

LIVRET DES RITUELS



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ
V1.0.0



ON NE JOUE PAS AVEC DES FORCES QU'ON NE COMPREND NI NE
MAÎTRISE, SANS S'ATTENDRE À EN PAYER LES CONSÉQUENCES.



SOMMAIRE



AVANT-PROPOS.....	I
LES RÈGLES FONDAMENTALES.....	I
QU'EST-CE QU'UN LIEU DE POUVOIR ?.....	1
SE LIER À UN LIEU DE POUVOIR.....	2
CONTESTER UN LIEU DE POUVOIR.....	2
PERDRE LA PROPRIÉTÉ D'UN LIEU DE POUVOIR.....	3
LES GARDIENS.....	3
FOLKLORE ET CROYANCES.....	4
COMPTE RENDU DE RITUEL.....	5

AVANT-PROPOS

La majeure partie du fonctionnement des rituels est à découvrir en jeu. Cependant, pour se revendiquer ritualiste dans l'univers de Möhâj, on considère qu'il faut en connaître au moins un et l'avoir déjà réalisé avec succès. Par conséquent, chaque ritualiste possède un parchemin détaillant un rituel qu'il connaît. Ce rituel, choisi par l'organisation, vous sera confié en amont du GN avec votre background et votre fiche de personnage. Une copie du parchemin vous sera délivrée dans votre enveloppe personnage en début de jeu.

Le rituel peut être religieux ou non en fonction du vécu de votre personnage et de son approche des rituels.

LES RÈGLES FONDAMENTALES

Il existe 3 règles fondamentales pour tout rituel :

1. Tout rituel nécessite la présence d'un orga. Sans orga, il est inutile de débiter un rituel.
2. Un rituel ne peut avoir lieu que dans un lieu de pouvoir.
3. Pour pouvoir diriger un rituel dans un lieu de pouvoir, il faut être le maître du lieu.

Un ritualiste possède la connaissance et les capacités nécessaires pour lier son nom à un lieu de pouvoir. Il en devient alors le maître et peut légitimement se revendiquer Maître Ritualiste du lieu. Un lieu de pouvoir ne peut avoir qu'un seul et unique maître. Un ritualiste peut se lier à plusieurs lieux de pouvoir.

Tout lieu de pouvoir possède un Gardien qui apparaît lorsque l'on souhaite utiliser ou contester le lieu de pouvoir. Le gardien possède une puissance équivalente à son maître. Si un autre ritualiste revendique la propriété du lieu, il doit vaincre le gardien du lieu lors d'une contestation. Si le maître est présent lors de la contestation, il peut renoncer à la possession du lieu de pouvoir offrant ainsi le lieu au contestataire. De plus, à la fin de chaque rituel que le maître du lieu réalise, il peut confirmer sa possession ou y renoncer.

QU'EST-CE QU'UN LIEU DE POUVOIR ?

Un lieu de pouvoir est défini par sa saturation magique. Elle est exprimée en Möhâj et correspond à une évaluation de la capacité magique du lieu. Dans l'absolu, il s'agit essentiellement d'une donnée vous permettant d'évaluer la puissance qu'il est possible d'utiliser sur le lieu. A titre indicatif, on détermine qu'un lieu de pouvoir possède à minima une saturation de 50 Möhâj. Pour vous représenter mentalement la puissance qu'il est possible d'obtenir, c'est comme si dans un cercle de 6 mètres de diamètre on pouvait lancer simultanément 480 Nova Solaire... ce qui est colossal.

Le Möhâj est utilisé depuis des temps immémoriaux pour évaluer la saturation magique d'un lieu. Cette unité est entrée dans l'usage de tous les ritualistes. L'origine de cette unité est un mystère que vous pourrez découvrir en jeu.





