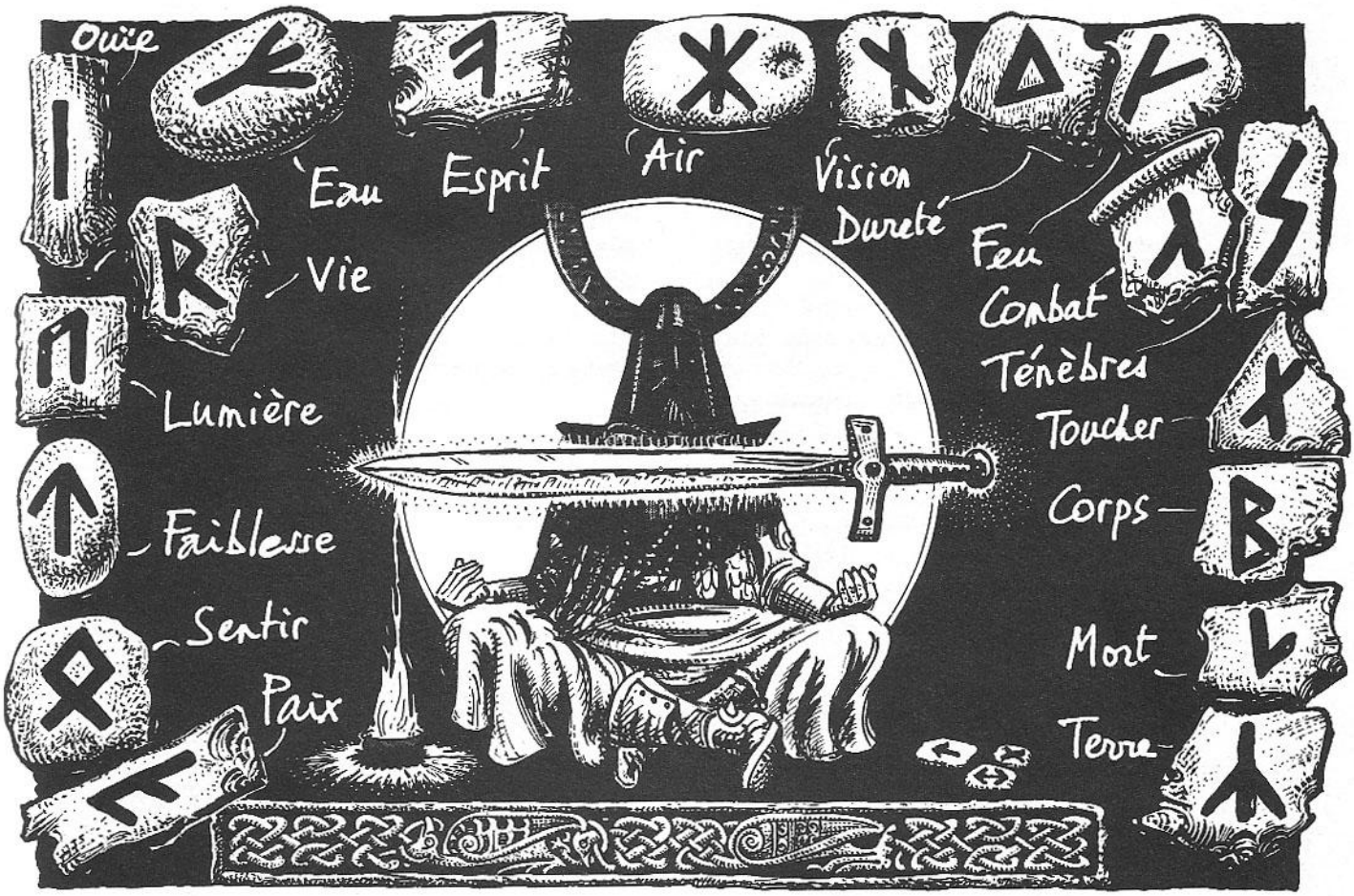
Des Runes en Aventurie

Une aide de jeu non-officielle pour L'Œil Noir

par Rashtoul



Tirée du Fanzine « Chroniques de L'Œil Noir », numéro 0 - octobre 2003 - http://chroniques2loeilnoir.free.fr/

Des runes en Aventurie…

Introduire des éléments des Maîtres d'Armes dans L'Œil Noir…

Cette aide de jeu introduit quelques éléments de Tharoune dans l'univers de L'Œil Noir traditionnel. En effet, nous vous proposons de jouer avec les runes du monde creux….
Cette aide ne fait qu'effleurer le sujet pour laisser une grande part d'adaptation à votre façon de jouer.

