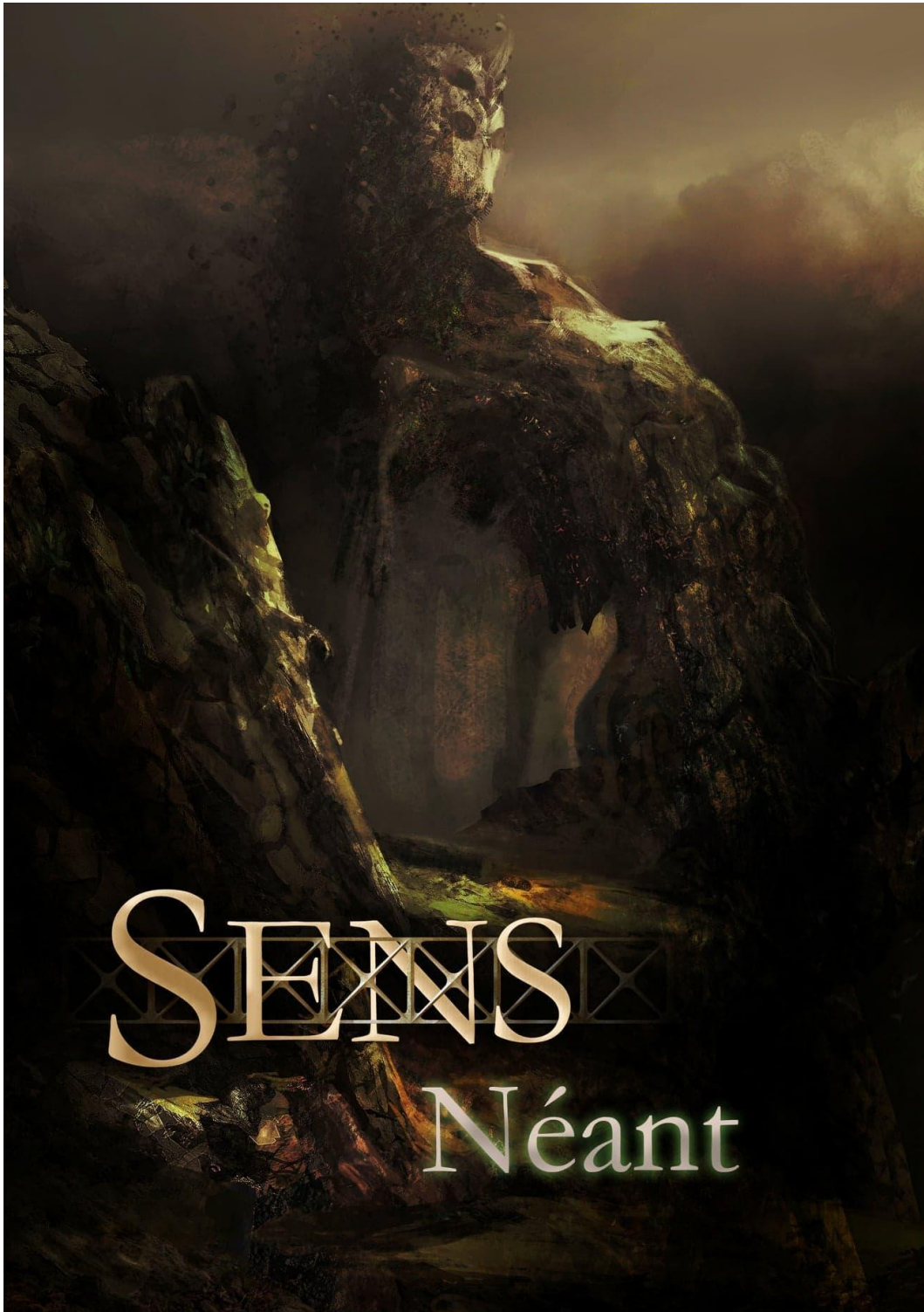




Règles/mécaniques de jeu

1. Les points d'immersions : Relations

Sous forme de pommes de toulines, c'est **Classiss** qui les mets dans un bol au centre de la table.

Ces points restent jusqu'à la fin de la session.

