



le Scriptorium

présente :
des règles pour
Fantasy Craft



LA MAGIE RUNIQUE

LA MAGIE RUNIQUE



Image © www.hoon.deviantart.com

UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR FANTASY CRAFT PAR ROWEN ELLENDYL

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS

Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du manuel de Fantasy Craft.

Ce supplément au manuel de Fantasy Craft permet d'introduire un nouveau type de magie et ainsi de diversifier encore plus les personnages et leur environnement. Il est bien entendu que l'approbation du maître du jeu est requise avant toute utilisation partielle ou complète de ces règles.

Les personnages peuvent user de nouveaux dons pour utiliser et créer au mieux des objets runiques, permettant ainsi de réaliser encore plus d'exploits et de laisser un nom à la postérité.

INTRODUCTION

D'étranges objets à l'aura magique particulière sont découverts dans d'anciennes ruines mises à jour par des explorateurs intrépides. Ils sont ornés de mystérieuses gravures et intriguent au plus haut point les cercles de magiciens et de chercheurs. Après quelques années d'études et d'expérimentation, la finalité de ces ornements magiques est enfin découverte ; des chercheurs plus audacieux arrivent même à reproduire quelques effets. Le nom de "runes" est attribué à ces gravures particulières.

De recherches en essais, la magie runique livre peu à peu ses secrets et de nouveaux types d'aventuriers apparaissent. L'Étude (magie runique) reprend ce domaine de connaissance.

FONCTIONNEMENT

Une rune est un motif gravé sur un objet qui permet par son activation de déclencher un effet magique particulier. Si l'objet est détruit, les runes le sont également, mais une simple rayure ou usure n'a aucune incidence sur le fonctionnement des runes.

Pour identifier un objet runique, un test d'Investigation/Identification est nécessaire. L'objet runique est considéré comme un objet magique et, à cet effet, le coût en Réputation définit la durée de ce jet et le Degré de Difficulté. Ce test ne déclenche pas d'effet runique, même si la méthode d'activation d'une rune est réalisée, le personnage prenant de multiples précautions.

Activer un effet runique se fait via une méthode propre à la rune en question et qui nécessite toujours une action libre, classée en action d'initia-

tive. L'effet de la rune est actif jusqu'à la fin de la prochaine action du personnage.

Il n'est possible d'activer qu'une seule rune par round et chaque rune n'est activable qu'une fois par scène.

DONS D'ÉQUIPEMENT

FORGERON RUNIQUE

Votre art de la forge est équivalent à celui de vos gravures.

Condition : Adeptes des runes

Avantage : Vous pouvez graver une et une seule rune de la même catégorie de Taille que l'objet lui servant de support.

Normal : Vous ne pouvez graver que des runes de catégorie de Taille strictement inférieure à celle de l'objet servant de support.

PUISSANCE RUNIQUE

Les objets runiques expriment toute leur puissance entre vos mains.

Condition : Étude (magie runique)

Avantage : Il vous est possible d'activer un total de deux runes par round.

La chaîne de dons suivante fonctionne selon le même principe que les dons de création d'essences et d'enchantements.

ADEPTE DES RUNES

L'art de la gravure devient magique entre vos mains.

Condition : Artisanat (runes)

Avantage : Vous apprenez un total de 4 runes (2 à votre choix et 2 de façon aléatoire) que vous pouvez graver sur un objet.

INITIÉ DES RUNES

Vos connaissances de l'art runique vous permet de modifier plus facilement les gravures selon votre désir.

Condition : Adeptes des runes

Avantage : Vous apprenez 2 autres runes (1 de plus à votre choix et une autre aléatoirement), pour un total de 6. Vous pouvez graver une nouvelle rune sur une ancienne en ne payant que la

différence du coût en Réputation entre ces deux runes.

MAÎTRE DES RUNES

Votre savoir devient immense et graver une rune spécifique vous demande beaucoup moins d'effort.

Condition : Initié des runes

Avantage : Vous apprenez 2 autres runes (1 de plus à votre choix et une autre aléatoirement), pour un total de 8. Il vous est également possible, après avoir réussi une quête au choix du MJ de créer un artefact pouvant être activé 3 fois par scène (au lieu de 1 fois normalement).