Extrait du journal personnel de Noïn Hachdefer, prêtre de Guérimm, 462 avant Hal :
« *Ces hommes me paraissait différents… Une allure étrange, des vêtements atypiques, des armes et armures assez incongrues… Mais quand je leur ait parlé de notre vénérable Guérimm, un sourire leur est venu au visage et nous avons commencé à pouvoir échanger quelques propos (bien difficilement en raison de la barrière du langage). Au fil des quelques jours où je les ait hébergé dans mon temple, j'ai pu apprendre ou comprendre un peu de leur histoire…*
Il semblerait qu'ils viennent de par delà la Mer des Sept Vents si j'ai bien compris. Il m'ont fait comprendre que leur monde se trouvait sous la terre ! Une chose incroyable ! Un monde vide…ou creux, difficile de se prononcer. Ils m'ont aussi posé bon nombre de questions sur notre continent, ses dieux, son climat, ses créatures…..
Certains mots revenaient sans cesse dans leurs paroles : « Géraye », « Brigantaille », « Tâ Roune »… Ah ! je regrette bien là les conseils de mon mentor Vilniassi qui me disait toujours d'apprendre d'autres langues ! Cela m'aurait été sans doute utile !
[…]
Mes visiteurs mystérieux sont partis ce matin, sans un mot, ne laissant dans mon esprit qu'un souvenir brumeux et étrange…En m'approchant de l'autel du temple, j'ai trouvé quelques pierres assez bizarres, de formes différentes les unes des autres mais ne dépassant jamais la taille d'une paume de main. Bien étrange tradition par Guérimm ! Et je…
Ça alors ! Tandis que je rédige mon journal à la lueur d'une bougie, les pierres que j'ai récupéré semblent scintiller dans la pénombre…Des formes bizarres se forment en filigrane sur chaque face de celles-ci, il y en a de différentes, toutes assez géométriques…. Cela ressemble à des anciennes runes naines… On pourrait presque sentir l'essence de Guérimm à travers ces pierres !
Il faut absolument que j'en parle à mon ami Ugurcan…
[…]
J'ai apporté les pierres à Ugurcan aujourd'hui, il semble perplexe, mais il m'a assuré qu'il allait faire tout son possible pour déterminer l'origine des pierres…
[…]
Ugurcan est mort ! A peine une semaine après lui avoir confier les pierres… Je n'en apprendrais pas plus dorénavant…. Il semblerait qu'il se soit fait assassiné par un cambrioleur, et bien sûr, les pierres ont disparues…
J'ai bien fait d'en garder deux… je crois qu'il faut que je fasse attention… »

On ne revit jamais Noïn Hachdefer, il déserta son temple la nuit suivant le dernier écrit de son journal, aucune trace de lutte, ni de mot … Une énigme pour ses supérieurs et ses amis.

Les faits – Informations réservées au Maître :

En 462 avant Hal, un groupe de cinq Tharounais réussit à rejoindre on ne sait comment l'Aventurie. Ils avaient avec eux dix runes qu'ils laissèrent à Noïn Hachdefer (prêtre de Guérimm d'un temple non loin de Bethana) , après avoir constaté que leur magie n'opérait pas en Aventurie. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'il avait fallu un peu de temps aux pierres pour s'acclimater à l'essence de ce monde et de se ressourcer … Ils laissèrent donc les pierres dans ce temple de Guérimm, le seul nom qui apparemment avait une signification entre les deux mondes….Noïn alla trouver son ami Ugurcan, un fameux savant nain afin de tenter d'éclaircir le phénomène dont il avait été témoin la veille (il garda deux runes – une de vie et une de mort) dont il ne parla à personne.
Les runes ne restèrent que peu de temps entre les mains de Ugurcan, mais il informa un de ses amis géode qui reconnut tout de suite la puissance de Guérimm au travers de ces pierres.. Le géode sut immédiatement que ces pierres étaient d'essence divine et se mit à étudier leur puissance et ce qu'il pouvait en faire. Malheureusement Ugurcan ne put entièrement se consacrer aux pierres, un coup du sort fit qu'un cambrioleur l'assassinat et emporta une partie des pierres sans avoir connaissance de leur puissance…

