

Les Runes

Les runes...

Grand sujet de discussion entre les joueurs et les MJ...

Car s'il est une chose qui a été mal dosée à la création du jeu, c'est bien cette magie-là !

C'est pourquoi il me semblait essentiel de mettre un peu de sable dans cette mécanique trop bien huilée et d'instaurer des règles pour que les MJ cessent de passer pour des tyrans irrespectueux du livre de base ☺

Alors entrez donc dans ce recueil de notes prises par un sorcier d'Akapan connu sous le nom de Typhus d'Aldron...

SOMMAIRE

DE L'ORIGINE DES RUNES

PAGE 03

DE L'ART DES RUNES

PAGE 05

DES CONSEQUENCES D'UNE RUNE

PAGE 06

DE L'ORIGINE DES RUNES

Il est de notoriété publique, du moins parmi les personnes ayant suffisamment de culture pour en avoir la connaissance, que les runes furent parmi les premières magies inventées, et cela bien avant la sorcellerie. Selon certains, et d'après leurs recherches très poussées, les premières runes remonteraient au temps d'Abel et de Caïn. Les dieux eux même auraient fait don aux premiers hommes d'armes runiques aux pouvoirs inimaginables. Bien entendu, il n'existe aucune preuve de cela, et ces armes mythiques ont disparues, mais moi, Typhus d'Aldron, expert et maître en création de runes, je pense que la magie runique est encore plus ancienne que cela. Par contre, déterminer qui ou quelle nation est à l'origine des premières runes de facture non divine n'est pas aisée.

Les chamans klotians utilisent des runes peintes sur leurs guerriers depuis semblerait-il toujours, mais je suis plutôt de l'avis que cela vienne des elfes vendors, qui comme chacun sait comptent parmi les mages les plus puissants des trois continents. Cependant, il est à noter que l'origine des runes est à ce point difficile à déterminer que tous les peuples utilisent des runes sous différentes formes. Ainsi, les klotians se peignent des runes avant une grande bataille ou se les tatouent pour leurs chefs, alors que les elfes en ornent des objets divers comme des colliers ou des bagues, et que les nains préfèrent les graver dans des armes ou des armures. En plus de cela, il est difficile pour quelqu'un qui ne soit pas initié à la magie de faire la différence entre un objet simplement ouvragé et un objet runique.

En résumé, tout concourt à semer le trouble sur l'origine des runes, et il paraît aujourd'hui impossible de la déterminer avec certitude.

« Et le chaman klotian termina la dernière rune. Il avait passé la matinée entière à en peindre sur le torse des guerriers de sa tribu, et la fatigue se lisait dans ses yeux. Goldo, le chef de la tribu, bomba le torse pour que tous puissent admirer l'œuvre qui l'ornait. La rune était particulièrement travaillée et puissante, il le savait. Déjà, le simple fait de l'arborer emplissait son cœur de fierté et de bravoure, et son cri de guerre retentit bientôt dans les montagnes environnantes. Ses ennemis verront alors sa puissance, et tout nains qu'ils soient, ils tomberont sous ses coups. »

- Extrait des Mémoires de Grummish, la veille de la bataille d'Herverstern*

* note : Selon la légende, c'est suite à cette grande défaite naine que ces derniers décidèrent d'ériger la muraille qui donna son nom à la chaîne de montagnes qui l'entoure. Il est intéressant de noter que les klotians placent une grande foi dans leurs runes. Le simple fait d'en porter une, même peu puissante, les rend beaucoup plus confiant en eux (+10% en mental).

« Tous ceux qui ont approché le massif de Cyklon, domaine privilégié des elfes vendors, en connaissent la particularité : dès que l'on sort de ses murs, une curieuse magie entre en œuvre et fait disparaître la quasi totalité des souvenirs de l'intérieur des cités. Evidemment, de nombreuses légendes courent sur ce système de défense pour le moins original, mais l'une d'entre elles a attiré mon attention en particulier. Selon elle, les murs

même de ces cités seraient ornées d'un réseau de runes extrêmement puissantes qui, conjuguées à des rituels dont seuls quelques archimages auraient le secret, effaceraient la mémoire de ceux qui quitteraient la cité. Cela semble très surprenant, mais n'oublions pas que les vendors ont été par le passé assez puissant pour faire disparaître leur peuple en entier pendant plusieurs générations ! »

- Extrait du journal d'Erethas, voyageur et conteur nain.

DE L'ART DES RUNES

L'art de la création des runes n'est pas aussi simple que le néophyte veut bien le croire. Il requiert de la part du créateur un grand talent, autant du point de vue manuel que intellectuel. En effet, une rune se crée en trois étapes qui sont toutes d'une importance égale.