CRÉATION

Tout objet du jeu peut, après gravure, devenir un objet runique. Pour graver une rune, le personnage doit connaître les propriétés de celle-ci ainsi que posséder les dons adéquats.

Le personnage est libre de se servir de son corps comme support pour toute rune qu'il grave.

Taille

Chaque objet peut comporter 2 emplacements runiques d'une catégorie de Taille inférieure et un emplacement peut également se diviser en 2 emplacements de catégorie de Taille inférieure.

À cet effet, les munitions d'une arme sont considérées d'une catégorie de Taille inférieure de 2 crans à celle de l'arme.

Exemple : Un objet de Taille M peut comporter 2 runes de Taille S ou 4 runes de Taille T ou encore 1 rune de Taille S et 2 runes de Taille T. Les éventuelles munitions d'un tel objet sont de Taille T.

Coût et délai

Le coût en Réputation d'une rune ne peut excéder le bonus de la compétence Artisanat de votre personnage et est égal au double du bonus runique.

Une fois le coût déterminé, il vous suffit de vous

référer au tableau (p. 69) pour savoir combien de temps il vous faut pour graver une rune.

Exemple : Grolf veut graver une rune de taille D, cela lui en coûtera 6 points de Réputation. Il lance un dé sous la compétence Artisanat (Runes) et obtient un résultat global de 18. Il lui faudra donc au minimum 6 mois pour réussir à graver cette rune.

Bonus

Ce bonus est un bonus spécifique qui respecte la règle des bonus nommés (et s'ajoute donc au bonus magique et autres, sauf si l'option *magie & runes* est appliquée à votre partie). Seul le bonus runique le plus élevé s'applique lors de la présence de plusieurs bonus runiques.

Méthodes

Chaque rune possède une méthode d'activation choisie lors de la création et non modifiable par la suite.

Si toutes les conditions d'activation d'une rune sont réunies, alors l'effet runique se déclenche (sauf dans le cas d'une identification).

TABLE 1 : PUISSANCE RUNIQUE

| TAILLE | BONUS RUNIQUE |
|--------------------------|---------------|
| Nuisance Imperceptible | +1 |
| Fine Infime | +2 |
| Diminutive Minuscule | +3 |
| Tiny Très Petit | +4 |
| Small Petit | +5 |
| Medium Moyen | +6 |
| Large Grand | +7 |
| Huge Très Grand | +8 |
| Gargantuan Gigantesque | +9 |
| Colossal Colossal | +10 |
| Enormous Énorme | +11 |
| Vast Titanesque | +12 |

Si la méthode d'activation d'une rune est identique à une autre, alors le joueur sélectionne la rune de son choix.

La description de la méthode d'activation doit être clairement comprise par le joueur et le maître du jeu pour éviter toute ambiguïté en cours de partie.

Les signes suivants ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont absolument pas exhaustifs. Les signes clefs peuvent être placés entre les conditions pour réaliser une méthode d'activation plus complexe.

SIGNE ET

Le mot ET signifie que les deux conditions doivent être remplies pour la validation du déclenchement.

SIGNE OU

Le mot OU signifie qu'une seule condition suffit à déclencher l'effet runique.

SIGNE +

Le signe + signifie que la rune est active lors de la présence de la condition.

SIGNE –

Le signe – signifie que l'effet runique est inhibé lors de la présence de la condition.

Liste des méthodes

CONTACT

Cette méthode décrit un contact physique entre la rune (et non l'objet) et un personnage (ou une autre créature).

EMPREINTE

L'empreinte est une identification infalsifiable d'une espèce de créatures (nain, humain, elfe, dragon, ours, etc.) ou d'un personnage spécifique (le créateur, un ennemi particulier, un compagnon, etc.). Seul un objet runique est capable de déceler cette empreinte (un déguisement physique ne le trompe pas, mais une métamorphose peut faire l'affaire) avec une portée au choix du créateur. Pour bénéficier de cette condition, il est

obligatoire de posséder au moins un morceau du corps de la créature.