Au fil des ans, certaines pierres ont ressurgie dans les bazars aventuriens et leur pouvoir est apparu à certains chanceux ou érudits…
Personnes ne sait si d'autres Tharounais sont un jour venus en Aventurie et y ont apporté de nouvelles pierres…

On parle de peintures bizarres dans certaines grottes près du fleuve Bodir où l'on verrait des hommes – des guerriers – brandissant des pierres de lumières….
De là à vous dire que d'autres runes aient étés introduites en Aventurie, c'est un pas que je franchirais pas !

Coupler des runes avec un objet – utilisation des pierres

En quoi les runes tharounaises peuvent elle servir ? Pas dans la magie pure en tout cas, car si dans le monde creux, elles se combinent afin de créer des sorts des plus insignifiants aux plus puissants, en Aventurie, leur pouvoir ne peut se prononcer que lorsqu'elles sont couplées avec un objet inanimé. On peut peut-être enfin trouver ici l'explication de certains objets magiques (le bonnet qui rend invisible n'est peut être en fait qu'un simple bonnet avec une rune de vision cousue à l'intérieur !).
Le fait de coupler une rune avec un objet peut se faire de façon très simple (exemple du bonnet) ou bien de façon plus compliqué : la rune de dureté qui est couplée avec une arme pour la rendre incassable demande un processus effectué par un forgeron nain, prêtre de Guérimm ; le processus complet prenant plusieurs jours !

L'activation d'un objet runique peut se faire en prononçant le nom de la rune en langage nain. Certains objet sont en permanence actif (dureté pour une arme par exemple).

C'est au maître de jeu de décider de la possibilité de couplage d'une rune avec un objet et de son effet. La seule limite étant de faire preuve de bon sens…

Noms des 18 runes et effets possibles

Nous donneront ici le nom des 18 rune ainsi que des effets qu'elles peuvent produire. Leur étude étant très limitée en Aventurie , il se peut que vous trouviez bien d'autres possibilités à ces pierres ! A vous d'imaginer les effets de certaines et de leurs utilisation possible ou non .

Mort et Vie : les deux runes les plus puissantes, à moins que vous ne soyez suicidaire, ne laissez jamais (oh non jamais !) vos joueurs entrer en possession d'une de ces deux runes !

Paix : couplé à un bijou, cette rune peut augmenter le charisme d'un joueur, ou bien encore l'apaiser lorsqu'il est effrayé….

Sentir : un flair indéfectible, un sixième sens accru…

Faiblesse : peut servir pour faire un objet maudit….

Lumière : une torche éternelle…

Ouïe : rien n'échappe aux oreilles de celui qui possède une telle rune

Eau : une outre toujours remplie, respire plus longuement sous l'eau

Esprit : une meilleure compréhension du monde des esprits, un aura magique décuplé…

Air : Un bâton qui fait du vent, un instrument de musique extraordinaire…

Vision : un oeil de lynx, une meilleure adresse…

Dureté : l'arme incassable, un courage hors du commun…

Feu : plus de briquet qui se mouille, une torche qui s'allume toute seule….

Combat : une épée à 1D+5, + 1 d'attaque, un courage lors des combats décuplé …. (attention à ne pas laisser les joueurs récolter trop facilement cette rune)

Ténèbres : Une pierre de nuit pour plonger une pièce dans l'obscurité…

Toucher : un arc qui ne manque jamais sa cible….

Corps : un pendentif qui accroît temporairement la force, une arme qui vampirise l'énergie vitale d'un adversaire….

Terre : meilleure récolte avec cette bêche magique, bâton qui créer des secousses sismiques…

Comment trouver une rune ?