Lorsqu'un joueur effectue une action poétique, sincère, une scène épique, onirique, utile, une belle idée, une interprétation magique, un comportement agréable, etc, un autre joueur peut prendre une pomme de toulines présente dans le bol et lui donner. Ce n'est pas forcément lié au rôleplay. Ces points peuvent être dépensés.

Ils disparaissent d'une partie à l'autre.

Un joueur peut mettre un veto pour que le joueur ne reçoive pas le point **Relation**.



Nb : notre MJ a choisi des pommes de toulines et des glands, mais chaque MJ

choisit ce qu'il préfère comme objet évidemment.

2. Les points d'immersions : Acides

Ils ne sont pas représentés par des jetons. Ce sont les joueurs qui décident de recevoir une tâche acide. Les joueurs découvriront au fil de la partie leurs utilités.

A la fin de la session, les joueurs notent le nombre de tâches **Acides** qu'ils ont, et sont conservés d'une partie à l'autre.

Les tâches **Acides** restent jusqu'à la fin du jeu.

A chaque début de partie, les joueurs recevront autant de points **Relations** qu'ils ont de tâches **Acides**.



3. La création du Golem : Larme et Liens

Le **Mantis** est le nom et la **Larme** du **Golem** (c'est le premier lien).

Les liens constituent la **larme** du setantra, c'est à dire ce qui le rend unique. A l'instar des **faits** dans Sens, ils permettent de personnaliser son setantra, les liens relie celui-ci avec le monde de **Myriade** et donc les autres **myriadiens**.

Chaque lien possède un sentiment : **Eau, Feu, Lumière, Ombre, Terre, Air**.

Et une intensité de 1 à 10 selon son importance pour le joueur.

On peut créer un lien avec n'importe quel myriadiens.

Les liens se formulent comme ceci :

« Je suis lié à...

Je suis attaché à...

Je suis assujetti à...

Je suis relié à...

Je suis associé à...

Je suis relié à...

Je suis uni à...

Je suis allié à...

Je suis aliéné à...

Je suis enchaîné à... »

Plus on a une intensité élevée dans un élément, plus on a de bonus.

Il faut utiliser le champ lexical du lien.

On peut créer des liens avec tout : un myriadiens, un concept, une philosophie, une idée, une envie, etc.

Il faut en créer six au début, avec les six éléments différents.

Puis six autres avec obligatoirement :

- Un lien avec un autre PNJ

- Un lien avec un autre PJ

Il faut aussi un lien Acide

Grâce à la lecture sentimentale, on peut accéder aux différentes strates (liens) d'un autre myriadiens.

Un joueur peut réorganiser sa **Larme**.

La nature élémentaire est toujours celle de l'école de foi du setantra créé.

On peut créer ce que l'on veut avec nos liens.

On peut donner des liens à des myriadiens, apprivoiser ou non.

Les liens qui constituent la **Larme** sont visibles par tous les myriadiens, sauf les liens **Acide**.

4. Les Écoles de foi

L'école de foi de l'Eau

Les sétantras d'Eau sont des conciliateurs, des diplomates, des médiateurs.

Ils ont emprisonné leur **Utrima** à *Forgotten*.

Ils pensent que l'Ultime Sentiment sera atteint grâce à la paix.

Les qualités de l'école de foi de l'Eau

La douceur, la paix, la béatitude, le calme, le charme, la compassion, la compréhension, la conciliation, le contentement, la détente, la tendresse, la volupté, la plénitude, la bienveillance, la sérénité, l'empathie, la quiétude, la sensibilité, la tranquillité, la sagesse. L'Amour

L'école de foi du Feu

Pour les sétantras de Feu, l'Ultime Sentiment s'atteindra grâce à l'épuisement. Pour eux, sans conflits → pas de débats. L'évolution par le conflit fait grandir. Ils aiment la compétition, ils ont

inventé le combat martial, les armes.

Les qualités de l'école de foi du Feu

L'acharnement, l'animosité, l'ardeur, l'agitation, l'affolement, l'allégresse, l'exubérance, l'euphorie, la fougue, la galvanisation, l'hostilité, la haine, la hargne, l'ivresse, la joie, la jubilation, la jalousie, la panique, la rancœur, la rancune, le ressentiment, le surmenage, la passion. L'Amour

L'école de foi de la Terre

École qui s'occupe des autres, elle est altruiste, il y a une grande valeur d'amitié, ils se lient beaucoup aux autres. Ils donnent plus de valeurs aux autres qu'à eux même. Ce sont les protecteurs de *Myriade*. Tout *Mogosh* est entouré par la forêt.

