

La bonne façon de méditer telle que l'enseignait
Abdel Assim El Trabizon

Ou
Comment apprendre de jolis sort

Choix du sort

Lorsqu'il cherche à obtenir un nouveau sort (rituel), le haut-rêvant doit d'abord s'interroger sur les effets de celui-ci, c'est à dire définir ce sort (rituel). Cette définition se fait en accord avec le Gardien des Rêves qui fixe alors les caractéristiques de ce nouvel effet onirique s'il n'existe pas déjà. Une fois ce choix réalisé, il lui faut trouver ce sort au sein du rêve. Cela revient à rechercher, par l'intermédiaire du draconic, le processus mental permettant de provoquer l'effet désiré. D'un point de vue pratique, le haut-rêvant va lire des signes draconics, soit qui s'imposeront d'eux même, soit qu'il aura cherché activement, et il interprétera au sein de ces derniers les « syllabes » qui misent bout à bout formeront le sort (rituel).

Exemple : Théobaldo est un alchimiste, haut-rêvant de son état, qui se rend compte du manque de lumière dans son laboratoire de fortune. Il songe immédiatement à créer un éclairage draconique susceptible de l'éclairer la nuit entière afin de parachever sa préparation. Il cherche donc à synthétiser Lanterne (cité) R-3 r2.



Méditation

C'est la méthode active qui permet de trouver un signe draconic. Tous les haut-révants en connaissent l'usage, il s'agit en fait du procédé technique inventé par ces derniers pour apprendre de nouveaux sort. Cet apprentissage se fait en trois étapes distinctes.

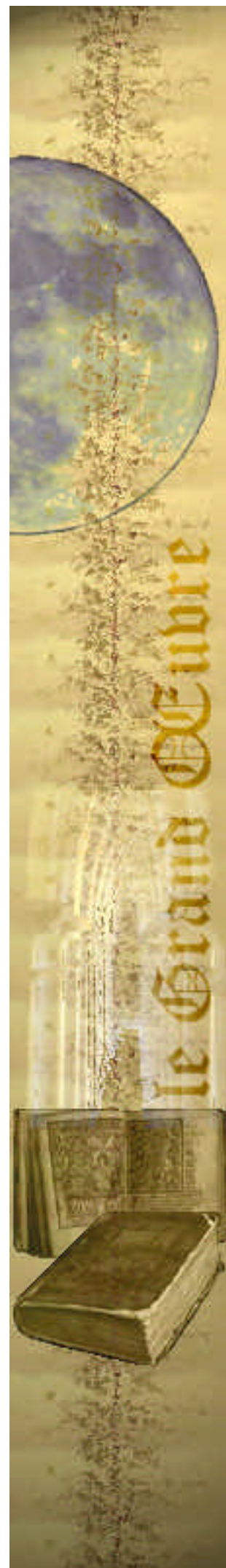
1. Choix du support


Pour synthétiser un sort, il convient de trouver un support adéquat, en effet chaque sort (rituel) a plus ou moins de rapport avec tel ou tel support; on parle de pertinence. Au cours du processus de synthèse, le haut-révant devra, dans le but de se simplifier la tâche, trouver les supports en adéquation avec le sort (rituel) qu'il convoite. Il recherchera un effet draconic là où les dragons eux-mêmes l'utilisent, cela semble d'une rare logique; il est en effet plus facile de synthétiser croissance végétale sur un arbre que sur un caillou ou une étoile, mais certains s'obstinent.

Exemple : Notre ami Théobaldo va donc chercher un support pertinent sur lequel se concentrer. En l'absence de matériel adéquat, il va méditer sur son huile de roche qui pourrait bien une fois enflammé servir d'éclairage. En haut-révant expérimenté théobaldo va placer son demi-rêve dans le type de case où devra se faire la lecture, pour Lanterne, il s'agit d'une cité.

