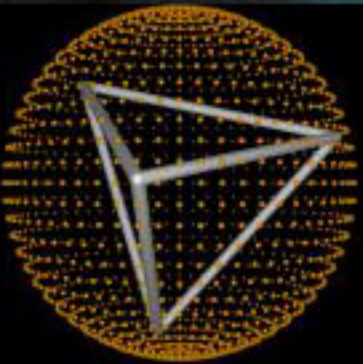


Magie runique



MEGA

La magie runique

THÉORIE

Le principe

La magie runique, ou structure runique de Phandaal, se base sur une vision de l'Univers (ou plutôt du Multivers) assez particulière. L'idée est que pour chaque constituant de l'Univers - macrocosme - il existe une forme/couleur/son/odeur/goût spécifique - microcosme. Ce dernier élément connu, il devient possible, en agissant sur lui, d'agir sur l'Univers en son essence même, par la loi dite des correspondances.

Les principes de la magie runique consistent donc à créer une phrase runique (appelée grande rune) indiquant les modifications à apporter au macrocosme ou, plus précisément, de modifier le microcosme, seul monde directement accessible aux être conscients, pour que l'Univers soit par là même modifié.

Devenir maître des runes

Tout le monde n'est pas éligible pour devenir maître des runes. Ceux-ci ont pour point commun un esprit analytique exceptionnel, et une capacité à disséquer tout qu'ils perçoivent en ses éléments fondamentaux. Lorsqu'un maître des runes confirmé discute avec un adepte potentiel, il devient rapidement évident que son esprit a la conformation voulue pour maîtriser les multiples et complexes aspects des runes.

L'enseignement qui suit commence par l'acquisition d'un très lourd système théorique, développant les runes comme particules élémentaires de toute matière, et les infinies relations les liant entre elles. Puis chaque rune est étudiée en tant que telle, sous chacun de ses aspects : saveur, odeur, apparence, mouvement de rotation, place dans l'espace... La dernière partie de l'instruction enseigne la « langue runique », autrement dit la façon d'associer les runes ensembles, ainsi que les techniques connexes (écriture, conception graphique des runes, sortilèges...).

Cet enseignement achevé, l'élève est en général livré à lui-même, à moins qu'il ne fasse partie d'une structure plus rigide à laquelle il lui faut rendre des comptes en échange d'un soutien et de ressources diverses.

Le fonctionnement

Le maître des runes (c'est ainsi que l'on nomme ceux qui pratique cette forme de magie) a à sa disposition 23 runes, encore appelées runes de Phandaal, seules restantes de toutes celles créées à l'origine. Elles sont classées en quatre catégories :

Éléments : air, eau, feu, lumière, ténèbres, terre

Règles : animal, énergie runique, gazeux, humain, inhumain, liquide, minéral, solide, végétal

Conditions : distance, durée

Effets : création, déplacement, destruction, guérison, préservation, transformation

Le maître des runes va donc construire sa structure runique autour de la rune d'effet, de la même façon que l'on construit une phrase autour d'un verbe.

APPRENTISSAGE ET ÉVOLUTION

Potentiel de départ

Un maître des runes débutant dispose, à la création, d'un nombre de points de maîtrise égal à 8xPOU. Ces points servent à acquérir des runes et plus précisément, leur niveau, à pour un coût indiqué dans la Table des correspondances (les deux runes de Condition étant obligatoires). Si des points ne peuvent pas être dépensés pleinement, ils doivent être rajoutés au total d'une ou plusieurs runes, même si cela ne change pas le niveau de maîtrise. Il n'est pas possible de posséder plus de 12 runes à la création, ni de dépasser le niveau 10.

Évolution

Il y a trois façons d'augmenter son niveau de maîtrise : méditation, expérience et enseignement.

Méditation

Par des techniques propres à chaque méthode d'enseignement, les maîtres des runes peuvent méditer sur la forme, la fonction et l'usage de celles-ci de manière à mieux les appréhender. Il est alors nécessaire de méditer de façon continue, dans un endroit calme et au repos, l'esprit tranquille, pendant un nombre d'heures dépendant du niveau de la rune (voir ci-dessous). Si le maître des runes réussit un jet sous 5xPOU, il gagne un demi point de maîtrise dans la rune sur laquelle il a médité. Il n'est pas possible de méditer plus d'une fois par jour, ni d'augmenter par ce moyen une rune supérieure au niveau 10.

