

Magie et mysticisme

À travers son parcours, le mystique apprendra à se servir de runes anciennes et énigmatiques qui existent dans l'univers afin d'influer sur son environnement, que ce soit via des sorts ou des rituels. Il saura les agencer et pourra les incanter en suivant les indications précises qui seront présentées dans son livre. Chaque sort ou rituel aura besoin d'ingrédients (éléments de sort, composantes végétales, animales, minérales, raffinées ou rares) pour prendre effet. Ces ingrédients pourront être trouvés par le mystique lui-même (importation, échange, etc.) ou pourront être achetés en jeu. Tous ces sorts et rituels devront être inscrits dans un recueil/livre (non volable). Le mystique pourra également transcrire dans son livre un nouveau sort inscrit sur un parchemin ou apprendre un nouveau rituel grâce à un ritualiste le maîtrisant. Ces incantations peuvent avoir des effets bénéfiques ou au contraire, néfastes. Le mystique doit avoir une maîtrise des effets runiques, car sans cela, il pourrait risquer jusqu'à sa vie en pratiquant cet art.



ÉLÉMENTS DU MYSTICISME ET DÉFINITIONS

Ces éléments représentent des ressources propres à l'usage du mystique. Celui-ci aura à utiliser différents agencements de ressources, de bases ou non, afin d'incanter divers types de sorts ou rituels. L'utilisateur obtiendra un certain nombre d'éléments de sort simples en début de chaque événement. Il lui sera possible par la suite d'en créer ou bien d'en acheter.

Catalyste : Un catalyste est habituellement un sceptre ou un bâton. Il peut, grâce à la compétence **CATALYSTE DE COMBAT I ET II**, servir d'extension de la main pour toucher/attaquer la cible. **Ces armes doivent être homologuées comme étant des Catalyste. Il sera donc nécessaire de le mentionner à l'homologation, car les responsables du kiosque devront y mettre une identification spéciale. Aucun objet sans cette identification ne peut transmettre d'effet via les compétences de CATALYSTE DE COMBAT I ET II. Visuellement, ils doivent permettre à un autre personnage de facilement identifier qu'il peut transmettre des effets magiques importants.**

Les composantes et les ressources : les composantes sont utilisées pour effectuer les sorts (avec des éléments de sort complexes) et des rituels. Il existe trois types de base : végétal, animal et minéral. Les ressources raffinées et/ou rares (exemple : gemmes et autres) peuvent aussi être nécessaires pour les sorts et les rituels de plus hauts niveaux.

Élément de sort simple : il s'agit d'une ressource raffinée pour faire des sorts. Représentée par du papier spécialement identifié, le mystique pourra tracer à l'encre les runes associées à un sort spécifique. Un joueur choisissant le mystique comme classe de départ obtiendra 10 éléments de sort simples à son tout premier événement. Les éléments de sort simples ne sont pas de vulgaires bouts de papiers mais bien des petits manuscrits générés via rituel. Seule l'organisation peut fournir ce type d'élément. Ils peuvent être créés par rituel, achetés ou même volés en jeu.

Élément de sort complexe : Il s'agit de manuscrits runiques plus complexes que le mystique peut consumer afin de réaliser les divers sorts qu'il connaît. Pour en créer, il suffit de retracer le cercle et les runes présents dans son livre de sorts sur du simple papier de son choix. Une fois créés, ces éléments peuvent être échangés, vendus ou volés.

Incantation : Il s'agit des mots qui doivent être prononcés afin d'amorcer un sort pour canaliser l'intention du mystique et activer le pouvoir des runes. Une incantation doit être entonnée avec un rythme soutenu et un ton de voix plus élevée que la parole. Tout bafouillage, interruption ou blessure d'un ennemi, entrainera l'échec du sort incanté. Les composantes/points d'énergie sont consommés seulement à la toute fin de l'incantation.