Ils pensent qu'**Aziliz** est la clé pour atteindre l'Ultime Sentiment.

Ils n'ont plus d'Ultima.

Les qualités de l'école de foi de la Terre

Inébranlablement, le courage, la confiance, le confort, enthousiasme, l'encouragement, l'entêtement, la fortification, la fidélité, la franchise, l'honneur, l'implication, l'invulnérabilité, la persévérance, le respect, la proximité, le réconfort, la présence, le pragmatisme, la solidité, la sympathie, la séduction, le soulagement. L'Amour

L'école de foi de l'Air

Ils sont individualistes, ils pensent qu'il faut découvrir le monde par l'expérience, ce sont des voyageurs.

Ils ont des ailes

Ils pensent qu'il faut s'enrichir soi-même. Il faut profiter du moment, vivre chaque instant, ils sont volages.

La découverte est importante, ils sont un peu espiègles, enfantins, changeants. Il y a une forme d'égoïsme par l'insouciance.

Dans les sons, ils cherchent à découvrir un autre langage.

Il y a une certaine tristesse chez eux, de par la perte de leur Ultima.

Les qualités de l'école de foi de l'Air

L'ouverture, l'impuissance, l'inconfort, la négligence, le mépris, l'absence, l'insouciance, le dédain, la distance, la distraction, le suspens, l'ennui, le découragement, l'indécision, la liberté, la rêverie, la réserve, la retenue, la timidité, le désœuvrement, le désarroi. L'Amour

L'école de foi de Lumière



Ce sont eux qui ont le maximum de connaissance.
Ils ont une bibliothèque (gardé par un maître héritant)
Ils abordent la connaissance par plusieurs biais : l'écriture.
Il faut percer le mystère de l'Etoile Bleue.
Ils pensent que les sentiments nous éloignent de la vérité, car ils sont subjectifs.
Ils recherchent une vérité objective. Il cherche la simplicité.

Les qualités de l'école de foi de la Lumière

La satisfaction, la concentration, la reconnaissance, l'intérêt, la fierté, l'épanouissement, la savoir, la connaissance, la croyance, la rigueur, le discernement, l'unité, logique, le dogmatisme, l'éveil, l'extase, la fascination, la vénération, la stabilité, la beauté, l'assurance, la sécurité, l'espérance.
L'Amour.

L'école de foi de l'Ombre

Individualité, subjectivité, ils sont en quête d'eux-mêmes à travers le rêve et l'Ombre. Ils aiment distiller le doute chez les autres, ils sont en quête de l'Ultime Sentiment par le rêve, c'est le grand mystère de l'Alvea.
Ils partent des questions et non des réponses.
« La seule chose que je sais c'est que je ne sais pas »

Les qualités de l'école de foi de l'Ombre

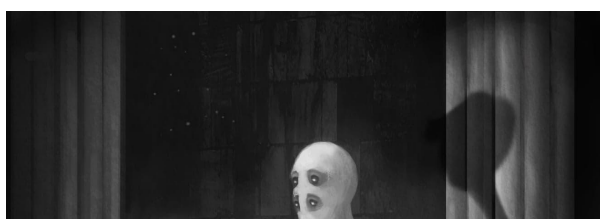
L'affaiblissement, l'anxiété, l'angoisse, l'amertume, le bouleversement, la confusion, la culpabilité, la déception, le dégoût, la détresse, l'étonnement, l'égarement, l'hésitation, l'inquiétude, l'incompréhension, l'incertitude, l'insatisfaction, l'instabilité, la perplexité, la peur, la rupture, le regret, la surprise, le scepticisme, le soucis, la tiraillement, le tourment, le trouble, la vulnérabilité.
L'Amour.

Être proche d'une seule des qualités signifie que le sentiment est le bon pour le lien créé. On ne peut pas mettre plusieurs sentiments dans le même lien.
On peut en revanche créer un autre lien avec un autre sentiment.