Niveau	Méditation
1-2	1 h
3-4	3 h
5-6	5 h
7-8	8 h
9	10 h
10	12 h

Expérience

Chaque utilisation réussie d'une rune (autrement dit, à chaque grande rune effectivement créée), le maître des runes gagne un demi point de maîtrise dans la rune concernée.

Enseignement d'un maître

Celui-ci ne permet pas d'augmenter le niveau de maîtrise d'une rune (une fois enseignée, il appartient au maître des runes de les développer). Il peut par contre enseigner l'usage d'une rune inconnue de son disciple. Seul un Seigneur runique (qui possède au moins 8 runes au niveau 15 ou plus) peut transmettre un tel enseignement (dans une rune qu'il maîtrise au moins au niveau 15). L'élève, au bout de deux mois de travail continu, doit lancer un jet sous 5xINT, la marge de réussite indiquant le nombre de points de maîtrise gagnés dans la rune (en cas d'échec, rien n'est gagné bien entendu) :

Marge	Gains
01-10	POU/3
11-25	POU/2
26-40	POU
41 et plus	POU x1.5
Critique	POU x2

CRÉATION D'UNE GRANDE RUNE

Description des runes d'effet

La base d'une grande rune est la rune d'effet. Chacune d'elle appelle une structure runique particulière. Les chances de réussir la création d'une grande rune est égale à 5 fois le niveau de la rune d'effet, ce qui donne le pourcentage de base. La structure runique va amener des modificateurs pour donner le pourcentage final

La structure détermine l'efficacité de la Grande Rune. C'est elle qui va définir, par exemple, les dégâts générés, la quantité de matière produite, ou encore qui devra équivaloir le niveau d'une caractéristique de la cible visée. Dans le cas de l'agression d'un être vivant (ou d'objets magiques), un malus est donné par la prise en compte d'une caractéristique dite résistante (3ème colonne de la table des correspondance) : il s'agit de la CONstitution pour un être vivant, ou du POUvoir pour une créature/objet magique, ou encore de la RESistance d'un l'objet. Enfin, les conditions de distance et de temps s'appliquent également dans la plupart des cas. La différence entre le niveau de maîtrise de la rune concernée et le niveau auquel elle est utilisée va engendrer un bonus/malus de 5% par niveau en plus/ en moins. Ce bonus/malus final est appliqué au pourcentage de base, pour donner les chances réelles de réussite. Des exemples sont donnés par chaque rune d'effet.

La forme exacte de la grande rune, si elle n'est pas évidente par sa description, est entièrement choisie par le maître des runes, dans certaines limites : s'il transforme un homme de TAI 12 en lapin, le lapin aura aussi une TAI de 12 ; s'il crée du métal ou des gemmes, il choisira la nature exacte et la forme de ces objet. Dans ce dernier cas, il faudra éventuellement avoir recours à une compétence particulière si le maître des runes veut imiter un objet précis.

NB : Dans tous les exemples donnés ci-dessous, on considérera pour des raisons de simplicité que Gredam, le maître des runes cité, possède un niveau de maîtrise de 10 dans chaque rune.

Création

Structure : Règne ou Élément + Règne

Conditions supplémentaires : aucune

Notes : impossible de créer un être vivant avec une grande rune ; si la création est concrète, se référer au Poids (en grammes, voire en kilos), ou si cela n'est pas pertinent (feu, air...) Volume ou TAI.

Exemple : Gredam se retrouve dans une situation fort peu confortable lorsque le duc du lieu où il réside s'aperçoit qu'il travaille pour son frère, ennemi juré. Gredam se retrouve donc en prison, mais décide de corrompre ses gardiens pour s'enfuir. Il va essayer de créer des pièces d'or (5 g la pièce). Pour cela, il conçoit la grande rune suivante :

Création (niv. 10, 50%) ; Terre+Minéral (Élément+Règne, les deux nécessairement au même niveau, niv 10, pour créer 64 g d'or, soit 13 pièces, le niveau d'utilisation de ces runes est celui auquel Gredam les maîtrise, donc pas de modification) ; Durée de 30 mn (niv 12, deux niveaux de plus que Gredam soit -10%) ; Portée au toucher (niv 0, 10 niveaux de moins, soit +50%). Au total, sa chance de créer 13 pièces d'or pour une durée de 30 minutes est de : $50+0-10+50=90\%$.