Tout d'abord, le mage doit créer le dessin, la gravure ou la peinture qui servira de réceptacle à la magie. Il va de soit que le mage, s'il a un minimum de respect pour lui même, ne créera pas de rune inesthétique, ou pouvant porter préjudice à son porteur ou à lui même par son manque de qualité visuelle. Certains mages se spécialisent dans un artisanat, se limitant ainsi aux runes gravées par exemple, mais un vrai maître peut faire des runes sur plusieurs supports. Pour cela, il est nécessaire de maîtriser chaque artisanat (peinture, forgeage...) à un niveau minimum (de 30%).

Ensuite, il doit créer le réceptacle magique, c'est à dire faire en sorte que la gravure puisse accueillir l'effet magique qui lui est destiné, a la manière d'un souffleur qui crée un verre à vin. Les sphères et essences à utiliser sont donc celles de création et de runes.

La dernière étape consiste à implanter l'effet magique dans la rune. Là, seules l'imagination et la puissance du mage sont limitatives. La sphère de rune peut être associée à toutes les essences, et n'importe quel mage digne de ce nom pourra ainsi créer une infinité de runes différentes.

Il faut cependant préciser qu'un mage, aussi puissant soit il, ne peut pas créer un nombre important de runes. En effet, cette manipulation magique a des conséquences secondaires aussi bien pour le mage, qui s'investit personnellement dedans, que pour le porteur, qui, se trouvant en présence constante de magie active, s'en trouve inévitablement affecté.

DES CONSÉQUENCES D'UNE RUINE

Les conséquences non voulues d'une rune peuvent se classer en deux catégories.

□ L'EFFET ODIN

Tout d'abord les conséquences sur le mage.

La création d'une rune demande de la part du mage plus que du temps : elle demande aussi une partie de lui même. Ainsi, un mage qui créera une rune s'affaiblira en fonction de la puissance de celle-ci.

Pour les runes issues de la magie, nous avons :

Pour une rune temporaire (peinte par exemple, typiquement des runes que feraient des chamans klotians avant une bataille) :

niveau 1 à 3 : aucun effet négatif pour le mage

niveau 4 à 6 : perte de 1, 2 ou 3 points d'essence pendant 1 mois

Pour une rune définitive (quelque soit la forme : tatouée sur la peau, gravée sur une arme etc) :

niveau 1 à 3 : perte de 1 point d'essence par niveau pendant 1 mois

niveau 4 à 6 : perte définitive de 1, 2 ou 3 point d'essence

Pour les sciences issues de l'ingéniomancie, nous avons :

Pour une science à nombre d'utilisations limités :

niveau 1 à 4 : aucun effet négatif pour le mage

niveau 5 à 8 : perte de 1, 2, 3 ou 4 points d'intelligence pendant 1 mois

Pour une science à nombre d'utilisations illimités :

niveau 1 à 3 : perte de 1 point d'intelligence par niveau pendant 1 mois

niveau 4 à 8 : perte définitive de 1 à 5 points d'intelligence

□ L'EFFET LOKI

Maintenant nous allons aborder les conséquences sur le porteur de la rune aussi appelé « Effet Loki » par certains.

Au cours de ma longue expérience en tant que créateur de runes, j'ai remarqué sur mes clients certains changements certes lents, mais quand même présents, sur leur caractère ou leur physique. Après mûre réflexion, je me suis aperçu que l'essence des runes que porte un individu influe directement sur lui. Ainsi, au bout d'un nombre de semaines à peu près égal à la puissance de la rune, le porteur d'une rune de feu deviendra plus colérique, celui d'une rune de terre plus calme, d'une rune d'air plus frivole, alors que le porteur d'une rune de métal verra ses réflexes diminuer. Evidemment, les réactions de chacun sont différentes, et l'on peut difficilement prévoir quelles seront les conséquences d'une rune sur une personne. De même, il est à noter que les effets s'ajoutent et ne s'annulent pas. Ainsi, une personne qui porte une rune de feu et une rune de terre sera tantôt colérique, tantôt très calme, ce qui peut s'avérer assez perturbant pour l'entourage de la dite personne.

Il est du devoir du mage de prévenir le futur porteur, afin qu'il ait une pleine conscience de ces effets et qu'il ne se sente pas « piégé ». En effet, autant le processus pour créer une rune est connu et maîtrisé, autant celui pour en retirer une est délicat et sujet aux conséquences les plus imprévisibles.