5. La variété élémentaire des myriadiens

Tous les myriadiens possèdent des éléments.
Tous les êtres ont des sentiments.
Plus une entité a des éléments, plus elle a des capacités.

Listes d'entités possibles (exemples) :



- Myriadiens à **six éléments** :

Les setantras, les utrimas, les maîtres héritants, les maîtres, les adeptes.

Ils ont 5 sensations sur le monde : le mantis, l'alvea, la vue, l'ouïe et le toucher.

Capacité de déplacement limitée uniquement par le vide sidéral et l'Acide.

Il est impossible d'entrer dans la Chambre d'Ombre de **Setantra**, (lieu où on l'a assassiné), elle est corrompue par l'Acide.

Sur Myriade, en dehors de l'Acide, les setantras ont pour seule limite leur

foi. Se laisser porter par un courant d'Air par exemple, ou par la Terre.

L'intensité des éléments correspond à la maturité.

Une grande intensité permet d'avoir des bonus.

- Myriadiens à **cinq éléments** :

Phoenix de **Flamme**, sirènes du cap de Bonne-Espérance, les loups-phoques le Leviathan de **Glace**, **Mars** le dragon de **Miroir**, etc...

Comme les setantriens, ils possèdent cinq sensations, mais selon les créatures, certains de ces sens sont atrophiés ou sur-développés.

Ces créatures sont appelées chimères, des oracles, des idoles, des ancêtres.

- Myriadiens à quatre **éléments** :

Les mammifères, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens.

Ils ont besoin d'être au contact des autres pour gagner en intensité.

Ils engendrent les créatures qui leurs ressemblent, parents et enfants sont toujours semblables.

Ils façonnent ces êtres à l'intérieur d'eux-mêmes, pour ensuite les extraire.

Les parents les abreuvent avec leur propre rayonnement.

Ces créatures savent faire beaucoup de choses mais ont du mal à en apprendre de nouvelles.

Ils adorent les setantriens et se laissent facilement apprivoiser.

- Myriadiens à trois **éléments** :

La faune et la flore du type insectes, mollusques, plantes, mousse, etc.

L'alvea est très négligée voire inexistante chez eux.

En revanche, le Mantis et le toucher sont très développés.

Les entités à trois éléments qui ne se déplacent se servent d'entités plus complexes pour se déplacer.

- Myriadiens à deux **éléments** :

Un rayon de lumière, de la boue, un nuage, de la lave, un bruit, une vague, un ouragan, une montagne, un courant d'air, etc.

Ils n'ont que le mantis et le toucher.

Ils sont une source de rayonnement aussi puissante qu'éphémère pour toute créature de myriade. On dit qu'ils sont intelligents et poursuivent un objectif très ancien. Mais ils ont des moyens d'expressions très limités et personne ne peut accéder à la cohérence de ce plan. Ils communiquent par leur force et leur foi. Ils sont des présages qui se laissent ne se laissent pas interpréter

- Myriadiens à un **élément** :

Les Ultimas.

les Runes :

- L'Arène de Flamme
- La flamme verte de Zostéracées.
- L'Arbora
- Le grand Orgue de Souffle
- La cathédrale de l'Ombre
- Miroir

Les runes : êtres les plus simples. Ce sont des artefacts qui ne contiennent des liens que d'un seul élément.

Une Rune doit en principe recevoir la totalité des liens d'un seul et unique élément afin de pouvoir réincarner l'Ultima qui lui correspond.

Les être d'un seul élément ne possèdent que le mantis.

Ils ont une intensité de 1.

6. Les Points d'Expérience

Les **Golems** commencent le jeu avec **60 points d'expérience**.

Les points d'expérience permettent deux choses :

- De créer un nouveau lien pour 1 point minimum.
- De monter l'intensité d'un lien déjà existant (1 point d'XP dépensé pour 1 point d'intensité gagné) pour un maximum de 10 points.

Les **points d'expérience** peuvent également être stockés d'une partie à l'autre. Au début du jeu, on ne peut pas créer six liens supplémentaires.

On doit en dépenser 50 dès le début.

Il est déconseillé d'avoir trop de liens au début, l'XP servira in-game.