Déplacement

Structure : Règne ou Élément + Règne

Condition supplémentaire : Distance intervient deux fois, la deuxième déterminant la distance parcourue en un round.

Notes : L'objet déplacé l'est à vue, avec une grande précision.

Exemple : Malheureusement, les gardiens de Gredam était incorruptibles (ou alors 13 pièces d'or ne suffisaient pas). Que faire ? Gredam aperçoit alors le trousseau des clefs de sa cellule à quelques mètres de lui. Les clefs ont une TAI de 3, et sont à 5 mètres. Voilà alors la grande rune nécessaire pour s'en emparer :

Déplacement (50%) Terre + Minéral (les clefs de métal, TAI 3, deux fois 7 niveaux en moins, +70%) Portée 5 mètres (niv 3, +35%) Vitesse : 30 mètres/round (niv 8, +10%) Durée 1 round (niv 1, +45%), soit : $50 + 70 + 35 + 10 + 45=210\%$. Voilà qui devrait arranger ses affaires.

Destruction

Structure : Règne ou Élément + Règne

Conditions supplémentaires : Latence, Caractéristique résistante

Notes : durée permanente. Cette rune doit affecter un objet/être en entier, elle ne peut être appliquée à une partie d'un tout.

Exemple : Hélas, l'un des gardiens réussit à s'emparer des clés avant Gredam. Ce dernier décide alors, en désespoir de cause, de détruire le mur de sa cellule pour regagner la rue longeant la prison. Il estime que s'attaquer à 5 des grosses pierres de taille composant ce mur devrait suffire pour s'échapper. Ces cinq pierres représentent une TAI de 15, ayant une RESistance de 20. Voilà donc la composition de la grande rune :

Destruction (niv 10, 50%) ; Terre + Solide (les deux au niveau 15, deux fois cinq points de plus, 25x2 : -50%) ; Portée : toucher (10 niveaux de moins, +50%) ; Latence : 8 heures (niv 16, 6 niveaux de plus, -30%) ; Résistance : 20 (-40%). Cela n'ira pas, le total étant négatif...

Guérison

Structure : Règne (ou Règne + Élément pour certaines créatures)

Condition supplémentaire : Latence

Notes : Durée permanente, le niveau de la guérison est déterminé par le niveau du Règne.

Exemple : Son employeur ayant réussi à la faire libérer, Gredam réussit à fuir, sans parvenir toutefois à s'en sortir sans blessure. Il tente alors de se guérir de 1d8 points. La grande rune est la suivante : Guérison (50%) Humain (pour 1d8 points, niv 9, un niveau en moins, +5%), Latence 1 heure (niv 23 : -65%), Portée au toucher (niv 0, +50%). Soit : $50 + 5 - 65 + 50=40\%$

Préservation

Structure : α : Règne ou Élément + Règne (support préservé)

β : Règne ou Élément + Règne (ce contre quoi le support est préservé)

Condition supplémentaire : aucune

Notes : le niveau de β détermine le montant de la réduction des dégâts (équivalent, en somme, aux points d'armure, ou le niveau rajouté à une caractéristique résistante) ; α doit être au niveau de la TAI ou du volume de l'objet/être protégé.

Exemple : Gredam décide de renforcer la porte de son abri contre les armes des hommes que le duc ne manquera pas de lancer contre lui. Pour cela, il concocte la grande rune suivante :

Préservation (50%), Terre+Végétal (porte en bois de TAI 12 : deux fois 2 niveaux de plus : -20%), Terre+Minéral (fer pour 1d8 de protection, niv 9, +10%), Portée : toucher (niv 0, +50%), Durée 1 heure (niv 16, -30%). Soit : $50 - 20 + 10 + 50 - 30=60\%$.

Transformation

Structure : α : Règne ou Élément + Règne (cible)

β : Règne ou Élément + Règne (objet final)

Condition supplémentaire : Latence, Caractéristique Résistante

Notes : β doit être au même niveau que α . Il n'est pas possible d'opérer un changement fondamental : l'inerte ne peut devenir vivant.