Difficilement, je vous le conseille. Les joueur ne doivent pas devenir des chasseurs de runes, d'abord, parce qu'elles doivent rester très rare en Aventurie et que cela pourrait trop interférer dans vos aventures et votre façon de jouer.

Je vous conseille tout au plus de ne donner qu'une ou deux runes à vos joueurs (enfin donner, façon de parler, il faudra les mériter). Dans leur vie en Aventurie, les Héros ne devraient pas en voir passer plus de trois ou quatre…

Qui en a ?

Personne ne sait vraiment, car quand on a un pierre si puissante, la dernière chose à faire est de le crier sur les toits….

On murmure que Nahéma et Rohal le Sage possèderaient chacun une pierre de vie ce qui expliquerait leurs âges très avancés tout en conservant leur aspects physiques… D'autres rumeurs font état de rites sauriens prolongeant la vie (les mêmes que ceux que Rashtul apprit des premiers hommes lézards rencontrés).

Avoir une rune peut être un avantage certains, mais aussi un inconvénient indéniable, en effet les possesseurs de runes y gagnent en pouvoir, mais aussi en nombre d'ennemis….

Exemples d'objets runiques

Bravecoeur, la dague de bravoure :
Cette dague est couplée à une rune de Corps, lors de chaque combat et lorsque son possesseur la tient en main, il obtient un bonus de 3 points en Courage. On dit que cette lame se trouverait en possession du héros qui jadis délivra Nédime du Sultan Hasrabal. Nul ne sait ce qu'il est devenu à présent…
Les caractéristiques de la dague sont celles d'une dague normale.

Pandémonia, le collier de Néphron :
Cette torque sur laquelle est monté une rune de Faiblesse est un objet pénalisant. Elle enlève de la vigueur au porteur de ce bijou. Elle fut réalisé par Néphron, un marchand assez riche qui voulait à tout prix conserver sa femme. Pour la contraindre à rester chez lui et lui enlever tout velléité de fuite, il fit monter cette rune sur un superbe collier. Ce collier a disparut de la circulation depuis près de 100 ans.
Effets : réduit d'un point chaque jour les notes de Courage, de Charisme et de Force si il est porté autour du cou. Une fois retiré les valeurs reprennent leurs valeurs de base au rythme d'un point par jour.

Bracelet de souffle :
Ce bracelet fait d'écailles de poissons et d'une rune d'Air permet à son possesseur de rester en apnée sous l'eau pendant 10 minutes. Il ne marche que sous l'eau, pas dans l'air. On dit qu'il serait actuellement en possession d'un jeune « pêcheur de perles » non loin de Kushan, et que celui ci serait sur le point de faire fortune…

Boucles d'oreille de longue-ouïe :
Cette paire de boucle d'oreilles est ornée de minuscules fragments de rune d'ouïe. Elles permettent à son possesseur, s'il les porte aux oreilles, d'entendre trois fois mieux. Il entendra donc des sons venant de trois fois plus loin que d'habitude. L'inconvénient, bien sûr, se révélera à son porteur lorsque celui-ci se fera crier dans les oreilles … En ce cas, il devra réussir une épreuve de Force +3, et si il la loupe, il sera sourd pour la journée (les boucles ne lui seront plus d'aucun secours…). On dit que ces boucles d'oreilles sont en la possession d'une vieille bourgeoise de Gareth un peu dur de la feuille…

Chausses de légèreté :
Un voleur surnommé *Alrik von Alrik*, très célèbre il y a maintenant plus de 100 ans possédait une paire de chausses très pratiques qui lui permettait, dit-on, de passer inaperçu…
La vérité est qu'il possédait deux runes d'air cousues à l'intérieur de ses bottes, lui conférant des mouvements plus que légers. Nul ne sait ce qu'il est advenu de cette paire de bottes. Cependant son futur possesseur pourrait bénéficier d'un bonus de 3 points lorsqu'il tenterait de passer inaperçu et la fatigue engendrée par un voyage serait amoindrie de 25 %. Qui a parlé de bottes de sept lieues ?!?

N.B : Tharoune est un univers développé par les auteurs de L'Œil Noir. Vous pouvez trouver les règles originales dans les boîtes Maîtres d'Armes 1 & 2 (MdA).