2. Recherche des signes draconics

Une fois le support choisit, il va s'agir de trouver en son sein les fameuses « syllabes », ou signes draconics, constituant élémentaires du sort (rituel). Pour ce faire, on effectue après une recherche active de 60 minutes, un jet de





Empathie/ ajustement de pertinence +ajustement astrologique (+compétence). Cette phase de méditation demande du calme et de la concentration, elle occasionne 2 points de fatigue. Il est possible le cas échéant de s'aider de ses connaissances sur un support pour trouver le signe draconic ; on utilise alors la compétence qui s'y rapporte. Pour le reste, l'ajustement du jet dépend exclusivement de la pertinence du support choisi ajusté astrologiquement. Enfin, un échec total se traduit par une perturbation mentale passagère (une queue de dragon) consécutive à une rupture brutale de la profonde concentration nécessaire pour méditer.

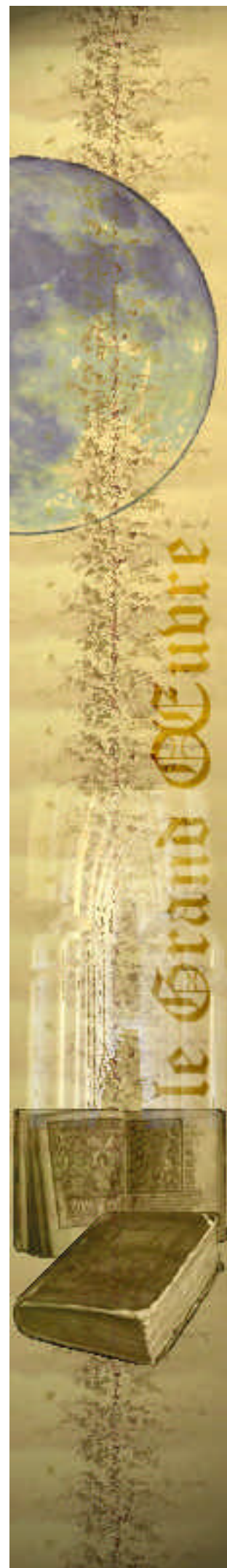
Exemple : Ses connaissances alchimiques lui sont d'une grande aide, puisqu'il connaît bien l'huile de roche (alchimie +6), de plus, c'est pour lui la fin d'une heure favorable. L'huile n'étant pas enflammée, et encore moins dans une lampe, la pertinence est moyenne (-4). Théobaldo se concentre donc sur son huile (Empathie/ +4 (-4pour la pertinence +2pour l'heure favorable +6pour l'alchimie)) et trouve facilement un signe draconic (une belle réussite significative).

3. Lecture d'un signe découvert

Le signe vient d'être découvert dans le rêve même du support, il n'y a plus qu'à le lire en montant en Terres Médianes. Une fois monté, il reste un round au demi-rêve pour trouver la case de résonance et lire le sort (rituel). Le type de cette case dépend uniquement du sort (rituel), c'est le type de case d'où il sera lancé une fois acquis. La résonance trouvée, il ne reste plus qu'à réussir un jet de Intellect/ draconic - difficulté du sort +ajustement astrologique en utilisant la voie dont le sort (rituel) fait partie. Ce jet est à considérer comme

un jet de tâche (réussite normale 1 point, réussite significative 2 points, réussite particulière 3 points, mais également échec particulier -2 points et échec total -4 points et difficulté +1 pour la suite des lectures concernant ce sort)

Exemple : Théobaldo monte en cité Sordide où il s'était placé préalablement, et n'y rencontre personne, mais ressent la résonance. Il tente alors de lire le signe (Intellect/ +2 (+5pour Oniros -3pour le sort lanterne (R-3))) et parvient à lire une première syllabe (réussite normale : 1 point). Ce n'est qu'un petit bout du parcours, mais il va persévérer. Après une nouvelle demi-heure d'effort, il retrouve un signe draconic et le lit à nouveau, cette fois brillamment (réussite particulière : 3 points).