Exemple : Malgré tous ses efforts, Gredam dut pourtant s'enfuir. Arrivé devant un pont gardé par l'un des maîtres d'armes du duc, Gredam décide de ne pas l'affronter directement et de s'en débarrasser en le transformant en statue de cristal. Cet individu ayant un TAI de 13 et une CON de 15, la grande rune est la suivante :

Transformation (50%) Humain (niv 13, 3 niveaux en plus, -15%) en Eau + Minéral (les deux au niveau 13, -30%), Carac. Résistante (CON de 15 : -30%) Latence 10 heures (Gredam n'est pas pressé, niv 14, -20%), Portée 20 mètres (niv 7 : +15%), Durée 3 rounds (le temps de le dépasser, niv 3, 35% de bonus). Soit : $50 - 15 - 30 - 20 + 15 + 35 = 5\%$. Peut-être lui faudra-t-il finalement chercher une autre solution.

Combinaisons Élément-Règne

Règne	Air	Terre	Eau
Gazeux	Air	Sable	Vapeur
Humain	?	Os	Sang
Inhumain	?	Os	Sang
Animal	?	Os	Sang
Liquide	?	Boue	Eau
Minéral	Sable	Métal, gemme	Cristal
Solide	Poussière	Pierre	Glace
Végétal	Pollen	Bois mort	Sève

Règne	Feu	Lumière	Ténèbres
Gazeux	Flamme	Lumière	Ombre
Humain	?	?	?
Inhumain	?	?	?
Animal	?	Luminescence	?
Liquide	Lave	?	?
Minéral	Charbon	?	?
Solide	Uranium	Foudre	?
Végétal	?	?	?

Réalisation d'une grande rune

Une fois la grande rune imaginée, conçue et techniquement déterminée, il reste à la déclencher. Pour cela, le maître des runes doit être libre de ses mouvements et de ses paroles. Il commence par chanter la rune d'Effet, puis décrit dans les airs, par des mouvements si possible gracieux et élégants, la Structure qu'appelle l'Effet : les runes ainsi décrites apparaissent dans l'air, devant le maître, avec la forme, l'odeur, le goût qui leurs sont propres. Elles se dirigent ensuite vers le lieu où la grande rune doit prendre effet, de façon instantanée. Les Conditions déterminent en général la forme et la couleur du trajet des runes.

Temps de réalisation

Le temps que met le maître des runes à réaliser une grande rune est égal, en secondes, à 5 fois le nombre de runes de la Structure. Par exemple, pour une création qui appelle un règne et un élément, le Facteur Vitesse est de 10, ou de 20 pour une transformation. Ce Facteur Vitesse peut être réduit ou allongé, ce qui implique des malus ou des bonus à la réalisation :

Durée	Mod.
Instantané (FV 1)	-80%
Divisé par 4	-60%
Divisé par 3	-50%
Divisé par 2	-40%
5 rounds de plus	+10%
10 rounds de plus	+20%
1 tour de plus	+30%
5 tours de plus	+40%
1 heure de plus	+50%

Magie discrète

Il est également possible de rendre l'utilisation de la magie runique peu perceptible aux yeux des éventuels spectateurs. Cependant, cela implique une telle difficulté pour créer une Grande Rune que seuls les maîtres des runes extrêmement compétents (ou particulièrement désespérés) y ont recours :

- *Magie invisible* : les runes qui en temps normal apparaissent autour du maître des runes pendant l'incantation sont désormais invisibles. L'effort considérable demandé engendre un malus à la réalisation de 30%.
- *Magie silencieuse* : le maître des runes n'a plus besoin de prononcer le moindre son, se contentant alors d'une puissante gymnastique mentale. La grande concentration demandée provoque un malus de 40%.
- *Magie statique* : il n'est plus nécessaire de faire le moindre geste. Mais cela augmente la difficulté de réalisation de 30%.

Échec et réussite

Si le jet de pourcentage est une réussite, la grande rune agit comme prévu. En cas d'échec, le maître des runes encaisse un contrecoup physique violent, qui lui inflige des dégâts égaux à 1d4 plus le nombre de runes contenues dans la Structure (une blessure majeure reçue de cette façon n'implique aucune conséquence particulière). Pendant le round en cours et le suivant, aucune action ne peut être engagé, le maître des runes est comme paralysé ou sonné.

Ces dégâts ne peuvent être récupérés que par des soins magiques ou par le repos (un point toutes les deux heures). Quel que soit le montant des dégâts, ils ne peuvent entraîner la mort : le total des points de vie n'est jamais diminué à moins de zéro.