Parchemins de sort : Les parchemins de sort sont des documents tracés avec soin contenant toutes les instructions et le pouvoir d'un sort précis. Ceux-ci sont identifiés par leur créateur avec une mention – Parchemin de sort – en haut à droite du parchemin. Les parchemins de sort servent aussi à apprendre le sort qui y est tracé.

Rituel : les rituels sont les outils les plus puissants du mystique. Il s'agit généralement d'agencements de runes nécessitant une grande préparation afin d'être incantés. Les rituels sont séparés en trois niveaux : débutant, avancé et haute-magie. Les rituels avancés requièrent les connaissances d'une des écoles avancées de laquelle le rituel est issu. Les rituels de haute-magie, quant à eux, exigent une spécialisation dans l'une de ces écoles. Ils ne peuvent être lancés qu'avec une représentation du symbole complexe d'une grandeur qui dépendra de la « marche à suivre ».

Sorts : les sorts sont les outils les plus courants du mystique. À la différence des rituels, il s'agit généralement d'agencements de runes nécessitant une moindre préparation afin d'être incantés. Les sorts sont séparés en cinq niveaux de puissance. Les niveaux III à V requièrent les connaissances de l'une des cinq écoles avancées dont le sort est issu.


LIVRE DE SORTS

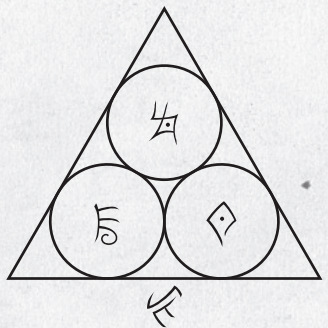
Chaque mystique devra avoir avec lui un livre de magie dans lequel tous les sorts et les rituels qu'il connaît sont inscrits s'il souhaite les utiliser durant l'activité. Il sera de la responsabilité du joueur de fournir et de remplir lui-même son livre de sorts. **Les sorts et les rituels imprimés doivent être présentés de manière décorum pour pouvoir être utilisés.** Par exemple, en les imprimant sur du vélin ou encore du papier bruni. Ce livre ne peut être détruit ou volé. Chacun des sorts ou des rituels transcrits devra comprendre tous les éléments présents sur la fiche descriptive du sort/rituel remise par l'organisation.

VOICI CE À QUOI UNE PAGE DE GRIMOIRE RESSEMBLE :

ARMURE MAGIQUE MINEURE

Niveau 1
Compétence requise à l'apprentissage: Mysticisme I
Cible: Personnelle
Durée: 1 heure
Coût: Élément de sort complexes: Aucun
 Élément de sort simples: 1
Magie de combat I: 1 PE
Bonus: Effet de protection
Description: Accorde à la cible une armure temporaire intangible de 2 PA pour 1 heure ne pouvant pas être additionné à aucun support physique. Le sort prend fin lorsque le total des points de dégâts reçu atteint les PA accordée ou après 1 heure, selon la première éventualité. Non cumulable avec les autres effets octroyant des PA temporaires. L'effet octroyant le plus de PA temporaire prend préséance.
Incantation: Perisai Zrak Vitam Fa Atinurea Alorund

Runes: 



L'ART DE LANCER DES SORTS ET DES RITUELS

Un mystique aura toujours la possibilité de lancer ses sorts de différentes manières selon son niveau de préparation et la situation dans laquelle il se trouve. Tous les types d'incantation pourront être utilisés en combat. Voici les méthodes pour les lancer :

MÉTHODE	MATÉRIEL UTILISÉ
ÉLÉMENTS DE SORT SIMPLES	<ul style="list-style-type: none"> Éléments de sort simples Plume et/ou stylo
ÉLÉMENTS DE SORT COMPLEXES	<ul style="list-style-type: none"> Papier Plume et/ou stylo Compas Règle Ressources requises
PARCHEMIN DE SORT	<ul style="list-style-type: none"> Parchemin sur lequel un sort est inscrit La compétence nécessaire à l'utilisation
MAGIE DE COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> Point d'énergie (PE)
RITUELS	<ul style="list-style-type: none"> Éléments de sort complexes Marche à suivre spécifique au rituel Ressources requises

Méthode par éléments de sort simples

Pour utiliser cette méthode, le mystique doit préalablement tracer la séquence de runes du sort sur chacun des éléments de sort simples requis, tel qu'indiqué dans son livre. **Seules les runes en question devront être consignées sur les éléments de sort simple, et rien d'autre.** L'usage de ces sorts demandera au mystique de déchirer son ou ses éléments de sort marqué(s) après avoir prononcé l'incantation associée.

