



# Ritus et caeremoniae

Le Guide des Ritualistes (1.0)

Depuis la catastrophe du Portail réaliser un rituel n'est pas une chose anodine dans les Terres des Brumes. Les Ordres maintiennent une surveillance et un contrôles des rituels réalisés pour s'assurer qu'ils ne représentent pas un danger pour tous.

Tout rituel opéré par un Magiïste doit faire l'objet d'une demande officielle par écrit auprès d'un Juge du Juste. Celle-ci doit expliquer l'objectif du rituel, sa thématique, sa symbolique, le nombre de ritualistes impliqués et enfin le lieu et le moment de déroulement.

Le Juge évaluera la demande, éventuellement en se faisant conseiller par un Croisé du Gardien et/ou par un Sage du Lumineux, puis donnera sa réponse. En cas de refus, réaliser malgré tout le rituel revient à se mettre hors la loi.

Le Juge du Juste qui a validé le rituel et au moins un Croisé du Gardien doivent assister au rituel. Ne pas respecter cette exigence rend le rituel hors la loi. L'un comme l'autre peuvent, jusqu'au début du rituel, interdire malgré tout celui-ci s'ils estiment qu'il y a un danger ou si le contexte ne s'y prête pas.

L'utilisation de la **Haute Sorcellerie** ou des **Cérémonies Religieuses** se fait par des **Rituels**. Un rituel est une cérémonie organisée par un groupe de ritualistes. Le groupe doit être mené par un ritualiste en chef (qui a le talent correspondant).

Quand un rituel est effectué l'orga doit en être prévenue à l'avance. Il faut expliquer à l'orga l'objectif du rituel afin de pouvoir préparer les conséquences (bonnes comme mauvaises). Un rituel est toujours jugé par un ou plusieurs membres de l'orga et noté.

Dans son estimation le juge prendra en compte les éléments suivants:

- l'effet demandé (plus vous demandez, plus il vous faut un bon rituel)
- la qualité de l'interprétation de chacun
- la qualité des costumes
- la qualité de la mise en scène, des effets spéciaux, de la musique, etc...
- le nombre de ritualistes ayant le talent adéquat
- la situation scénaristique présente

Vous devez penser un rituel comme un **spectacle**, quelque chose de **vivant** et de **symbolique**. Par exemple si vous effectuez un rituel visant à enchanter une épée pour qu'elle devienne une épée de feu, avoir des costumes dédiés aux couleurs adéquates, utiliser quelques fumigènes, avoir un texte pertinent, sont autant de facteurs qui favorisent la réussite de votre entreprise.

Tous ces éléments concourent à donner une note au rituel qui permet de déterminer son niveau de réussite ou d'échec. La grille de notation n'est pas linéaire, **il est de plus en plus difficile d'obtenir un meilleur résultat**. Celui-ci se présentera sous cette forme :

- **OUI ET** : les ritualistes obtiennent plus que ce qu'ils souhaitent.
- **OUI** : les ritualistes obtiennent ce qu'ils souhaitent.
- **OUI MAIS** : les ritualistes obtiennent une bonne partie de ce qu'ils souhaitent ou bien l'intégralité mais avec un effet secondaire mineur.
- **NON MAIS** : les ritualistes obtiennent une petite partie de ce qu'ils souhaitent mais avec un effet secondaire majeur.
- **NON** : les ritualistes n'obtiennent pas ce qu'ils souhaitent.
- **NON ET** : les ritualistes n'obtiennent pas ce qu'ils souhaitent et il y a un effet secondaire majeur.

A partir de là les orgas présents décideront de l'effet réel du rituel et de ses conséquences. Attention il n'est pas bon de faire un rituel à la légère et de trop demander car un échec sanctionne toujours les ritualistes. Donc le mot d'ordre est : **tout est possible mais il faut assumer et être à la hauteur de ce que l'on demande sinon les conséquences peuvent être désastreuses**.

Enfin, faire un rituel revenant à manipuler des forces mystiques brutes, à fragiliser momentanément l'architecture mystique des Terres des Brumes et surtout à faire appel à un pouvoir difficile à contrôler... il peut arriver des événements perturbateurs pendant un rituel. Sachant qu'interrompre un rituel revient à échouer avec un "**NON ET**", vous devrez continuer votre rituel tout en gérant l'imprévu. Vous êtes prévenus.

Les **Cercles de Rituel** sont des lieux magiques intenses qui ont été consacrés par des **Prêtres** et des **Magiistes**, lors d'un rituel, afin que cela devienne un lieu de rituel. Cette création a eu lieu à la suite de la chute du **Portail** qui a entraîné la peur et la chasse aux sorcières puis la création de la **Guilde des Magiistes**, on dit qu'il y en a un dans chaque monde où les **Ordres** sont bien implantés. Bien qu'il soit techniquement possible d'en construire un autre, personne n'a retenté l'expérience depuis tant la dépense d'énergie magique et divine est importante.

*Faire un rituel en dehors d'un tel lieu donne un malus de départ à la notation. Il n'existe pas toujours là où vous êtes. Lorsque vous êtes dans un Cercle de Rituel le ritualiste meneur doit faire une courte incantation pour **fermer le cercle**. A partir de là, rien de ce qui est à l'extérieur ne peut pénétrer dans le cercle et vice-versa. Cela dit soyez prêts à tout. Vous découvrirez que les "règles" ne sont pas absolues.*