SORTILÈGES RUNIQUES

Définition

Il existe des combinaisons runiques particulières appelées sortilèges. Il s'agit en fait de grandes runes conçues comme s'il n'y en avait qu'une seule. Deux conséquences en découlent directement. Les sortilèges sont immuables et figés : les Conditions, le niveau relatif de la cible et tous les autres paramètres ne peuvent être changés. Cependant, ils sont beaucoup plus faciles à utiliser et nettement moins dangereux : le temps de lancement est de 8 secondes (FV : 8), et un échec n'occasionne aucun dégât. Techniquement, ils sont gérés comme des compétences : le pourcentage de base est celui de la grande rune, les gains d'expérience (ici, 1d4) sont répercutés sur le pourcentage de réussite (le lancement d'un sortilège ne fait gagner aucun point de maîtrise).

Pour lancer un sortilège, le maître des runes a seulement besoin de prononcer des sons, sauf dans le cas où le sortilège a une cible précise, ou bien encore que la portée soit de 0, ce qui nécessite un contact.

Création

La création d'un sortilège n'est pas chose aisée. Il faut d'abord concevoir la grande rune, dans ses moindres détails. Ensuite, pour la transformer en sortilège, il faut, avant le prochain crépuscule, réussir à lancer la grande rune, puis réussir immédiatement un jet sous INT+POU. Dans ce cas bien précis, la grande rune sera formée, mais ne prendra pas effet. Ceci fait, le maître des runes possède le sortilège gravé en son esprit.

Mémorisation

Les sortilèges se comportent différemment des autres runes. En effet, un maître des runes ne peut avoir en mémoire qu'un nombre restreint de sortilèges, égal au tiers de son INTelligence. De plus, lancer un sortilège équivaut à extraire de son cerveau l'abstraction runique pour la concrétiser ; cela implique qu'un sortilège lancé est immédiatement effacé de la mémoire du lanceur. C'est pourquoi de grands seigneurs runiques ont conçu une forme d'écriture qui permet la transcription du sortilège sur un support sans en provoquer le déclenchement. Il faut une heure d'étude complète pour mémoriser un sortilège que l'on a conçu.

Si le sortilège n'a pas été écrit par celui qui l'étudie, sa compréhension n'est pas toujours facile : le lecteur doit l'étudier pendant une semaine complète, et réussir un jet d'INT contre le tiers des niveaux cumulés des runes de la Structure. En cas d'échec, il n'est plus possible de réessayer avant d'avoir augmenté son niveau dans l'une ou l'autre des runes du sortilège.

OBJETS MAGIQUES

Un maître des runes à encore d'autres possibilités. En plus de la création de sortilèges, il est aussi possible de créer des objets runiques, de deux types : soit les runes transforment intrinsèquement l'objet (objet runique), soit celui-ci devient le porteur d'un pouvoir (objet de pouvoir).

Inscription d'une structure runique

Avant de conférer un pouvoir quelconque à un objet, il faut d'abord y inscrire la structure runique qui contient le pouvoir en question. Pour cela, toutes les techniques « graphiques » sont utiles : gravure, dessin, forge, marqueterie..., le principal étant que les runes soient parfaitement visibles et distinctes. Il est à noter que si l'une des runes est altérée d'une quelconque façon, l'objet perd tout pouvoir. Il faut commencer par trouver un objet de bonne qualité. L'objet soigneusement poli et nettoyé peut ensuite être préparé. Pour chaque rune, il est nécessaire de réussir un jet dans la compétence concernée (Écriture, Artisanat...). En cas d'échec, il faut recommencer la rune, en cas de maladresse, l'objet doit être préparé à nouveau, voire remplacé. En cas de réussite critique, l'assurance ainsi acquise permet de gagner 30% au jet suivant. Il faut passer une heure par rune pour l'inscrire et l'enchanter (la moitié pour une réussite critique).

Objets runiques

Il s'agit ici de modifier un objet de façon à en changer la nature. Essentiellement, cela concerne les runes d'Effet de Transformation et de Préservation. Il faut donc inscrire la structure runique et l'effet choisis, mais en omettant les conditions (distance et durée). La distance est inutile, car c'est l'objet lui-même qui est modifié, et la durée ne dépend plus d'une rune, mais d'une autre structure runique appelée source d'énergie, et qui va alimenter la structure mise en place jusqu'à épuisement. Chaque structure, le pouvoir lui-même comme la source d'énergie, nécessitent un jet, comme toute grande rune. En cas d'échec de l'un ou l'autre, l'objet subit lui aussi un contrecoup violent, et se désintègre rapidement (en moins d'une journée).