EXEMPLE VISUEL D'ÉLÉMENT DE SORT SIMPLE TRACÉ :



Méthode par éléments de sort complexes

Pour utiliser cette méthode, le mystique doit préalablement tracer le cercle et les runes du sort sur un morceau de papier pour créer un élément de sort complexe. **Seules les runes et l'élément complexe en question devront être consignés sur les éléments de sort complexe, et rien d'autre.** L'usage de cet élément de sort complexe demandera au mystique de le déchirer ainsi que toutes ressources demandées par la section réservée à cette méthode dans son livre de sorts après avoir prononcé l'incantation associée.

VOIR L'EXEMPLE DE PAGE DE GRIMOIRE À LA PAGE PRÉCÉDENTE

Méthode par parchemin de sort

Pour utiliser cette méthode, le mystique doit préalablement se procurer un parchemin (voir fabrication de parchemin) sur lequel est inscrit un sort et posséder la compétence **UTILISATION DE PARCHEMIN** du niveau approprié. Le joueur devra déchirer le parchemin après avoir prononcé l'incantation associée.

Méthode par magie de combat (Point d'énergie)

Pour utiliser cette méthode, le mystique doit d'abord prononcer l'incantation associée au sort. Ensuite, le personnage dépense les Points d'énergie requis par la section réservée à celle-ci dans son livre de sorts. Cette méthode ne peut être utilisée qu'en combat.

UTILISATION DES PRÉPARATIONS MYSTIQUES UTILISABLES EN COMBAT/JEU : UN TABLEAU COMPARATIF

ÉTAPES	ÉLÉMENTS SIMPLES	ÉLÉMENTS COMPLEXES	PARCHEMIN	MAGIE DE COMBAT (PE)
1	Tracer les runes sur un nombre d'éléments de sort simples correspondant au sort.	Créer un élément de sort complexe en copiant le symbole complexe et les runes sur un morceau de papier fourni par le joueur.	Se procurer un parchemin inscrit d'un sort	--
2	*Toucher la cible durant toute l'incantation.			
3	**Dire l'incantation.			
4	Déchirer le ou les éléments de sorts simples.	Déchirer l'élément de sort complexe et les composantes requises.	Déchirer le parchemin en 2 parties de grosseur semblables.	Utilise le nombre de PE nécessaire au sort. Ex. : 1 PE
5	Dire l'effet clairement à la cible ou au porteur de la cible.			

*Si le sort est emmagasiné grâce à la compétence Catalyste de combat I ou II, la cible peut être touchée à la fin de l'incantation durant le temps accordé par le niveau de cette compétence.

**Tout bafouillage, interruption ou réception de dégâts d'un ennemi entraineront l'échec du sort incanté..

RITUELS

Les rituels sont accessibles par le biais des écoles de magie d'Élude. Ces rituels sont l'équivalent de sort avec un potentiel de puissance plus élevé, mais qui requièrent plus de préparation. Chaque rituel possède une **marche à suivre** qui lui est propre, cette procédure est essentielle à la réalisation du rituel et tous ces paramètres doivent être exécutés adéquatement. La marche à suivre peut inclure énormément de variantes différentes, les ingrédients, le lieu, un vêtement spécial, une cible spéciale ainsi que d'autres particularités propres à chaque rituel. Les composantes du rituel (coût) sont toujours déchirées/détruites à la fin du rituel et les cibles, si leur position est mentionnée, doivent être présentes du début à la fin.