SE LIER À UN LIEU DE POUVOIR

Pour pouvoir diriger des rituels sur un lieu de pouvoir, vous devez en être le maître. Pour ce faire, vous devez être ritualiste et lier votre nom à celui du lieu. Tout lieu de pouvoir possède un nom qui lui est propre. Il est plus ou moins facile à trouver en fonction du lieu. Lecture d'une pancarte, recherche dans des archives, informations détenus par des PNJs, énigmes... etc. les moyens de trouver le nom d'un lieu de pouvoir sont très variés. Comment ? Quand ? Pourquoi ? Ces lieux ont été nommés et portent des noms qui font partie des mystères que vous pourrez découvrir en jeu.

Dans tous les cas, pour vous lier à un lieu de pouvoir, vous devez en contester la possession.



CONTESTER UN LIEU DE POUVOIR

Pour contester un lieu de pouvoir, vous devez d'abord aller au PC Orga pour déclarer votre tentative en donnant le nom du lieu de pouvoir et son numéro (que vous trouverez sur une pancarte à l'endroit du lieu de pouvoir).

Un horaire vous sera donné pour votre contestation. Vous devez vous trouver sur le lieu de pouvoir à l'heure donnée pour affronter le gardien, ou prendre simplement possession du lieu. Dans les deux cas, la présence d'un orga rituel est requise.

Sur le lieu, vous devez déclarer :

"Moi, [votre véritable nom de personnage] revendique la possession de ce lieu [Nom du lieu]."

Ou toute autre formulation associant votre véritable nom de personnage à celui du lieu pour en revendiquer la propriété.

Par exemple :

"Moi, [votre véritable nom de personnage], maître de [Nom du lieu]" peut également suffire à obtenir la possession d'un lieu de pouvoir sans maître.

Si le lieu possède déjà un maître, à partir de votre revendication, vous avez 30 minutes pour vaincre le gardien qui vous expliquera les modalités. Celles-ci peuvent varier d'un lieu à l'autre mais il est souvent question d'un affrontement à l'aide de champions. Les champions ne peuvent affronter le gardien que 1 par 1. Un champion doit être agonisant ou mort avant qu'un autre entre prendre sa place. Si le gardien est vaincu avant les 30 minutes vous obtenez la possession du lieu. Si le gardien n'est pas vaincu dans les 30 minutes, votre contestation a échoué, vous devrez attendre une demi-journée avant de contester de nouveau ce lieu de pouvoir.

Il est toujours utile de connaître le nom du maître d'un lieu de pouvoir afin d'évaluer la puissance du gardien.

PERDRE LA PROPRIÉTÉ D'UN LIEU DE POUVOIR

Un lieu de pouvoir est souvent lié à un maître. Lorsque celui-ci en perd la propriété par contestation, il le ressent avec un certain délai (vous serez informé par un orga en cas de perte d'un lieu de pouvoir).

Si le maître venait à décéder, le lieu de pouvoir serait considéré comme libre, ce qui facilite grandement la contestation.

LES GARDIENS

Les gardiens de lieux de pouvoirs sont des entités mal connues. Ils ne peuvent quitter le lieu et leur puissance varie en fonction du maître du lieu de pouvoir. Ils font partie des mystères que vous pourrez tenter de percer en jeu.

Les gardiens interviennent activement auprès du maître de rituel et des ritualistes pour leur transmettre des informations, leur poser des questions en fonction de ce qui se passe dans le rituel.

De plus, les gardiens annoncent régulièrement les effets et conséquences des choix opérés pendant les rituels.