Signes draconics

Il s'agit de la voie la plus onirique, la plus naturelle, lorsque les signes draconics apparaissent directement au cœur du rêve. La procédure n'est alors que d'une unique étape puisque le choix du support et la recherche du signe n'ont plus lieu d'être.

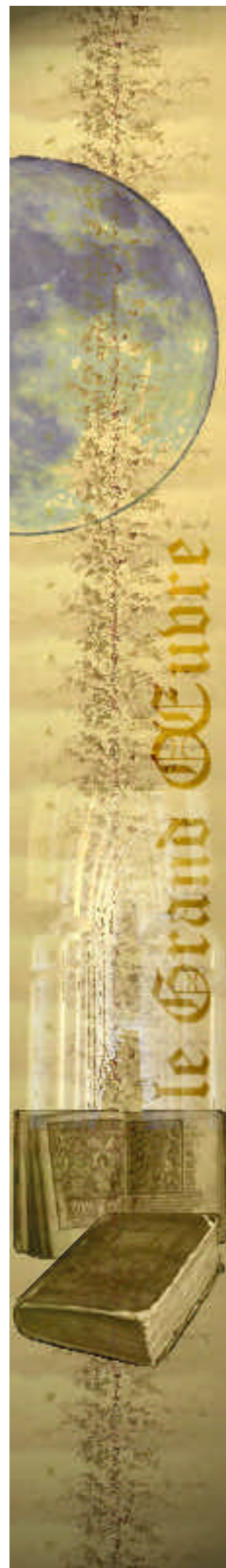
1 bis. Lecture d'un signe naturel

Le signe vient de s'imposer aux yeux de tous, et les haut-révants ont le privilège de pouvoir l'interpréter. Cette fois le support est imposé, au haut-révant d'y accoler un sort (rituel) pertinent ; et il faut encore le lire en montant en Terres Médiannes. Une fois monté, il reste un temps variable, qui peut aller du round à l'éternité, pour que le demi-rêve trouve la case de résonance et lise le sort (rituel). Le temps durant lequel le signe subsiste n'est fonction que du signe et donc au bon vouloir du Gardien des Rêves.

Cette fois la case où il va falloir lire le signe n'est plus fonction du sort, mais bien du support qui s'impose oniriquement parlant. Et lorsqu'enfin, après avoir déambuler dans les terres médianes la résonance est découverte, il reste à réussir un jet de Intellect/ draconic - ajustement de pertinence en utilisant la voie dont le sort (rituel) fait partie. Ce jet n'est plus un jet de tâche, il attribue tout ou partie des points du signe à la manière de la conversion de stress. La valeur du signe étant une caractéristique intrinsèque au signe, et donc au bon vouloir du Gardien des rêves.



Exemple : Notre ami sort de son laboratoire, se rendant bien compte qu'il ne pourra pas achever sa préparation faute de lumière. Mais sur le perron de la cabane, une étoile retient son attention, elle brille plus fort que les autres, plus haut dans le rêve des dragons. Théobaldo y voit un signe draconique de belle apparence (10 points) et tente d'y lire une lanterne. Il remonte en cité Sordide, mais il n'y a pas de résonance, alors il se déplace vers les plaines de Xnez et dans la calme étendue perçoit le signe. Il le lit (Intellect/ +3 (+5 pour Oniros -2 pour la pertinence) et réussit une significative, il obtient alors 75% des points du signes, soit 7 points.