Tout bafouillage, interruption ou réception de dégâts d'un ennemi entraîneront l'échec du rituel incanté.

Les principes du rituel

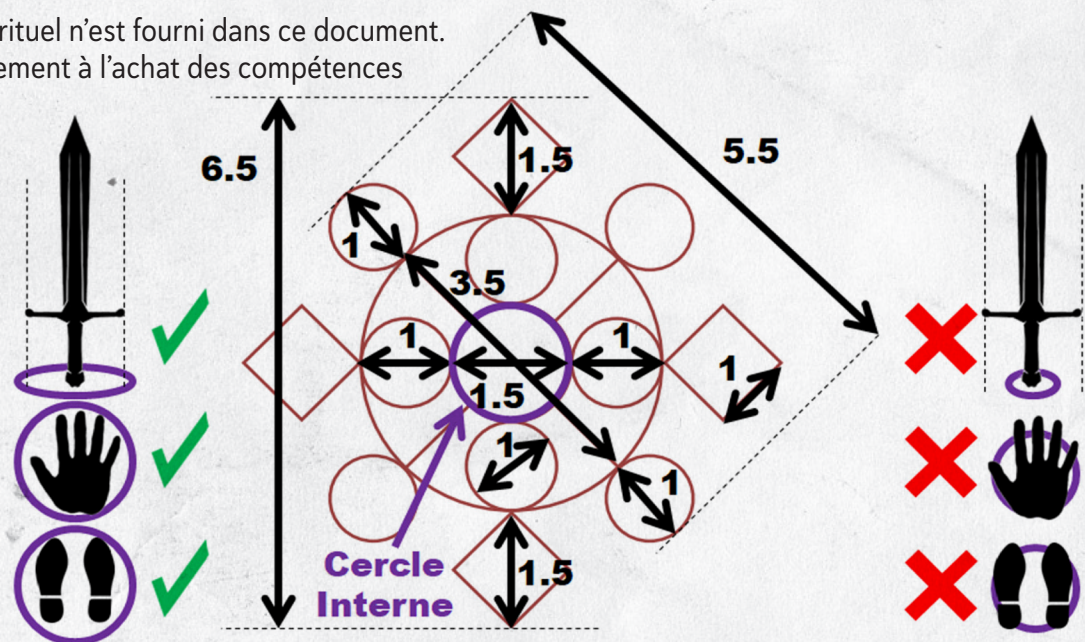
Les règles entourant la préparation d'un rituel sont multiples. Elles peuvent impacter autant le moment auquel le rituel doit être fait, que l'habit du personnage qui l'incante. Que ce soit un rituel de protection ou un rituel de malédiction, chacune des erreurs durant l'accomplissement d'un rituel peut causer différents malheurs pour les personnes présentes. L'art du ritualisme est un art de précision.

ATTENTION, LES RITUELS DANS L'UNIVERS DE BRUMELANCE SONT DÉFINIS PAR :

- ❖ Le lieu où il doit se faire
- ❖ Le moment où il peut être fait : de jour, de nuit, au crépuscule, à l'aube, sous la pluie, etc.
- ❖ Les ingrédients à avoir en sa possession
- ❖ Les incantations à formuler
- ❖ Les runes à tracer
- ❖ Les étapes à respecter
- ❖ les personnes présentes
- ❖ Autres particularités spécifiques au rituel

Chaque rituel étant différent, il est très possible que la majorité des paramètres change d'un rituel à l'autre. Par contre, les mystiques plus expérimentés pourront remarquer que certaines écoles ou certains types de rituels plus précis partagent plusieurs ressemblances.

À noter qu'aucun exemple de rituel n'est fourni dans ce document. Les rituels sont remis aléatoirement à l'achat des compétences de mysticisme.



Précision du traçage et la marche à suivre

Voici plusieurs clarifications sur le traçage et la marche à suivre des rituels de mysticisme.