(Considérez le gardien comme l'orga rituel)



FOLKLORE ET CROYANCES



Il existe de nombreuses croyances, traditions concernant les rituels, véridique ou non :

- On n'invoque JAMAIS les Ténèbres dans un rituel.
- Les rituels servent à honorer les dieux.
- Les rituels sont des constructions magiques.
- Les rituels sont dangereux, certains y laissent la vie.
- Les gardiens sont une émanation divine, il faut les respecter.
- Les ritualistes jouent avec des forces au-delà de leur entendement.
- Pour qu'un rituel fonctionne, il est nécessaire de faire des sacrifices.
- Pour entrer dans un lieu de rituel actif, il faut jeter une poignée de graines par-dessus son épaule gauche avec sa main droite et faire trois tours sur soi-même.
- Si ce n'est pas un prêtre qui officie, ça doit être un nécromancien.
- Les églises sont des lieux de pouvoirs
- Rechercher un lieu de pouvoir, si ça n'est pas pour construire une église, c'est que c'est pour faire des rituels interdits.
- Plus de 12 kitsunés, c'est l'échec assuré.
- Il faut toujours avoir un ou une jeune vierge à sacrifier dans un rituel, au cas où.
- Être dans un rituel et ne pas y participer activement augmente les chances d'y mourir
- Le maître de rituel a tout pouvoir dans le rituel, il peut même ôter la vie d'un simple mot.
- Participer à trop de rituel peut rendre stérile, sauf si on porte une culotte de roses
- Porter des lunettes lorsqu'on est maître ritualiste est un avantage non négligeable.
- Mieux vaut un rituel court mais péchu, qu'un rituel long où l'on dort.
- Si le lieu de pouvoir est possédé par Draghenkân, il vaut mieux renoncer à le contester.
- Si un rituel s'est déroulé correctement, il faut remercier le lieu en y déposant une offrande.

COMPTE RENDU DE RITUEL

En l'an de grâce 876 AEC, l'Elysiarque Sigmund Erbadisus rendait compte d'un incident dans une chapelle à proximité de la muraille Est de Libéria dans un petit faubourg connu sous le nom de Calbalas. Son récit est depuis étudié en détail par tous les ritualistes lors de la formation, il est connu sous le nom d'incident de Calbalas.

Il m'a été permis d'être le témoin de l'incident de Calbalas. Je laisse mon témoignage afin que les érudits puissent déterminer les causes de ce désastre.

Il s'agissait d'une célébration d'union nuptiale accueillie et célébrée au sein de la chapelle du petit Faubourg de Calbalas. La chapelle était communément connue sous le nom de chapelle de la Colline Venteuse. Le prêtre officiant était un certain Cirmid Acmion, nouvellement promu à la gestion du chapitre local après la mort de son prédécesseur. Je pense que la jeunesse et le manque d'expérience du prêtre peuvent en partie expliquer ce qu'il s'est passé.

En ce qui me concerne, je faisais halte dans le faubourg après une expédition des plus désagréables auprès d'exotiques afin d'assurer à notre sainte église la fourniture de cristal dragon. J'aime assister aux unions entre enfants de notre divin père Cirion Anthurius, soit-il loué à tout jamais dans les cœurs des humains et craint pour l'éternité par les démons.

J'assistais au fond de la chapelle afin de ne pas ajouter au stress des futurs époux, la volonté d'une perfection superflue qu'ils auraient souhaité afficher aux yeux de l'illustre représentant de notre sainte église que je suis. Cependant, le prêtre Acmion s'était tendu en me voyant et je pense qu'il voulu m'impressionner par la qualité de son rituel d'union.

Rituel sacré entre tous parachevant l'union de deux êtres sous la lumière et la chaleur d'Anthurius, loué soit son nom. Rituel pourtant commun et quasi quotidien au sein de notre chère Libéria.

Le prêtre commença donc son office par une prière à la gloire d'Anthurius, puis comme s'il s'adressait à moi plus qu'à son auditoire déclama son identité et titres :

"Moi, Cirmid Acmion, maître de la Colline Venteuse ouvre le rituel d'union."

A ce moment, je remarquai qu'un individu en toge rouge prenait place au côté du prêtre comme pour l'aider dans son office. Une certaine sérénité et bienveillance se dégageait de lui sans que je ne puisse trop dire pourquoi.

Les futurs époux semblaient radieux et heureux de se trouver là et le prêtre sembla prendre de l'assurance.

