

Sang pur ○
 Demi sang ○
 Sang mêlé ○

Maîtrise ○○○

Apprenti

A ce niveau de maîtrise, le PJ peut invoquer de manière temporaire une infime portion du pouvoir des runes. La plupart des apprentis utilisent du papier et de l'encre pour invoquer les mots de pouvoir, mais on peut aussi les écrire dans le sable, sur du bois, du verre ou tout autre surface.

Adepté

Au deuxième niveau de maîtrise, le PJ a appris à contenir le pouvoir des runes un peu plus longtemps – suffisamment pour inscrire sa marque sur un objet, en gravant la rune sur sa surface (on trouve des runes sur des épées, des armures, des portes, des voûtes et même des gobelets). Les runes gravées sur des objets ne sont pas permanentes et doivent donc être renouvelées une fois par an, sous peine de voir l'objet perdre le pouvoir correspondant.

Maître

Au niveau de maîtrise final, le Skjæren a appris à toucher le cœur de Lærdom – il peut devenir la rune qu'il invoque. Les lærds sont gravés au fer rouge dans la chair du Skjæren, devenant à jamais partie intégrante de lui-même. Ils sont également capables de recouvrir un objet de runes afin que l'enchantement devienne permanent plutôt qu'il ne dure un an. Il n'existe dans ce cas qu'une seule condition : le Skjæren ne peut graver de manière permanente une lærd qu'il n'est pas devenu.

Dés de bonus

Invoquer

Pour invoquer une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser une action et faire un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez des effets de la rune durant 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation.

Inscrire

Pour inscrire une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser cinq actions (cela ne devrait généralement pas être possible durant un combat). Puis vous ferez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Le PJ devra en outre donner un nom à l'objet sur lequel la rune est gravée (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'augmentations réussies lors de ce jet. S'il est réussi, la rune restera inscrite durant une année – jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), le PJ pourra relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet aura été gravé d'une rune, il ne pourra plus jamais en recevoir d'autre. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation réussie lors de la première inscription. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune.

De manière permanente (pour les maîtres) : le mécanisme est semblable à celui ci-dessus, sauf que vous effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND de Devenir plutôt que le ND d'Inscrire. En outre, il faut utiliser 10 actions, pas 5.

Durant le processus, le Skjæren doit imprégner la rune de son sang (qui est en réalité le sang de la lærd qu'il est devenu), subissant ainsi 2g2 dés de dommages. Il donne ensuite un nom à l'objet. S'il l'emporte, la rune ne disparaît pas, à moins que l'objet ne soit détruit. Si le rituel échoue, le Skjæren subit les blessures et l'objet est détruit.

Quand on se sert d'un objet enchanté avec une rune conférant des dés, l'effet est activé et désactivé en prononçant le nom de l'objet alors qu'on le tient. La rune compte dans la limite normale de runes pouvant vous affecter, mais pas dans celle que vous pouvez contrôler.

Lorsque l'on utilise un objet enchanté de manière permanente sur lequel est inscrit une rune de temps, il suffit de tenir l'objet et d'en prononcer le nom pour activer sa magie. La personne qui l'active reçoit sur le champ 2g1 dés de dommages alors qu'elle nourrit la rune. On effectue simplement un jet quand on inscrit la rune permanente, pas quand on l'emploie. Ces runes ne comptent pas dans le total habituel de runes qu'un sorcier peut contrôler et elles ne servent qu'en extérieur. L'enchantement de l'objet peut de nouveau servir après un nombre de phases égal à 10 moins le nombre d'augmentations utilisées lors de l'inscription de la rune (minimum 1). Par exemple, si vous utilisez 4 augmentations lorsque vous inscrivez la rune et que vous l'employez en phase 7 du tour en cours, vous pourrez la réutiliser 6 phases plus tard (10 - 4 = 6), à savoir en phase 3 du tour suivant.

Devenir

Pour devenir une rune ajoutant des dés à des actions, le PJ doit la graver au fer rouge ou se la graver de manière permanente sur le corps. Le rituel nécessite 10 actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Le joueur qui l'incarne fait ensuite un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND correspondant. S'il réussit son jet, la rune fait désormais partie intégrante du PJ et le fera bénéficier de ses pouvoirs aussi longtemps qu'il vivra. Le PJ subit 2g2 dés de dommages lors du rituel.

Cette rune ne comptera pas dans la limite du nombre de runes pouvant affecter le PJ en même temps, elle n'aura pas à être renouvelée et la seule façon de la détruire consistera à tuer le PJ. Si le rituel échoue, le PJ subit les dommages indiqués et ne pourra pas recommencer avant une semaine, le temps que la rune ratée disparaisse.