COMMANDE VOCALE

La commande vocale n'est effective qu'avec des paroles définies et à portée de voix de l'objet runique.

COMMANDE GESTUELLE

La séquence gestuelle définie au préalable sert de référence pour l'activation de l'effet runique.

RUNES

La Table 2 : *Runes connues* (voir page suivante) suggère un certain nombre d'effets runiques possibles. Les astérisques derrière certaines indiquent une particularité décrite ci-dessous.

Certaines runes nécessitent un choix lors de la création (Compétence, Liberté, Résistance, Sauvegarde, Sort et Type) et il fait partie intégrante de la rune, il n'est donc pas modifiable par la suite.

La rune de Liberté permet d'annuler temporairement une condition pendant un nombre de rounds égal au bonus runique.

La rune de Réparation n'est effective que si le délai entre la destruction de l'objet et l'activation runique ne dépasse pas un nombre de rounds égal au bonus runique. Ceci ne fonctionne que pour les objets non animés.

La rune de Soin permet de récupérer d'une blessure critique dont la position dans la table des dégâts massifs (p. 207) est inférieure ou égale à la moitié du bonus runique (arrondie à l'entier supérieur).

La rune Sort est une rune spéciale reproduisant un effet magique dont le niveau de sort est au maximum égal au bonus runique lors de la création. Il n'est possible de sélectionner que les sorts à durée instantanée et dont le temps d'incantation est d'une action partielle ou moins.

EXEMPLES

Ce paragraphe met en forme plusieurs exemples de runes dans diverses situations et présente quelques méthodes d'activations.

TRANCHEUSE

Les ornements de cette hache ne sont pas que figuratifs. Quand les mots idoines sont prononcés, un bref éclat apparaît et l'ennemi n'a qu'à bien se tenir.

Objet : Hache de taille M

Rune d'attaque (+5) :

- Commande vocale "Tranche"

Rune de dégâts (+5) :

- Commande vocale "Découpe"

DÉFENSEUR

Les spécialistes de la destruction d'armes vont avoir fort à faire avec ce bouclier. Son utilisateur est assez prévoyant pour éviter ce cas de figure.

Objet : Bouclier de taille S

Rune de défense (+4) :

- Commande vocale "Stoppe"

Rune de réparation :

- Contact ET Empreinte (personnage)

PIÈGES

Un labyrinthe est constitué de pièges runiques qui ne se déclenchent que quand des personnages autres que les habitants marchent dessus. La méthode d'activation est donc la suivante :

Rune de sort (Boule de feu 7) :

- Contact ET – Empreinte (habitants)

MONOLITHE

Un obscur personnage veut devenir intouchable dans son propre donjon. Il construit donc une pièce immense et grave une rune lui procurant une défense supplémentaire.

Rune de défense (+10) :

- Contact ET Empreinte (méchant) ET Geste

OPTIONS DE CAMPAGNE

Deux nouvelles options apparaissent pour la gestion de la magie runique.

SORCELLERIE RUNIQUE (PERMANENT)

Cette option ajoute la magie runique dans vos campagnes et fait partie des différents choix possibles avec l'option Sorcellerie.

MAGIE & RUNES (PERMANENT)

Cette option transforme le bonus runique en un bonus magique avec toutes les conséquences qui en découlent.

TABLE 2 : RUNES CONNUES

| RUNE | EFFET |
|--------------|-----------------------------------------------------------|
| Attaque | Bonus runique au jet d'attaque |
| Compétence | Bonus runique à une compétence |
| Défense | Bonus runique à la Défense |
| Dégâts | Bonus runique aux dégâts |
| Disruption | Consommation de points de sort à hauteur du bonus runique |
| Liberté * | Annulation temporaire d'une condition |
| Récupération | Récupération de vitalité à hauteur du bonus runique |
| Réparation * | Annulation d'un échec au jet de solidité |
| Résistance | Bonus runique à une résistance |
| Sauvegarde | Bonus runique à un jet de sauvegarde |
| Soin * | Récupération d'une blessure critique |
| Sort * | Reproduction d'un effet de sort |
| Type | Modification temporaire du type de dégâts |