"Que les témoins s'approchent et se présentent."

Alors chaque membre de la famille s'approcha tour à tour déclamant son identité et son lien avec les futurs époux. Puis ce fut le tour des mariés qui firent chacun un discours très beau sur leur volonté d'unir leurs destinées à jamais.

Tout ce petit monde était disposé en cercle parfait autour du prêtre et des mariés. Ce que je trouvais très élégant pour une cérémonie d'union.

Le reste était un peu plus traditionnel. La corde de chanvre fut nouée autour des poignets des mariés, puis on brûla l'encens composé de différentes plantes et l'on scanda quelques cantiques à la gloire d'Anthurius, aimé entre tous que son nom soit sanctifié.

J'appréciai qu'un prêtre renouvelle quelque peu le sacrement de l'union maritale.





Je trouvais celà rafraîchissant. De plus, toute la famille était mise à contribution pour chanter les louanges d'Anthurius, gloire à lui et la vie vertueuses de ses enfants unis ce jour.

Puis la mariée brûla un bouquet de Roses Impériales et le marié passa une alliance d'or et de diamant à son doigt. L'air se mit légèrement à vibrer à ce moment et le prêtre entama un sermon en tenant dans ses mains, celles des deux mariés.

“Renoncez-vous aux Ténèbres ?”

A ce moment quelque chose crépita dans l'air et des tentacules noires surgirent du sol alors qu'un œil horrible s'ouvrit au-dessus des convives qui poursuivaient la cérémonie comme si de rien était.

Les quelques témoins dont je faisais partie restés au fond de la chapelle furent pris de panique. Je sentis un profond désespoir s'emparer de moi comme si le monde allait être englouti sous mes yeux.

“Afin que ce couple, sous le regard d'Anthurius, loué soit son nom, vivent à l'abri de toute tentation du mal, je vous invite à vous unir à moi pour les guider vers la Lumière.”

Ces mots furent repris en chœur par la famille, tous ayant à cœur d'emmener le jeune couple vers la Lumière en liant leur destin à eux...

L'air crépita à nouveau et les tentacules ainsi que l'œil disparurent dans une gerbe de lumière aveuglante. Lorsque ma vue revint, les deux familles, les mariés et le prêtre étaient tous morts le sourire au lèvres, comme apaisé et un sentiment d'immense quiétude envahissait la chapelle.

Ne restait que l'assistant du prêtre en toge rouge qui sembla passer derrière l'autel et disparaître.

Je transmets ce témoignage à notre élysiarchie pour étude afin que des mesures de prévention puissent être prises pour que cet incident ne se reproduise pas.

SIGMUND ERBADISUS, ELYSARQUE DE LA SAINTE ÉGLISE ANTHURIENNE DE LIBÉRIA, AN DE GRÂCE 876

L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR LU CE LIVRET DE RITUEL
ET ESPÈRE QU'IL VOUS ÉCLAIRERA DANS VOS AVENTURES.
NOUS RAPPELONS QU'UNE GRANDE PARTIE DU SYSTÈME DE RITUEL
EST À DÉCOUVRIR EN JEU PAR L'EXPÉRIMENTATION OU LA
RECHERCHE D'INFORMATION.

LE RITUEL FOURNI À LA CRÉATION EST ENTIÈREMENT DÉTAILLÉ ET
S'IL EST RESPECTÉ À LA LETTRE, IL N'Y A AUCUNE RAISON QU'IL
ÉCHOUE. N'HÉSITÉS DONC PAS À VOUS FAIRE LA MAIN AVEC
CELUI-CI AVANT D'ESSAYER D'INNOVER.

POUR TOUTES QUESTIONS, VOUS POUVEZ NOUS JOINDRE VIA MAIL

À CONTACT@GNOLOGIK.COM

OU SUR LE DISCORD OFFICIEL [HTTPS://DISCORD.GG/SFZT33ZIG6](https://discord.gg/SFZT33ZIG6)