- ❖ **Traçage temporaire** : Un symbole fait de façon temporaire dans le but de servir seulement quelquefois (tracé dans le sol, dessiné à l'aide de craie, etc.). Peut être seulement représentatif (visuellement identifiable).
- ❖ **Traçage permanent** : Un symbole de rituel tracé sur une surface afin d'être utilisé plusieurs fois (tissu, bois, acier, etc.) devra être tracé avec précision (visuellement très similaire).
- ❖ **Traçage mixte** : Un symbole de rituel mixte est composé de traçages temporaires et de traçages permanents. Chaque technique doit être traitée comme telle (exemple : un personnage peint un cercle de rituel vide sur du tissu, ce cercle devra donc être précis. Il trace ensuite les runes à la craie sur des morceaux de tissus qu'il positionnera dans le cercle vide. Ces runes pourront être seulement représentatives sans être parfaites).
- ❖ **Différentes surfaces** : Le symbole complexe et les runes ne doivent pas obligatoirement figurer sur la même surface, mais l'agencement du tout doit être similaire au document officiel du rituel.
- ❖ **Dimensions** : La grandeur des formes doit être très similaire, peu importe la technique (temporaire ou permanente). La grosseur des runes peut être plus grande, mais pas plus petite que le ratio officiel.
- ❖ **Positionnement dans un cercle mentionné** : Si la « marche à suivre » demande de mettre un objet dans le cercle précis, celui-ci peut être placé verticalement à l'intérieure, mais aucune partie de cet objet ne doit dépasser du cercle (lame, garde, doigts, etc.). La main, quant à elle, doit être placée de façon déployée à plat dans le cercle. Si un cercle doit contenir un personnage, celui-ci doit être minimalement debout et avoir les 2 pieds complètement au sol (qui ne doivent pas dépasser du cercle mentionné). Il peut également se positionner de façon moins avantageuse en étant assis ou coucher, mais aucun membre touchant le sol ne doit dépasser du cercle mentionné.
*Certaines exceptions peuvent s'appliquer si elles sont écrites.

***Un Immerseur/Organisateur voyant un symbole insatisfaisant pourra mentionner l'échec du rituel et y ajouter une conséquence s'il le désire.

* À noter qu'aucun exemple de rituel n'est fourni dans ce document. Les rituels sont remis aléatoirement à l'achat des compétences de mysticisme.

APPRENTISSAGE DE SORTS :

Afin d'apprendre un sort, un mystique devra posséder la compétence requise et trouver un parchemin sur lequel est inscrit le sort en question. Par la suite, le joueur devra retranscrire entièrement le sort dans son livre. **Transcrire un sort ne consume pas le parchemin inscrit.** L'organisation recommande l'utilisation d'un compas et d'une règle puisque les runes et les cercles devront être recopiés le plus parfaitement possible. Après l'événement, l'organisation pourra fournir la version numérisée du sort si la photo de la transcription est jugée exacte.

Apprentissage des rituels :

Afin d'apprendre un rituel, un mystique devra posséder la compétence requise et trouver un ritualiste pouvant l'enseigner. Par la suite, le joueur pourra retranscrire entièrement le rituel dans son livre. L'organisation recommande l'utilisation d'un compas et d'une règle puisque les runes et les cercles devront être recopiés le plus parfaitement possible. Le rituel devra ensuite être simulé par le professeur et ensuite par l'élève sous la supervision de l'enseignant. Cette simulation permet de lancer l'incantation sans avoir besoin des composantes. Après l'évènement, l'organisation pourra fournir la version numérisée du sort si la photo de la transcription est jugée exacte.