Source d'énergie : Création + Énergie runique. Il n'y a ni distance, ni durée. Le niveau de l'Énergie runique va déterminer le potentiel utilisable par l'objet. Celui-ci est égal à 10 fois le niveau d'Énergie runique, et diminue de la manière suivante : chaque mois, le potentiel perd un nombre de points égal au total des niveaux des runes de la structure inscrites sur l'objet (exception faite de la source d'énergie). Une fois le potentiel arrivé à zéro, on peut recharger la source d'énergie en refaisant Création + Énergie runique (cette dernière rune au même niveau que l'inscription d'origine)

Exemple : Gredam, toujours hanté par un éventuel retour des hommes du duc, décide de renforcer sa pitoyable armure de cuir, pour la rendre plus résistante face aux épées des redoutables spadassins. Il va donc inscrire :

Préservation (niv 10, 50%) Terre + Animal (pour le cuir, son armure a une taille de 6, soit +40%) contre Terre + Minéral (le métal, niv 12, soit 1d10 de protection, -20%). Il donc une chance de 70% d'inscrire la structure, pour un nombre de niveaux égal à 46. Ceci fait, il faut mettre en place la source d'énergie : Création (50%) + Énergie runique (niv 15, -25%), soit une chance de réussite de 25%. Gredam réussit tous ses jets. Il a donc une armure de cuir qui protège normalement de 1d6-1 points, et qui rajoutera 1d10 contre toute attaque métallique. Le potentiel est de 150 points, diminuera de 46 points par mois. Au bout de 3 mois et 12 jours, l'objet perdra tout pouvoir, et devra être de nouveau alimenté.

Objets de pouvoir

Le cas est ici différent d'un objet runique. Le support des runes est parfaitement normal, l'objet n'étant en rien modifié, mais par contre il sert au déclenchement d'un pouvoir. De la même façon que dans le cas précédent, il faut préparer l'objet, y inscrire la structure runique que l'on veut voir déclenchée (en omettant la Distance et/ou le Temps), et intégrer la source d'énergie (le potentiel utilisable étant cette fois égal à niveau x20).

Le pouvoir de l'objet prendra effet lors de la prononciation d'un mot de commande, qui n'est autre que la ou les runes manquantes (distance et/ou temps). N'importe qui peut donc se servir de l'objet, dans la mesure où il est capable de prononcer le mot. Seul les maîtres des runes peuvent moduler le niveau de la rune prononcée (qui ne peut dépasser le POU du créateur de l'objet de pouvoir). Les autres devront apprendre la façon dont on prononce un niveau spécifique, et ils ne seront jamais à même de déclencher le pouvoir à un autre niveau. Il faut que l'utilisateur soit en contact avec l'objet pour se servir de son pouvoir.

Exemple : Gredam vient de finir un curieux ouvrage, le livre du mois envoyé par Gondor-Loisirs. Celui-ci conte une aberrante histoire "d'anneau d'or pour dans les ténèbres les lier". Il décide, toujours dans l'éventualité d'une rencontre avec les hommes du duc, de s'inspirer d'un objet magique décrit dans le livre, un anneau appartenant à un gnome local permettant de devenir invisible, fort pratique malgré quelques inconvénients mineurs. Ayant trouvé une bague à sa taille, il se prépare à graver les runes suivantes :

Transformation (niv 10, 50%) Lumière + Gazeux en Lumière + Gazeux (pour modifier la lumière autour de lui, cela doit correspondre à sa TAI, 8, soit 4 runes au niveau 8, +40%), Distance 0 (10 niveaux d'écart, +50%). Gredam garde la Durée comme variable, qui ne pourra de toute façon dépasser 15 (son POUvoir). Il a 140% de réussir à enchanter l'objet, qui comprend 32 niveaux. Il place ensuite la source d'énergie, Création + Énergie runique (niv 15), 25% de réussite. Une fois de plus, ça marche.