Les runes de temps

Les runes de temps ont des effets puissants. En utilisant plusieurs runes à la fois, il est possible de provoquer des typhons, des sécheresses ou des blizzards. La zone affectée est de 2,5 km² pour un apprenti, de 7,5 km² pour un adepte et de 25 km² pour un maître. La durée d'effet du pouvoir d'une rune est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître (si aucun autre sorcier ne tente lui aussi de modifier le temps dans la même zone). Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes quand vous le désirez.

C'est le MJ qui a le dernier mot s'agissant des conséquences pratiques de l'invocation des pouvoirs d'une rune sur le temps : une mousson ou un tremblement de terre peuvent tuer des gens, mais le Skjæren qui les a provoqués ne contrôle pas leurs effets. Un jet réussi sans augmentation permet juste d'obtenir les effets météorologiques basiques (tels qu'ils sont détaillés dans la description de la rune). Les augmentations peuvent permettre d'amplifier ou de diminuer certains des effets obtenus normalement. Le Skjæren décrit alors la modification souhaitée et le MJ assigne au jet un nombre d'augmentations pour y parvenir, comme pour n'importe quelle autre action. D'ordinaire, le MJ utilisera les règles concernant les conditions climatiques qui figurent dans le guide du maître.

Invoquer

Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et faites un jet de Détermination + compétence de rune

contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez-vous à leur description ci-dessous). Le PJ doit être en plein air pour pouvoir invoquer une rune de temps.

Inscrire

Pour inscrire une rune du temps, utilisez cinq actions et faites un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Donnez un nom à l'objet ainsi gravé et notez le nombre d'augmentations réussies. Si vous réussissez votre jet, la rune est inscrite et pourra être utilisée une seule fois. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante, comme s'il était le sorcier qui l'a inscrite.

Le personnage qui active la rune subira immédiatement 1g1 dé de dommages. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune. Les runes de temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes qu'un sorcier peut maintenir en même temps. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

Devenir

Le processus est le même ici que pour les runes qui font bénéficier de dés de bonus. Ce rituel permet au PJ de pouvoir utiliser le pouvoir de la rune correspondante à volonté.

Limitations

Limitations générales

Manipuler les runes est dangereux. Si le PJ surestime ses capacités, leur pouvoir pourrait bien le consumer. Un PJ dont le joueur rate le jet d'Invoquer, d'Inscrire ou de Devenir une rune subit 1g1 dé de dommages par tranche de 5 points (arrondis à la tranche supérieure) sous le ND.

Un Skjæren ne peut pas contrôler en même temps plus de (rang de Gaillardise) runes, sauf en utilisant des augmentations (une augmentation par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées avec cette rune). Si un joueur rate un jet de compétence en Lærdom alors que son PJ utilise plus de (rang de Gaillardise) runes, le pouvoir qui l'investit est tellement puissant que le corps de ce dernier ne pourra le canaliser et il subira 1g1 dé de dommages par rune qu'il était en train d'utiliser. Toutes ces runes cesseront alors aussitôt de produire leurs effets.

Plus important encore, nul ne peut être affecté plus d'une fois par la même rune en même temps.

Limitations concernant le pouvoir Invoquer

Un PJ ne peut tenter d'invoquer plus de (rang d'Esprit) rune par jour. Les tentatives infructueuses et les invocations multiples de la même rune comptent dans ce total.

Limitations concernant le pouvoir Inscrire

- Les runes ne peuvent pas être inscrites sur un être vivant autre qu'un Skjæren.
- Un même objet ne peut être marqué que d'une seule et unique rune, à jamais.
- Un sorcier ne peut maintenir plus de (rang de Gaillardise) runes inscrites (c'est-à-dire qu'il ne peut inscrire de runes sur plus de [rang de Gaillardise] objets). S'il dépasse cette limite, toutes les runes maintenues perdront leur pouvoir, abîmant en même temps les objets sur lesquels elles étaient inscrites. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés d'une rune.
- Une rune inscrite ne peut être activée que (rang d'Esprit du sorcier qui l'a inscrite) fois par jour.

Limitations concernant le pouvoir Devenir

Un PJ ne pourra jamais devenir qu'une seule et unique rune, la même jusqu'à la fin de ses jours.

○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :

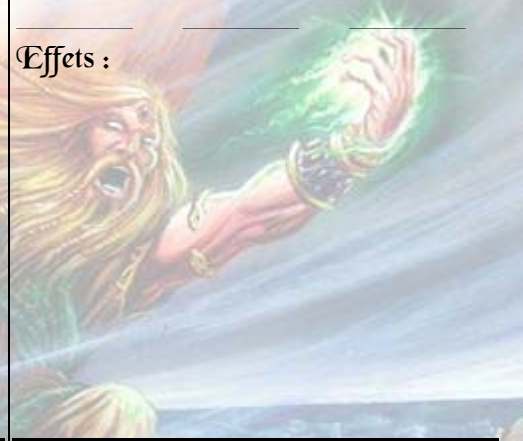
○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :

○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :

○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :

○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :



○○○○○ ○
Invoquer Inscire Devenir

Effets :

