LE MAÎTRE DES RITES

Il connaît les gestes qui honorent les ancêtres, les offrandes qui ouvrent un dialogue et les tabous qu'il vaut mieux ne pas briser.

PROFIL DE PROFESSION

Caractéristique clé : Intelligence

Compétences de profession

- Artisanat
- Bâtons
- Intuition
- Langues
- Mythes et légendes
- Persuasion
- Représentation
- Soins

Suivez ensuite la procédure normale de création de Dragonbane pour choisir et calculer vos compétences.

INCARNATIONS DANS LES TROIS UNIVERS

Brumes de Kasumi : gardien de sanctuaire, ascète, moine itinérant, spécialiste des tabous.

Cendres du Fleuve Jaune : maître des cérémonies ancestrales, officiant taoïste, gardien de tombe, exorciste itinérant.

Montagnes du Matin calme : mudang ou baksu, moine, ermite, gardien de tombe, spécialiste des rites familiaux.

Le nom de profession est générique. Le personnage porte dans la fiction le titre propre à sa tradition.

CAPACITÉ HÉROÏQUE - RITE PRÉPARÉ

Prérequis pour l'apprendre après la création : Mythes et légendes 12. Coût : 3 points de Volonté. Déclarez cette capacité avant le jet final d'un rite incertain.

- Si le temps, l'offrande ou l'outil, et le lien avec la présence ou le lieu sont tous présents : le jet reçoit une faveur.
- S'il manque exactement un de ces trois éléments : annulez seulement le fléau causé par cette absence.
- S'il manque deux éléments : le rite reste impossible.

La capacité ne transforme pas le rite en sort, ne commande pas un esprit et ne modifie jamais les conséquences d'un Démon.

GESTE, RITE OU SORT ?

Forme	Usage
Geste rituel	Sans pression : prière, offrande, purification, respect d'un interdit. Pas de jet ; effet fictionnel limité.
Rite incertain	Danger, délai, présence hostile ou effet surnaturel limité. Jet de Mythes et légendes.
Sort	Magie véritable : appliquer entièrement les règles officielles de Dragonbane.

Tout personnage peut accomplir un geste rituel ou tenter un rite si la fiction et ses connaissances le permettent.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Lancez 1D6 ou choisissez avec le MJ.

D6	Ensemble
1-2	Bâton, lanterne, huile de lampe, silex et amadou, matériel d'écriture, bandages, sac à dos, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.
3-4	Couteau, torche, silex et amadou, matériel d'écriture, couverture, corde de chanvre, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.
5-6	Bâton, lampe à huile, huile de lampe, silex et amadou, matériel d'écriture, bandages, sac à dos, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.

Ajoutez un nécessaire rituel adapté : encens, papier, rubans, clochette, coupe, pinceau, sel, tissu ou petites offrandes. Il n'est pas magique.

VOS REPÈRES DAORYU

Reliez votre pratique à une communauté, un lieu et une dette concrète.

Appartenance _____

Lieu d'attache _____

Lien _____

Obligation _____

À LA TABLE

- Cherchez d'abord ce que la présence attend, protège, refuse ou rappelle.
- Un rite ouvre une possibilité ; il ne répare pas seul une injustice et n'abolit pas les conséquences humaines.
- Vous êtes mieux formé aux rites, mais vous n'en avez pas le monopole et vous n'êtes pas automatiquement mage.

Le Maître des rites - profession Daoryu en test v0.1. Le livre de base Dragonbane est requis. Ce supplément n'est ni affilié, ni sponsorisé, ni approuvé par Fria Ligan AB ; il est créé sous la Dragonbane Third Party Supplement License.

LE MAÎTRE DES RITES

Le rite doit rester un acte situé : une intention limitée, des conditions concrètes, un jet unique et une conséquence qui ouvre encore du jeu.

Étape	Règle
Intention	Révéler un besoin ou un tabou ; communiquer brièvement ; apaiser ; protéger un seuil ; guider un passage ; permettre une libération après réparation.
Éléments	Du temps ; une offrande ou un outil ; un lien avec la présence ou le lieu.
Durée	Normalement au moins 10 minutes. Sous danger immédiat : préparer, formuler la demande, sceller ; le conducteur effectue le jet final.
Jet	Mythes et légendes. Un élément absent : un fléau. Deux éléments absents : rite impossible. Une seule aide officielle.

Résultat	Effet
Dragon	Effet obtenu + amélioration de durée, clarté, cible ou offrande préservée.
Réussite	Effet limité jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à la rupture des conditions.
Échec	Si indispensable : effet bref ou incomplet + coût ; sinon aucun effet stable + coût.
Démon	Aucun effet stable + conséquence grave. Révéler au moins la condition manquante si la progression l'exige.

Cadre	Arbitrage
Possible	Comprendre le besoin d'un yōkai, d'un gwisin ou d'un mort injuste ; apaiser ; ouvrir une communication ; protéger temporairement un seuil ; guider un passage.
Impossible par le rite seul	Commander un esprit ; détruire une créature ; reproduire librement un sort ; annuler une injustice ; obtenir un effet permanent sans réparation jouée.
Toujours distinct	Un sort suit la magie officielle, paie ses PV et utilise son école. Un rite ne réduit pas ce coût et ne contourne pas les interdictions de la magie.

ARBITRER RITE PRÉPARÉ

1. Le joueur annonce Rite préparé avant le jet final et dépense 3 PV.
2. Comptez les trois éléments du rite, sans élargir artificiellement ce qui constitue un outil, une offrande ou un lien.
3. Trois présents : accordez une faveur. Un seul absent : retirez uniquement le fléau de cette absence. Deux absents : le rite demeure impossible.
4. Les autres faveurs et fléaux s'appliquent normalement ; la capacité ne supprime pas un danger, une opposition ou une conséquence distincte.
5. Sur un Démon, appliquez la conséquence grave prévue : Rite préparé ne la réduit pas.

EXEMPLES DE RITES LIMITÉS

Univers	Exemple
Kasumi	Apaiser un yōkai du pont avec du temps, un gohei ou de l'encens, et un objet provenant du sanctuaire profané.
Fleuve Jaune	Interroger brièvement un noyé injustement condamné avec une offrande, son nom retrouvé dans un registre et un rite mené sur la digue.
Matin calme	Protéger un seuil contre un gwisin jusqu'à l'aube avec du papier rituel, un lien familial et la tombe correctement identifiée.

POINTS DE VIGILANCE

- Ne transformez pas Mythes et légendes en compétence universelle qui résout toute présence surnaturelle.
- Décrivez toujours ce que coûte l'échec avant le jet lorsque le coût est prévisible.
- Le vrai dénouement peut exiger une restitution, une sépulture, un aveu, un pardon ou une décision politique.
- En duo, l'allié ne conduit pas le rite final à la place du personnage joueur.

SUIVI DE TEST

Après la séance, notez brièvement :

- La capacité a-t-elle été utilisée ?
- La distinction rite / sort est-elle restée claire ?
- Le rite a-t-il ouvert une décision plutôt que clos la scène ?
- Le coût de 3 PV paraît-il juste ?

Verdict : ☐ conserver ☐ modifier ☐ supprimer

NOTES DE RITE ET RETOUR DE TEST

Résultat / coût	
À modifier	

Références de conception : création des personnages et capacités héroïques de Dragonbane ; règle des rites incertains et distinction entre geste, rite et sort du Kit Daoryu.

Un supplément pour DRAGONBANE