit être communiqué à la cible verbalement par le ritualiste et la cible ne sait pas nécessairement que le ritualiste est responsable si celui-ci est caché. Une seule zone à la fois peut être manipulé et le ritualiste ne peut pas en changer tant que 15 minutes n'auront pas été écoulés. Suivant les 15 minutes, le ritualiste peut appliquer une effet qui n'a pas déjà été utilisé. Un ritualiste ne peut avoir qu'une seule poupée d'active à la fois et un personnage ne peut être la cible de plus d'un ritualiste à la fois.

Durée : Instantanée et 15 minutes

Aire d'effet : La personne représentée par la poupée en vu du ritualiste

Ingrédients : Poupée vaudou avec 2 opales noires en guise d'oeils et matériaux biologique de la cible, dague ritualistique

Vaudou blanc

Pendant la cérémonie de ce rituel, le ritualiste se doit de confectionner une poupée vaudou de matériaux au choix, avec un topaz et de cibler deux personnages consentant pour former un lien entre ces-derniers. Le ritualiste peut se cibler lui-même Lors de la formation du lien, les deux personnages doivent annoncer une compétence qu'ils possèdent et qu'ils désirent partager ensemble. À la fin du rituel, les deux cibles liés possèdent tous les deux les compétences annoncés lors du rituel pendant 60 minutes; sans prendre en compte les prérequis. De plus, le topaz est consommés. Si il s'agit de sorts ou de rituels, ces-derniers doivent tout de même avoir les P.M. nécessaire afin de les incanter.

Suivant les 60 minutes, le ritualiste peut réactiver son totem en recommençant son rituel avec de nouveaux topaz. Un ritualiste ne peut avoir qu'un seul totem d'actif à la fois et un personnage ne peut partager plus d'une compétence à la fois.

Durée : Instantanée et 60 minutes

Aire d'effet : La personne représentée par la poupée en vu du ritualiste

Ingrédients : Poupée vaudou avec 1 topaz en guise de coeur et matériaux biologique des deux cibles

Voyage astral

Par les voies de ce rituels, il est possible au ritualiste d'envoyer son esprit dans le plan astral afin de voyager à travers celui-ci. Depuis le plan astral il lui sera possible d'entendre et de voir les actions ayant lieu parallèlement sur le plan matériel, mais il ne pourra en aucun cas influencer celui-ci. À la suite de l'incantation, le ritualiste laisse où il se trouve son totem doté d'un ruban avec son nom (fournis par le joueur). Le ritualiste se doit de rejoindre l'emplacement du totem d'ici la fin de la durée de son voyage ou sinon il mourra. S'il retourne à son corps, mais que le totem a disparu, le lien qui l'encre au plan matériel a été coupé et le ritualiste meurt.

Durée : maximum 60 minutes

Aire d'effet : Le ritualiste

Ingrédients : Totem construit par le joueur (minimum 30 cm de haut),
ruban avec le nom du ritualiste