Les **points d'expérience** sont dépensés en direct pendant la partie, en rapport avec l'action en cours. Au début de chaque partie, **Classiss** distribue 12 points d'XP à chaque joueur. L'XP permet d'augmenter la sensibilité du joueur, elle permet d'avancer sur la quête de l'**Ultime Sentiment** et la compréhension de l'univers.

Elle renforce l'intensité du **cadran**, qui est la qualité de chaque élément.

7. La Méditation

Méditer dans l'Ombre permet à un myriadien de se reposer, et par conséquent de regagner ses points de rayonnement. Un point par heure.

Le joueur doit absolument décrire les rêves et cauchemars s'il veut que son rayonnement soit restauré.



La qualité de la chambre d'Ombre, donc de la quantité d'Ombre qu'elle génère peut accentuer cette restauration.

Un setantra

La méditation est une scène décrite et racontée par le simulacre qui interprète le golem, elle représente ce qu'il/elle veut, et peut montrer des lieux ou personnages que le simulacre connaît.

8. Les myriadiens apprivoisés

Chaque joueur commence avec un myriadien apprivoisé, qui sera son arme. Il l'imagine comme il veut, il doit être d'une taille raisonnable pour pouvoir la porter. Les liens des M.A sont formulés à la deuxième personne du singulier ou du pluriel. A la création, les quatre premiers liens sont à d'intensité 6 et sont de la nature élémentaire de l'école principale du setantra.

Puis chaque joueur ajoute à son arme un lien de son choix.

Tant que l'arme est en contact des vibrations sentimentales de son porteur, elle donne un bonus de +30 dans l'élément de son école de foi principale.

On peut donner des liens à son M.A. Au début il est simple mais pourra être compléxifié grâce à des rituels.

9. Les Noeuds

Chaque fois que des liens se rencontrent, s'unissent ou se rencontrent, ils produisent des nœuds.

Chaque Myriadiens est une œuvre nodale.

« L'action noue la relation, agir c'est faire nœud de ses multiples liens. »

Setantra

Si la volonté d'un joueur est en accord avec les capacités de son **golem**, les nœuds se forment et se résolvent sans qu'il soit nécessaire de rendre explicite le système de résolution. Il faut jouer son perso !

En revanche si **Classiss** pense qu'un joueur veut effectuer une action que son **golem** aura des difficultés à réaliser, il peut interrompre la narration, demander un test à ce joueur en demandant un intensité minimale d'un ou plusieurs éléments impliqués dans la narration.

Par exemple :

Racine, golem de Terre, veut traverser une forêt, mais celle-ci ne veut pas le laisser passer car la dernière fois qu'il y est entré c'était *no buen*.

On fait alors un test, on regarde l'intensité dans l'élément demandé, ici la Terre Racine possède 44 d'intensité, plus les bonus liés aux myriadiens apprivoisés, plus les points d'immersion **Relations** moins l'**Acide**.

Après ce calcul, **Classis** déclare :

« Ah bah c'est chaud frère ça marchera pas. »

Racine décide tout de même de le tenter (il n'y est pas obligé) et rentre dans la forêt.

C'est une bonne solution si les deux interlocuteurs campent sur leurs positions et restent en boucle sur leurs arguments.

On compare alors les éléments sur les **cadrans**. Chacun choisit alors, en justifiant la nature

élémentaire de son argument.

Puis chaque personnage fait le vœux dans une formule « je souhaite qu'il comprenne... », on compare alors ensuite les intensités, la plus élevée gagne.

Racine :

« J'aimerais qu'ils comprennent que je suis un **Golem**, et donc un protecteur d'**Aziliz**, j'ai un message important de sa part à transmettre à **Savane** qui est de l'autre côté de la forêt, j'utilise mon lien *Je suis attaché à Aziliz (Terre)*. »

Classiss compare avec l'intensité des arbres qui lui barrent la route.

« Bon bah ok ça marche maggle car tu as une intensité en Terre plus balèze. »

Ce système de résolution fonctionne entre les **Golems** eux-mêmes.

Mais si un des interlocuteurs n'est pas satisfait du résultat, il peut le refuser en déclenchant une **confrontation de rayonnements**.