CRÉATION DE PARCHEMINS

Un parchemin de sort peut être créé à l'aide de la compétence **Transcription de parchemin I et II**. Il permet au mystique de retranscrire un sort sur une ressource raffinée de parchemin. Pour ce faire, le mystique devra retranscrire complètement le sort tel qu'inscrit dans son livre. Ensuite, le mystique devra lancer le sort comme s'il utilisait un élément de sort complexe (il lui faudra utiliser les composantes demandées par la section réservée à cette méthode dans son livre de sorts). Ce parchemin pourra être utilisé par quiconque

possédant la compétence **Utilisation de parchemin** du niveau approprié. De plus, il sera nécessaire pour tous les mystiques d'utiliser des parchemins de sort pour apprendre des sorts. Dans un tel cas, la compétence **Utilisation de parchemin** n'est pas requise. **Transcrire un sort ne consume pas le parchemin inscrit.**

CRÉATION DE NOUVEAUX SORTS

Il est possible pour un mystique d'inventer de nouveaux sorts. Pour cela, le joueur doit posséder la compétence nécessaire pour lancer le sort qu'il tente de créer,

ainsi que la compétence **Transcription de parchemin** du niveau approprié. Le mystique devra fabriquer un parchemin de sort en écrivant chaque section et en agençant les runes dans un cercle. Le résultat final devra être remis à l'organisation avant la date limite *via* le formulaire sur le site web pour que le sort soit révisé. Une enveloppe avec l'effet exact du sort sera remise au mystique lors de l'événement suivant. Cette enveloppe devra être ouverte par le créateur lorsqu'il lancera le sort pour la première fois. **Un joueur peut tenter de créer un seul sort ou rituel par événement.** À chaque tentative de création de sort, le personnage devra consumer deux parchemins supplémentaires aux composantes complexes requises (peu importe le niveau du sort).

MARCHE À SUIVRE D'EXPÉRIMENTATION MYSTIQUE

#	ÉTAPES	RITUEL	SORT
1	Permission	Un personnage peut expérimenter 2 expérimentations (Mystique ou Alchimique) par année (maximum une par événement). La rétroaction de cette expérimentation sera donnée au personnage sous forme de lettre qu'il devra ouvrir durant le prochain événement auquel il participe. Pour soumettre une expérimentation, le personnage doit avoir participé à l'événement de Brumelance.	
2	Compétence	Le personnage s'assure d'avoir les compétences nécessaires en niveau et à l'école dont il veut tester l'expérimentation. Il devra également avoir la compétence : Ritualisme pour un rituel débutant. Ritualisme avancé pour un rituel avancé. Spécialisation mystique pour un rituel de haute magie (1 seul).	Le personnage s'assure d'avoir les compétences nécessaires au niveau et à l'école dont il veut tester l'expérimentation. Il doit également avoir la compétence : Transcription de parchemin I pour un sort de mysticisme I ou II. Transcription de parchemin II pour un sort d'école III ou IV. Compétence prestigieuse de Grand Maître pour les sorts de niveau V.
3	Écriture	Écritures des paramètres de la potion sur du papier normal (en jeu ou hors-jeu).	
4	Soumettre à l'organisation	Via le formulaire « Expérimentation Mystique » (en format Word ou PDF comme si votre sort était mis au propre) au plus tard le dimanche suivant la fin de l'événement. Une seule expérimentation mystique par événement. Une seule expérimentation par grandeur nature	
5	Recevoir la lettre de retour	Demander votre lettre à l'inscription l'événement suivant celui de votre expérimentation (ou le prochain événement auquel vous participerez). Vous devrez payer le coût total de votre expérimentation pour obtenir cette lettre. Rituel : 2 parchemins + le coût du rituel Sort : 2 parchemins + le coût du parchemin de sort	
6	Tester en jeu	Lancer le rituel en jeu en effectuant la marche à suivre et en déchirant les ressources appropriées. La première fois que le rituel est lancé, le personnage n'a pas à dépenser le coût (celui-ci a déjà été payé pour recevoir l'enveloppe).	Lancer le sort en jeu en utilisant les ressources nécessaires : élément de sort simple ou élément de sort complexe obligatoirement. (Les ressources dépensées pour acheter la lettre sont utilisées pour la création du parchemin magique de ce sort).
		*** Les expérimentations doivent obligatoirement être testées avant samedi minuit. *** L'expérimentation doit être réalisée dans un endroit sécuritaire, loin de tous les ennemis. Si une expérimentation n'est pas testée en jeu, vous devez obligatoirement remettre la lettre fermée à l'organisation à la fin de l'événement.	
7	Lire le résultat	Ouvrez la lettre quelques instants avant de faire l'expérimentation pour prévoir la scène (à partir de quand l'enveloppe est ouverte, il n'y a plus de retour en arrière), il y a 2 possibilités : 1 – Vous recevez un résultat officiel (attention, plusieurs paramètres peuvent avoir été modifiés). 2 – Votre expérimentation échoue, une description globale de la tentative vous guidera vers le pourquoi et une conséquence selon la puissance et la gravité de l'échec vous sera mentionnée. (Aucune protection ne peut permettre au personnage de résister à cet effet magique ou aux conséquences de cet échec, sauf si mentionné) Immédiatement après la lecture de cette lettre, vous devrez lancer le sort ou le rituel et décrire l'échec et les conséquences mentionnées ou l'effet qui figure sur le résultat officiel.	

