

LIVRET FORGE 2017 : VERSION JOUEUR
LIVRE SECOND : SOUS LE VENT D'ASKETILL



Forge Runique

Les runes sont le moyen d'expression des maîtres du feu et du fer. Car forger des runes n'est pas à la portée du premier forgeron et un objet marqué n'est jamais un objet ordinaire. Le secret de la fabrication des runes a depuis longtemps traversé la barrière des peuples et les forgerons Nordsjön ne sont plus depuis longtemps les seuls maîtres des runes. Pour autant, ces secrets demeurent farouchement gardés et leur transmission ne se fait qu'au terme d'un long et harassant apprentissage, aussi technique que mental et spirituel.

Forge Runique	1
Fonctionnement :	1
Fabrication :	2
Savoir-faire de la forge d'Uttar Gandek:	3
Forgeron runique :	4
À la création du personnage :	5
Tableau à renvoyer à l'organisation pour valider vos combinaisons de runes	6
Les runes :	6

Fonctionnement :

Il existe 10 runes connues qui peuvent être combinées entre elles pour créer différents effets. Ces runes sont des symboles de pouvoir qui peuvent être apposés sur divers objets métalliques. Une même rune sur des objets différents pourra avoir des effets différents.

Les objets runiques étant puissants il se repoussent mutuellement, un personnage ne peut en porter qu'un seul à un moment donné (rares sont ceux qui peuvent en porter plus d'un à la fois.)

Sur un objet de bonne qualité, il est possible d'apposer jusqu'à 3 runes. Mais un objet runique ne fait effet qu'une fois, en libérant toute sa puissance. Quand c'est fait, toutes les runes disparaissent.

Exemple : Grindyuan porte une épée runique avec 2 runes d'énergie primordiale. Cela signifie qu'au moment où Grindyuan le souhaite, elle frappe à +2 dommages. Mais il ne peut pas frapper deux fois à +1. De plus tant que l'énergie des runes n'a pas été dépensé il ne peut pas porter un autre objet runique.

Les effets sont permanents, qu'ils soient directs ou indirects, et ils n'agissent qu'une seule fois. Mais ils peuvent avoir une durée variable, en fonction de l'effet de la combinaison de runes.

Exemple :

- Précédemment, l'épée runique peut frapper à +2 dégâts. Au moment de la touche, si le pouvoir est libéré, le bonus de dégâts est infligé instantanément et les runes disparaissent.

- Si une combinaison oblige un personnage à se restaurer, la victime subira une irrésistible envie de manger jusqu'à ce qu'il est le ventre plein. Et les runes disparaissent.

- Si une combinaison permet de se protéger d'un danger, la protection se déclenche automatiquement et est effective tant que la menace perdure. Dès que le danger disparaît, les runes en font autant (Attention : si le danger revient, ce ne sera pas le cas pour les runes et leur effet).

Remarque : la très rare rune d'équilibre permet de créer un objet runique au pouvoir permanent.

Note :

Il existe une rune dont le secret échappe encore aux forgerons. Certains murmurent que c'est volontaire, mais rien n'est moins sûr... Il s'agit de la rune Foyer / Manteau :



Cette rune a été façonnée pour la défense. Elle a la particularité de libérer son pouvoir spontanément quand les conditions sont réunies, indépendamment de la volonté de son porteur. Elle défendra donc son porteur, même si celui-ci est incapable d'agir. Par contre, il est parfois difficile de la conserver jusqu'au moment voulu. La plupart des forgerons vous expliqueront que cet alliage est très instable...

Exemple :

- Fulbert, dit le Couard, ne tient jamais son poste devant une charge ennemie. On lui a fabriqué un collier runique, basé sur la rune Foyer / Manteau, pour tenir les rangs au moins une fois dans sa vie (Résister à Terreur). Tandis que les guerriers ennemis se ruent vers lui, et que la terreur commence à lui faire oublier jusqu'à son propre nom (Terreur), le collier runique libère sa puissance et lui accorde le courage nécessaire pour lever son bouclier et se battre.