Gredam a donc créé un anneau d'invisibilité, de potentiel 300, ce dernier diminuant à chaque utilisation de 32 points plus le niveau de la rune de Durée prononcée (qui, en l'occurrence, ne pourra dépasser 15, le POU de Gredam, soit 50 mn, largement suffisant pour échapper aux hommes du duc).

PROCÉDURES AVANCÉES

Ce chapitre concerne les dernières possibilités offertes aux maîtres des runes expérimentés, et seulement eux, car cela exige de travailler sur la structure même de l'énergie runique. Seuls les seigneurs runiques (au moins huit runes au niveau 15) sont capables d'utiliser ces procédures.

Dissipation d'une grande rune

Il s'agit ici de contrer les effets d'une structure en action. Il faut pour cela savoir où la Grande Rune ou le sortilège agit, et quel type d'effet est produit. Ces conditions étant réunies, il devient possible de dissiper la Rune. La formule est la suivante : Destruction + Énergie Runique + Distance. Dans ce cas précis, il n'y a pas de latence. Le niveau d'Énergie runique doit correspondre au niveau de l'Effet dissipé, et l'on rajoute une caractéristique résistante, égale au POU du maître des runes attaqué. Si c'est une réussite, l'Effet est annulé.

Exemple : Le duc décide finalement d'engager un maître des runes pour contrer Gredam. Étant donné ses moyens, il s'offre les services d'un Seigneur Runique (avec un niveau de 15 dans toutes les runes). Au cours de la première confrontation, le Seigneur Runique tente de transformer Gredam en statue de sel, vaguement inspiré par un obscur livre sacré. Gredam tente de contrer son terrible destin : Destruction (50%) + Énergie runique (niv 15, 5 points en plus, -25%), Distance 0 (le Seigneur est au contact : +50%), Carac. résistante (POU de 18, -35%) soit un total de 45%. Il va essayer, en priant bien fort tous les dieux dont il se remémore le nom...

Modification d'une Grande Rune

Procédure plus subtile, cette technique permet de changer la nature d'une Grande Rune. Ceci peut s'appliquer à n'importe laquelle des runes composant la Grande Rune ou le Sortilège. Les conditions d'utilisation sont les mêmes que pour une dissipation (savoir où et quoi). La formule est la suivante : Transformation + (Rune choisie) + Forme finale + Caractéristique résistante. La rune choisie, et par conséquent la forme finale, indique le niveau de difficulté. La Caractéristique résistante est toujours le POU du maître des runes adverse.

Exemple : Gredam tente donc de dissiper le sortilège de son ennemi en essayant : Destruction + Énergie runique. Le Seigneur Runique décide de modifier le contre-sort en remplaçant Énergie runique par Terre+Animal (cuir) : Transformation (niv 15, 75%) + Énergie runique (niv 15, pas de malus) en Terre+Animal (les deux au niveau 15, pas de malus) + Carac. résistante (Gredam a un pouvoir de 15, -30%), soit un total 45%. Et il réussit. Non seulement Gredam n'a pas pu dissiper l'attaque de son adversaire, mais en plus celui-ci a détruit son armure de cuir, et il sera bientôt transformé en statue de sel...

Lancement retardé

Un seigneur runique peut, par l'intermédiaire du lancement retardé, préparer et déclencher une Grande Rune dont les effets ne se feront sentir qu'après un laps de temps déterminé. Cette méthode difficile implique l'utilisation préalable d'une Grande Rune particulière, appelée filet de retard. Le but de ce dernier est de retenir un autre sort jusqu'à ce que le filet se dissipe de lui-même. La formule est la suivante : Transformation + Énergie Runique + en Énergie Runique. Le niveau des deux Énergies Runiques doit correspondre à celui de la rune d'effet de la Grande Rune retardée. Il n'y a pas de latence, mais la durée est primordiale. La Distance intervient normalement. Ce filet mis en place, le maître des runes peut alors créer l'effet désiré. Celui-ci va se trouver pris dans le filet, entrer en résonance et rester inactif jusqu'à disparition du filet.

Exemple : Ayant par miracle survécu à son dernier combat, Gredam, bien décidé à se venger, veut mettre le feu à la maison hébergeant le Seigneur Runique, au moment de son arrivée, dans 1 heure. Il doit donc créer deux Grandes Runes, la première étant le Filet de retard, et la seconde une simple Création de Feu (effet au niveau 10). Le filet est donc le suivant : Transformation (50%) + Énergie Runique (niv 10, pas de malus) + Énergie runique (niv 10, toujours pas de malus) + Durée 1.5 h (histoire d'être sûr que le Seigneur Runique soit rentré, niv 17, -35%). Distance : toucher (+50%), Total : 65%. Gredam tient enfin sa revanche.