10. Confrontation de rayonnements

Lorsqu'un setantra cherche à en soumettre d'autres par la force ou la foi, le combat ne peut avoir lieu qu'à portée du **mantis**.

Ces confrontations ne sont pas gratuites, elles doivent servir à résoudre des tensions dramatiques. Chaque attaque doit être l'occasion d'exprimer un argument, un sentiment, une cause, une raison, une position. Une attaque qui blesse est un argument qui porte.

Ce n'est pas de la violence physique.

C'est l'ultime recours pour résoudre des différends entre deux protagonistes. Cet événement tragique peut conduire à la fêlure d'une sphère, la cassure d'une sphère ou la mort d'un myriadien.

*A ne pas confondre avec l'anéantissement de **Setantra**.*

Seul le duel de larmes permet l'anéantissement.

C'est une succession d'attaques très violentes, elle se divise en round.

Au cours de ce round, les joueurs impliqués agissent chacun leur tour.

L'ordre des tours est déterminé par l'intensité de l'élément principal de chaque participant. La round s'achève lorsque tout le monde a l'occasion d'agir une fois.

Si le combat n'est pas achevé, un nouveau round débute.

Lors d'un tour, un myriadien peut effectuer :

- une attaque élémentaire
- un rituel suffisamment rapide pour qu'il ne puisse être effectué pendant la confrontation de rayonnements (par exemple le rituel de l'état)

Agir pendant son tour :

Pendant son tour, le joueur peut choisir de faire attaquer son **golem** et/ou ses myriadiens apprivoisés s'ils sont présents et/ou d'émettre des sentiments.

Il est possible de retarder une action en passant son tour et de déclencher son action plus tard.

Pendant son tour, on doit nécessairement lancer des sentiments et communiquer avec son opposant.



On n'attaque qu'avec un argument de son état.

Une attaque élémentaire ne peut pas être discrète ou esquiver.

Un setantra victime d'un assaut élémentaire doit lui résister par la foi.

Les myriadiens attaquent leurs ennemis avec leurs sentiments.

Par anthropomorphisme un combat sentimental pourra tout de même être traduit par des actions physiques.

Par exemple : attaquer avec son épée de Feu est équivalent à "j'envoie un sentiment de feu à mon l'assaut de la sphère de mon ennemi."

Le rayonnement augmente grâce à l'XP, elle se régénère naturellement lorsque le setantra médite dans l'ombre.

+1pt/heure dans l'ombre.

Le joueur doit décrire les rêves et cauchemars s'il veut que le rayonnement soit restauré. La qualité de la chambre d'Ombre (donc de l'Ombre) que le setantra choisi accélère la restauration du rayonnement.

Un setantra peut choisir de se « nourrir » d'un myriadien apprivoisé non épuisé et à portée de ses vibrations sentimentales, pour transférer tout ou partie de ses points de rayonnement de l'artefact vers ses points de rayonnement actuels.

Si cela épuise votre myriadien, il pourrait vous en vouloir...

Un setantra peut faire cela pendant une confrontation, mais cela lui coûtera son tour de jeu. Une fois épuisé, un joueur peut, une seule fois, choisir de donner un de ses **points d'immersion Relations** au MJ pour que son **Golem** regagne un point de rayonnement.

Cela peut marcher également pour faire regagner un point à son myriadien apprivoisé.

C'est le joueur qui dirige son myriadien apprivoisé.

On peut attaquer à plusieurs.

11. L'épuisement

Lorsqu'un setantra ou myradien n'a plus de points de rayonnement il est en situation **d'épuisement**, il est susceptible de se briser, de changer, de se subdiviser, de mourir.

C'est une situation dangereuse, un setantra épuisé ne peut plus déclencher de nœud ou lancer de confrontation.

Il est facilement manipulable par quiconque en formule le souhait !

Un myriadien dans un tel état prend l'apparence d'un **spectre** ou d'un **fantôme**. S'il subit une nouvelle agression, il se brise et vole en éclats, en morceaux ou



fragments.