CRÉATION DE NOUVEAUX RITUELS

Il est possible pour un mystique d'inventer de nouveaux rituels. Pour cela, le joueur doit posséder la compétence nécessaire pour lancer le rituel qu'il tente de créer ainsi que la compétence **Ritualisme**, **Ritualisme avancé** ou **Spécialisation mystique** selon type de rituel qu'il désire créer. Le mystique devra écrire chaque section et agencer les runes dans un cercle. Le résultat final devra être remis à l'organisation avant la date limite **via** le formulaire sur le site web pour que le rituel soit révisé. Une enveloppe avec l'effet du rituel sera remise au mystique lors de l'événement suivant. Cette enveloppe devra être ouverte par le créateur lorsqu'il lancera le rituel pour la première fois. **Un joueur peut tenter de créer un seul sort ou rituel par événement.** À chaque tentative de création de rituel, le personnage devra consumer deux parchemins supplémentaires aux composantes nécessaires requises (peu importe le niveau du rituel).

BONUS ET MALUS

À travers les divers éléments de jeu, il sera possible aux joueurs de recevoir différents bonus. Une cible peut être affectée par un seul bonus de chaque type à la fois (enchantement et protection). **Si la cible est visée par un bonus d'un type déjà actif, elle doit alors décider lequel elle conserve**, mettant ainsi fin à l'effet non choisi. Une arme peut être affectée par un seul bonus de type impact. Si on lui ajoute un second bonus actif de type impact, le porteur de l'arme doit décider lequel il conserve, ce qui va alors mettre fin à l'effet non choisi. Les effets de compétences passives et les compétences de **Renfort** de l'artisan sont cumulables. Par exemple, un personnage recevant les bonus de points d'armure d'une messe pourra les additionner à son renfort d'armure en plus de sa compétence de Spécialisation d'armure. Par contre, **aucun bonus n'est cumulable avec lui-même.** Ainsi, un bouclier ne peut recevoir deux fois un renfort physique. Prendre note que les malus sont cumulables.

ÉCOLES MYSTIQUES

Il s'agit des écoles mystiques connues sur le continent d'Élode. Chacune d'entre elles possède des spécialités la démarquant des autres.

ÉVOCATION

Cette école se spécialise dans l'utilisation des énergies naturelles comme le feu, le froid ou la foudre. Les effets des sorts de cette école sont souvent éphémères et intenses.

MAGIE ÉCARLATE

Cette école se spécialise dans l'utilisation de l'essence qui compose chaque être vivant. Les effets des sorts de cette école relèvent souvent des soins ou des malédictions.

ABJURATION

Cette école se spécialise dans l'altération des lois métaphysiques du monde. Les effets des sorts de cette école servent à défier les forces de la brume ou du mysticisme.

RUNISME

Cette école se spécialise dans l'ancrage physique du mysticisme. Les effets des sorts de cette école sont souvent persistants et défensifs.

MAGIE DES SONGES

Cette école se spécialise dans la manipulation des sens et des expériences. Les effets des sorts de cette école sont souvent manipulateurs ou divinatoires.