- Fier de son exploit, il aimerait maintenant déclarer sa flamme à l'amour de sa vie, mais il perd tous ses moyens devant son charme. Il confie à nouveau son collier au forgeron pour l'aider avec des runes (Résister à Influence + charme). Mais en chemin, la serveuse de la taverne l'invite à boire une chope et, tandis que Fulbert jette un rapide coup d'œil sur les atouts de la jeune fille (Influence + charme), le collier le protège malgré lui... Fulbert dormira seul ce soir !

Les runes d'un objet runique sont représentées par une étiquette, sur laquelle la combinaison de runes a été tamponnée. L'étiquette est accrochée à l'objet. Quand les runes ont été utilisées et ont fini de produire leur effet, le joueur décroche l'étiquette de l'objet et la rend dès que possible à un organisateur.

Fabrication :

Pour créer un objet runique, il faut d'abord rassembler les éléments, minerais et poudres nécessaires à la création de ses runes ; puis se rendre auprès d'une grande forge. Uttar Gandek peut s'enorgueillir de posséder une telle forge propice au travail des runes.

Il existe 5 types de *pièces* (composants pour forger des runes):

- La **Pierre de Kobber**, assez commune, *Pierre vert sombre*.
- Le **Métal Ståilinn** peu commun, pierre de cuivre.
- L'**Éclat d'ambre de Smaragd**, assez rare et demandé, *cristaux bruns translucides*
- Le **métal Lensk**, très rare et pour lequel on se bat dans les mines du Hel, *minéral bleu vif*
- Les **cristaux des tertres**, extrêmement rares, *poussière mauve* de la rune d'équilibre...

Ensuite, il faut fondre ces différents éléments dans un bas-fourneau, alimenté au charbon de Holengwenn, seul combustible capable de fournir assez de chaleur pour une telle fonte. Il faut un charbon de Holengwenn par rune apposée sur l'objet.

Tout le monde peut se rendre dans la grande forge d'Uttar Gandek et profiter du savoir-faire de son forgeron runique. Il vous proposera une gamme de combinaisons runiques qu'il fabrique régulièrement pour les habitants et les pèlerins venus se recueillir.

Cela vous coûtera :









- 5 Zlot' par rune apposée sur l'objet
- le prix des éléments que vous ne fournissez pas au forgeron
- le prix du charbon de Holengwenn que vous ne fournissez pas au forgeron







Pour les deux derniers points, le forgeron runique d'Uttar Gandek est conciliant, mais dure en négoce !

Une fois la question du paiement réglée, vous devez confier l'objet au forgeron et il lui faudra environ une heure pour forger l'objet runique. Attention en transmettant un objet runique vous devez toujours rappeler le règle qui interdit de porter plus d'un objet runique.

Il est possible de demander une combinaison de runes que le forgeron n'a pas l'habitude de réaliser. Seulement, il vous demandera un délai supplémentaire pour qu'il puisse étudier l'alliage et la position des runes, voire adapter sa forge pour la fonte. De plus, le prix par rune apposée sur l'objet sera plus élevé pour payer la main d'œuvre supplémentaire et le forgeron pourrait vous demander des éléments et du charbon en plus.

Savoir-faire de la forge d'Uttar Gandek:

 <p>L'énergie primordiale</p>	<p>Infliger un point de dégât supplémentaire lors d'une attaque réussie, en plus des dégâts normaux. <i>Annoncer « 2 »</i> ($I_{\text{dégât normal}} + I_{\text{rune}}$)</p> <p>OU</p> <p>Briser une arme, un membre, un bouclier, un objet,...</p> <p><i>Annoncer « Brise » quand votre arme touche la cible</i></p>
 <p>Le foyer</p>	<p>Annuler un point de dégât infligé à une armure</p> <p>OU</p> <p>Se protéger de l'annonce « Brise » <i>Annoncer « Résiste »</i></p>
 <p>La volonté</p>	<p>Tranquilliser son esprit, calmer ses pensées et se relaxer</p> <p><i>Orienter le rôle-play en ce sens</i></p>
 <p>Lumière purificatrice</p>	<p>Faire rayonner un objet de culte</p> <p><i>Annoncer « Influence + dévotion » pour obliger un personnage à réciter une prière</i></p>
 <p>La vitalité</p>	<p>Regagner un point de vie instantanément</p>
 <p>L'inspiration</p>	<p>Accorder 4 point d'Inspirations supplémentaire</p>
 <p>L'héritage</p>	<p>Faire apparaître un bref passage concernant l'histoire de l'objet</p> <p><i>Lire l'enveloppe remise avec l'objet runique</i></p>
 <p>La connaissance</p>	<p>Sonder la qualité d'une marchandise avec un objet placé au contact</p> <p>La rune émet une lumière blanche (bonne qualité), noire (mauvaise qualité) ou une nuance de gris</p> <p><i>Le propriétaire de la marchandise dévoile la véritable couleur</i></p>

 <p>Lumière purificatrice + L'héritage</p>	<p>Dissiper et révéler la signification d'un cauchemar ou un rêve <i>Orienter le rôle-play en ce sens / Contacter un Orga</i></p>
 <p>L'héritage + La connaissance</p>	<p>Faire apparaître la traduction d'un texte <i>Lire l'enveloppe remise avec l'objet runique</i></p>
 <p>L'esprit + Le manteau</p>	<p>Résister à une Influence ou à Peur <i>Annoncer « Résiste ». Tant que l'Influence ou la Peur subsistent, les runes font effet. Dès que l'Influence ou la Peur s'estompent, les runes se dissipent.</i></p>
 <p>L'esprit + L'énergie primordiale</p>	<p>Faire apparaître une brève image terrorisante à la surface de l'objet runique <i>Annoncer « Terreur »</i></p>
 <p>2 La vitalité + Le foyer</p>	<p>Réparer un membre inutilisable immédiatement et sans douleur (mourant soigné, torture, « Brise »)</p>
 <p>L'inspiration + Lumière purificatrice + Le manteau</p>	<p>Dissiper un sort qui vient d'être lancé <i>Annoncer « Résiste » + prévenir le Changeur que son sort s'interrompt</i></p>

Forgeron runique :

Comme forgeron runique, vous êtes avant tout un artisan et un travailleur du métal. Vous fondez minerais précieux et poudres rares dans le creuset d'un feu de charbon de Holengwenn. Puis vous martelez et modelez la pâte rouge en lettres runiques anciennes avant de les apposer sur les armes, armures et autres objets métalliques.

Un forgeron runique a été formé par un maître forgeron runique et connaît quelques secrets sur la fabrication des runes. Il maîtrise parfaitement quelques combinaisons de runes.

À la création du personnage :

Le joueur choisit les combinaisons de runes maîtrisées par son personnage, composées à partir des runes d'Asketill (voir l'annexe). Ces combinaisons ne sont pas choisies parmi une liste arrêtée, mais inventées par le joueur, puis validées par les organisateurs.

Voici comment on procède :

1. Le joueur choisit les combinaisons de runes connues par son personnage (Max : 5)
2. Il remplit le **tableau présenté ci-dessous** en indiquant pour chaque combinaison, les runes employées, l'effet souhaité, les éléments de role-play et effets spéciaux éventuels
3. Au plus tard le **1 mois avant le jeu**, il envoie le tableau rempli à l'organisation : contact.eidolon@gmail.com
4. L'organisation examine doctement la liste, soupèse l'audace de chaque combinaison, en goûte l'originalité, en hume les abus, en savoure les cohérences. In fine, l'orga propose si besoin des retouches
5. Le joueur reçoit sa liste de combinaisons de runes

Note : Vous pouvez joindre l'orga runes (Magnus, au 06 32 89 18 47, ou via le mail de l'association).