Chaque fragments sont de nouveaux êtres composés avec les liens éparpillés de l'ancien myriadien. Un joueur ne peut pas choisir de mettre volontairement son **golem** en état d'épuisement. Les rituels sont également impossibles si le coût de ce rituel l'amène en état d'épuisement. En état d'épuisement ne doit plus utiliser la première personne du singulier mais la troisième. Pour revenir d'une situation d'épuisement :

- **plusieurs heures dans une chambre d'ombre**
- **la faveur d'une nuit sans étoiles**
- en prenant une tâche d'acide → +1 point de rayonnement

12. Les rituels

Chaque rituel coûte des points de rayonnement.

On ne peut pas utiliser un rituel pendant une confrontation de rayonnements.

Rituel de lecture sentimentale

Coût : 1 point

Permet de découvrir les relations qu'un être entretient avec le monde.

Permet de se servir du mantis comme un véhicule vers le passé.

Permet de sonder la larme d'un myriadien pour découvrir les souvenirs et les liens qui la tissent.

Ce rituel s'effectue rapidement mais peut durer plusieurs heures pour des sentiments très lointains. Il est donc discret s'il est fait rapidement et visible s'il dure plusieurs heures. Il peut être effectué pendant une confrontation de rayonnements.

Pour être effectué en profondeur, le rituel ne doit pas être interrompu, en cas de rupture du rituel, impossible de reprendre là où on s'est arrêté, il faut repartir depuis le début.

Par conséquent, plus le rayonnement d'un setantra est élevé, plus il peut analyser l'essence d'un être. *Setantra a découvert l'US grâce à son énorme rayonnement, il a pu remonter au sentiment originel.*

Si le joueur veut qu'un lien soit révélé, il doit dépenser 1 point de rayonnement. Pour chaque lien révélé, la mise en scène qui a conduit la création de ce lien l'accompagne. gg

Ce rituel génère donc des scènes de flashbacks.

Dans ces flashbacks, un joueur peut agir et discuter avec l'être sondé.

Le joueur peut même y effectuer des rituels dans la **lecture sentimentale**.

En revanche, les actions faites par le joueur ne changent pas le passé, elle les réinterprète seulement.

Si l'individu est un myriadien apprivoisé, ce rituel est gratuit.

C'est une confession, le MJ doit mettre en scène cette lecture comme la visite d'un monument étrange dans lequel l'être apprivoisé nous raconte ses souvenirs et ses liens.

Un individu peut être exploré à plusieurs.

Si c'est le cas, il y a un joueur « leader » qui va guider les autres dans la **lecture sentimentale**. Il choisit où il veut aller, il choisit l'objet du rituel de lecture.

Le ou les suiveurs de cette lecture ne peuvent pas demander au MJ d'avancer vers un nouveau lien.

A tout moment, le joueur « leader » peut être changé, dans ce cas là, tous les joueurs à l'exception de celui qui devient le nouveau guide dépensent un point de rayonnement.

Dans un souvenir, les ombres aperçues appartiennent à l'être visité.

Si la scène semble intéressante, voire importante, il ne faut pas hésiter à poursuivre sans forcément suivre rigoureusement les règles liées aux points de rayonnement.

C'est-à-dire que si le MJ voit qu'il vous manque les points nécessaires, il sera gentil et pourra vous

permettre de continuer. :-):-):-):-:')

Rituel de la forge

Coût : 1 point de rayonnement pour 1 point d'intensité déplacé vers un être.

Grâce à ce rituel, les myriadiens peuvent transférer une partie ou la totalité de l'intensité d'un lien dans une rune, un artefact ou un autre artefact.

On ne peut toucher qu'à un lien par rituel de **forge**.

Si on donne la totalité de l'intensité du lien, on efface le lien.

Ce lien n'existe plus pour le myriadien qui l'a effacé de sa larme.

Le rituel de la forge permet d'accroître l'intelligence et les capacités d'un myriadiens.

Il permet de transformer un être d'un élément en un être à 5 éléments.

En revanche, il ne permet pas de donner le dernier élément et de créer un setantrien. Le myriadien doit être prêt et volontaire à être forgé.

Un apprivoisement de la sorte ne fait pas forcément partie de la larme du myriadien.

Rituel de l'Amour

Coût : 1 point d'intensité pour engendrer un setantra.

Il permet à deux setantras d'engendrer un nouveau né.