Synthèse du sort

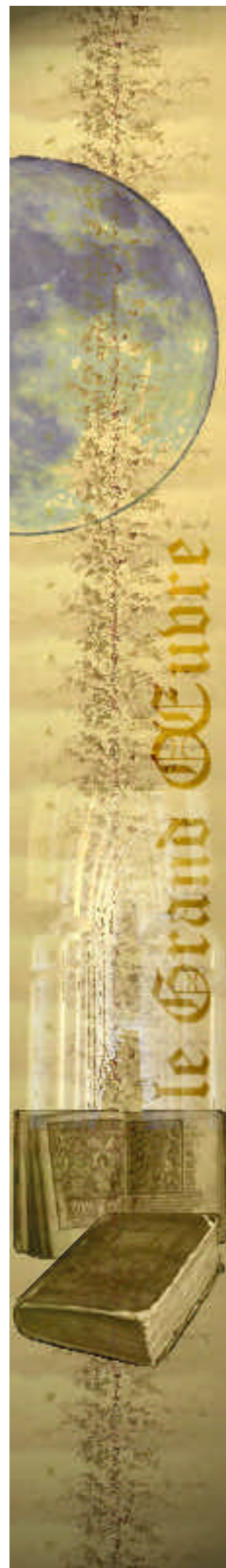
La dernière étape consiste à rassembler les syllabes lues ça et là pour en faire un sort, une phrase complète qui agira sur le sommeil des dragons. Ceci se fait en une étape.

4. Gain d'un nouveau sort

*Une fois accumulé le nombre de point de tâche nécessaire, celui-ci dépendant de la difficulté du sort et du niveau du haut-rêvant dans cette voie onirique (cf. table 2), il faut réussir la synthèse proprement dite, c'est à dire *Intellect/ draconic* - difficulté du sort (+ajustement astrologique pour les rituels)-1 par échec total à ce jet +points de tâche en trop. Cela revient à lancer le sort en utilisant *Intellect* au lieu de *Rêve*. Si le jet est réussi le demi-rêve redescend et le sort (rituel) est maintenant connu, dans le cas contraire, le demi-rêve redescend, mais il faut recommencer le jet de synthèse. Un échec particulier fait perdre un point de tâche pour rien et peut obliger à re-méditer, un échec total fait perdre la moitié des points et augmente la difficulté du prochain jet de synthèse. Une réussite significative donne 1% de bonus de case à l'endroit de la synthèse et une réussite particulière donne 3% de bonus de case.*



Exemple : Cette fois Théobaldo à tout les points qu'il lui faut et même plus (1+3+7=11 pour 10 points nécessaires), il décide de synthétiser de suite la lanterne afin de finir sa préparation dans la nuit. Il monte en Terres Médiannes et effectue Intellect/ +3 (+5pour Oniros -3pour le sort +1 pour le point en trop), tout se passe bien (réussite normale). Théobaldo a appris un nouveau sort qu'il s'empresse de lancer dans son laboratoire. Mais se sentant fatigué par tant d'efforts, il va finalement se coucher.





Si l'on résume

Pour la méditation

1. Choix du sort que l'on veut apprendre
2. Choix du support de méditation
3. Recherche du signe (Empathie/ –Pertinence +Ajustement astrologique (+Compétence))
4. Lecture du signe (Intellect/ +Draconic – Difficulté du sort +Ajustement astrologique)
Utilise le système des Points de Tâche
5. Synthèse du sort (Intellect/ +Draconic – Difficulté du sort)

Pour les signes draconiques

1. Choix du sort en fonction du signe
2. Lecture du signe (Intellect/ +Draconic – Pertinence)
Utilise le système de conversion du stress
3. Synthèse du sort (Intellect/ +Draconic – Difficulté du sort)

Table 1 : Pertinence du support utilisé pour la synthèse d'un sort (rituel)

Pertinence	Dif.	Exemple de pertinence
rapport direct	0	Le sort lanterne pour synthétiser lanterne
rapport proche	-2	Une étoile dans la nuit pour synthétiser lanterne
rapport éloigné	-4	De l'huile de roche pour synthétiser lanterne
Rapport très éloigné	-7	Un papier (qui peut brûler) pour synthétiser lanterne
aucun rapport	Imp.	Un corps nu pour synthétiser lanterne

Table 2 : Points de tâche à obtenir pour le sort (rituel)

Niveau du sort convoité	Nombre de points à obtenir
Inférieur ou égal au draconic	10 points
Supérieur de 1 niveau au draconic	20 points
Supérieur de 2 niveaux au draconic	30 points
Supérieur de 3 niveaux au draconic	40 points
au-delà	inaccessible