Tatouage runique

Un seigneur runique est également capable de se tatouer des structures runiques sur la peau. C'est une opération particulièrement délicate, visant à reproduire sur son propre corps les mêmes effets que ceux générés par les objets de pouvoir ou les objets runiques. La compétence tatouage est évidemment indispensable. Le tatouage de chaque rune se fait dans les mêmes conditions que pour un objet runique ou de pouvoir.

Il faut tout d'abord commencer par tatouer la source d'énergie au niveau du cœur. C'est depuis cette source d'énergie que toutes les structures runiques vont être tatouées, elles doivent toutes être en contact avec celle-là. Et il ne peut exister qu'une seule source d'énergie, et lorsque elle est épuisée, il est nécessaire de la réenchanter.

Le niveau de chaque rune d'effet ne peut dépasser celui du POUvoir du seigneur runique, et le nombre total de niveaux tatoués ne peut dépasser 10 fois le pouvoir.

Si une seule rune est endommagée, toute la structure runique attenante devient sans effet. Si la source d'énergie est endommagée, aucune structure ne peut plus fonctionner.

TABLE DES CORRESPONDANCES

Niveau Caract.	Pts Maît.	Carac. résistante	Poids kg/g	Volume m3	Surface m2	Distance m	Guérison Dégâts	Durée*	Latence*
0	—	—	—	0.25	0.5	Toucher	1	Instantané	Infinie
1	1	—	5	0.5	1	2	1d3	1 rd	1 an
2	3	—	11	0.5	1	4	1d3	2 rd	6 mois
3	6	—	17	1	3	6	1d4	3 rd	3 mois
4	10	-5	23	1	3	8	1d4	4 rd	1 mois
5	15	-5	35	2	6	10	1d4+1	5 rd	3 sem.
6	21	-5	41	2	6	15	1d6	10 rd	2 sem.
7	28	-10	49	3	9	20	1d6	1 tr	1 sem.
8	36	-10	54	3	9	30	1d6+1	2 tr	5 jr
9	45	-10	58	4	12	40	1d8	3 tr	3 jr
10	55	-15	64	4	12	50	1d8	4 tr	1 jr
11	66	-15	70	5	15	60	1d8+1	5 tr	20 h
12	78	-20	76	5	15	70	1d10	30 mn	15 h
13	91	-20	83	6	18	80	1d10	35 mn	13 h
14	105	-25	91	6	18	90	1d10+1	40 mn	10 h
15	120	-30	99	7	21	100	1d12	50 mn	9 h
16	135	-30	108	7	21	150	1d12	1 h	8 h
17	153	-35	118	8	24	200	1d12+1	1.5 h	7 h
18	171	-35	129	8	24	300	1d20	2 h	6 h
19	190	-40	140	9	27	400	1d20	2.5 h	5 h
20	210	-40	153	9	27	500	1d20+1	3 h	4 h
21	231	-45	167	10	30	600	2d12	6 h	3 h
22	253	-50	182	10	30	700	2d12	9 h	2 h
23	276	-50	199	11	33	800	2d12+1	12 h	1 h
24	300	-55	217	11	33	900	4d8	15 h	45 mn
25	325	-55	237	12	36	1000	4d8	18 h	30 mn
26	351	-60	258	12	36	1200	4d8+1	1 jr	15 mn
27	378	-65	282	13	39	1400	2d20	2 jr	2 tr
28	406	-70	307	13	39	1600	2d20	3 jr	1 tr
29	435	-75	355	14	42	1800	2d20+1	4 jr	20 rd
30	465	-80	366	14	42	2000	4d12	5 jr	15 rd
31	496	-85	399	15	45	2200	4d12	1 sem.	10 rd
32	522	-90	435	15	45	2400	4d12+1	2 sem.	5 rd
33	555	-95	475	16	48	2600	6d12	3 sem.	3 rd
34	589	-100	518	16	48	2800	6d12	4 sem.	1 rd
35	624	-105	565	17	51	3000	6d12+1	5 sem.	instantanée