En partageant ses connaissances avec le forgeron runique d'Uttar Gandek, un forgeron runique peut lui demander de forger une des combinaison de runes qu'il connaît. Avec les secrets de fabrication qu'il lui confie ; le temps, le prix et la quantité d'éléments et de charbon nécessaires demeurent inchangés par rapport au savoir-faire de la forge d'Uttar Gandek.











Un forgeron runique peut également s'impliquer personnellement dans la fabrication d'un objet runique. Il travaille alors de concert avec le forgeron runique d'Uttar Gandek, échangeant les méthodes et partageant quelques secrets. De cette manière, il peut économiser une partie de l'argent et des ressources nécessaires à la fabrication et hâter le processus le réduisant à une dizaine de minutes.

A la forge sera disponible une enveloppe contenant des cartes. Sur chaque carte, il y a une description de l'économie réalisée, ou du désagrément subi. A chaque fois qu'il aide le forgeron runique d'Uttar Gandek, il tire une carte au hasard, lit la description et libère son art rolistique dans la forge ! Attention la qualité du tirage pourra être fonction de la qualité de votre RP.

Tableau à renvoyer à l'organisation pour valider vos combinaisons de runes

Nom de la combinaison de runes	Runes et explication <i>(en quelques mots, dire comment on veut le jouer – préciser éventuels effets spéciaux – et pourquoi utiliser ces runes pour cet effet)</i>	Effets souhaités

Les runes :

Rune	Nom et pièces à réunir	Effet
	L'énergie primordiale <i>2 pierres de Kobber</i>	Offensif tel que l'augmentation des dégâts, les « brise », etc « <i>Telle la rivière en crue, on peut essayer de la guider, mais jamais l'arrêter.</i> »
	Le foyer/ le manteau <i>1 pierre de Kobber + 1 métal Stàilin</i>	Défensif, amélioration de l'armure, résiste etc... « <i>Un feu de camp reconforte autant que les plus hautes murailles de pierre.</i> »
	La famille/ le clan <i>1 pierre de Kobber + 1 métal Stàilin + 1 ambre de Smaragd</i>	Cibles multiples ... « <i>La loyauté, rien ne l'ébranle plus que l'adversité.</i> »
	La volonté/l'âme <i>1 pierre de Kobber + 1 ambre de Smaragd</i>	Effet lié au mental, à l'âme, à la psychologie... « <i>Elle se renforce comme un bouclier et s'affute comme une épée.</i> »
	Lumière purificatrice <i>2 pierres de Kobbèr + 2 métal Stàilin</i>	Effet lié à la purification et aux esprits (Léchii). « <i>Puisse son éclat éloigner les mauvais esprits.</i> »
	La vitalité <i>2 métal Stàilin</i>	Effet lié aux soins... « <i>Rien n'est plus précieux que ce qui coule dans nos veines.</i> »
	L'inspiration <i>2 pierre de Kobber + 1 métal Stàilin</i>	Effet lié à l'inspiration, lancement de sorts, etc... « <i>Chacun l'a en soi, mais beaucoup l'ignorent peut-être.</i> »
	L'équilibre <i>1 pierre de Kobber + 1 métal Stàilin + 1 ambre de Smaragd + 1 fiole de cristaux des tertres</i>	Contient la puissance nécessaire à la conception d'un objet runique permanent... « <i>Aussi immuable que le chaos.</i> »
	L'héritage <i>1 pierre de Kobber + 2 métal Stàilin</i>	Rune de transmission du souvenir... « <i>Il ronge l'acier, abat les montagnes et nul ne peut s'y dérober.</i> »
	La connaissance <i>1 pierre de Kobber + 1 ambre de Smaragd</i>	Effet lié aux compétences « <i>Le savoir, c'est le pouvoir... voilà pourquoi il faut le cacher.</i> »