Il faut au moins être deux, chacun dépense 1 point qui permet de forger une œuvre ayant les 6 éléments.

Pour chaque setantriens qui participe, il faut qu'ils s'aiment vraiment.

Rituel de l'état

Coût : 1 point de rayonnement.

Permet de changer d'état élémentaire. C'est la faculté de réorganiser la sédimentation sentimentale récente, donc de montrer son dernier sentiment aux autres.

On peut changer l'état de son corps, par exemple, en laissant libre cours à sa tendresse, en mettant ses sentiments de tendresse en avant, on se couvrira d'eau et son corps ira progressivement jusqu'à prendre une apparence aqueuse.

Ce n'est qu'une apparence.

Cet aspect est capital pour l'étiquette setantrienne.

Il permet par exemple d'entrer dans l'**Océan Boréale** en prenant un état d'Eau. Ensuite, cela ne coûte rien de revenir à l'état de son école.

Rituel de l'empreinte élémentaire

Coût : 1 point de rayonnement

Permet de changer la nature élémentaire d'une arme ou d'un artefact de façon momentanée en dépensant 1 point.

Cela permet à un setantra de changer l'ordre des sentiments actuels de son arme. Ce rituel ne peut pas être utilisé pendant une confrontation de rayonnements. Un être apprivoisé peut être dans un état particulier et conférer des bonus dans un autre élément. C'est un état provisoire.



Rituel du sentiment

Coût : 1 point de rayonnement.

Permet d'invoquer un sentiment. Permet de modifier légèrement l'attitude d'un myriadien. Il doit être en relation avec l'état actuel du setantra qui fait le rituel.

Par exemple, en état de feu, ce rituel permet d'agacer, d'énervé, etc.

On peut influencer les sentiments des autres.

Cela fonctionne sur la plupart des setantras. Rarement sur les **maîtres héritants** et encore plus rarement sur les **Utrimas**.

Cela ne marche pas sur les golems des joueurs, sur l'**Ultima**, sur une rune simple, sur un corrompu, le menteur ou l'assassin.

Rituel de l'élément

Coût : 2 points de rayonnement.

Permet d'invoquer un élément, de créer spontanément une quantité variable d'un élément donné.

La quantité de l'élément invoqué varie en fonction de l'intensité.

Rituel de l'apprivoisement

Coût : du temps et de l'expérience.

Permet d'apprivoiser un myriadien.

Règle primordiale : Si le joueur donne plus de la moitié des points de lien qu'à le myriadien, il apprivoisé automatiquement.

Un myriadien peut être apprivoisée par plusieurs autres myradiens.

L'apprivoisement ne fait pas toujours l'objet d'un lien, mais si tel est le cas, le myriadien tient énormément au fait d'être apprivoisé par cette personne.

En général, ce lien signale une relation exclusive.

Un joueur peut choisir d'interpréter une créature que son PJ a apprivoisé.

Lorsque le joueur apprivoise, il crée une nouvelle ligne, **son rayonnement sera la totalité de son intensité divisé par 10**.

Pour bénéficier du bonus de son myriadien, celui-ci doit être avec son "maître". Le myriadien apprivoisé ne viennent pas avec leur "maître" s'ils ne peuvent pas physiquement les prendre.

Rituel de la créature

Coût : 3 points de rayonnement. 1 point si la créature est apprivoisée.

Permet d'invoquer un myriadien, une créature auprès du joueur.

Cette créature doit être en relation avec la nature élémentaire actuelle de celui qui l'appelle. Si c'est cohérent et que cela respecte l'univers, le joueur peut inventer une créature à invoquer par ce rituel.

Rituel de l'Héritant

Coût : 4 points de rayonnement

Permet d'invoquer un **maître héritant**.

Permet de communiquer avec le **maître héritant** de son l' école.

Le setantra doit être dans l'état de son école pour faire ce rituel. Il apparaît sous forme d'entité spectrale. Les myradiens présents peuvent le voir.

Tous les golems peuvent interagir avec un personnage invoqué de la sorte.

Rituel de l'Utrima

Coût : 5 points de rayonnement

Permet d'invoquer l'**Utrima** de son école.

IDEM. IDEM. IDEM

Youpi !!!!

Des bisous