

Les Chroniques de Théia

Année I

Langages et Écrits

Dans Darkrunes, tous les personnages maîtrisent oralement leur langue natale. Ceux possédant un NC (Niveau de Compétence) dans la compétence Linguistique, en maîtrisent également la forme écrite, si cette langue en possède une.

En outre, chaque tranche de 2 points en NC au-dessus de 2 permet de maîtriser un langage supplémentaire.

Tous les langages de Darkrunes ne possèdent pas de forme écrite. En effet, si les peuples minoens, étrusques, phéniciens et égyptiens, entre autres, en possèdent une, ce n'est pas le cas des peuples scands et celtes qui possèdent des langages issus de traditions principalement orales.

LES SCANDS

Le Norrois est le seul langage parlé à travers tous les royaumes scands hormis la Germanie. Cette dernière possède un langage propre, mais assez proche du Norrois, qui en est un mélange avec le Gallo-brittonique.

Même si les langages scands (le Norrois et le Germain) sont issus d'une tradition principalement orale, il existe toutefois, une forme d'écriture primitive : les Runes.

Les Runes

La légende veut que le dieu Odin restât pendu à l'arbre du monde Yggdrasil, pendant neuf jours et

neuf nuits, battu par les vents, sans eau ni nourriture, transpercé par sa propre lance Gungnir. Au terme de ces neuf nuits pleines, il poussa alors un cri et découvrit le secret et le pouvoir des runes.

Runes en norrois, signifie murmure, secret et magie. Elles constituent un mode d'écriture primitif des peuples scands. Primitif, car chaque rune possède un sens intrinsèque et une symbolisation propre et complexe. De ce fait, ce type d'écriture n'est pas utilisé pour réaliser des correspondances ou des ouvrages. Il est gravé dans la pierre ou dans le bois, afin de donner une ou des indications simples.

Les Runes sont principalement utilisées par les chamans et les volvas pour réaliser des rituels de divination. Ces rituels ne relèvent pas véritablement d'une magie arcanique, bien qu'un chaman ou une volva puisse utiliser (s'ils le désirent pour produire un effet plus théâtral) des runes comme composante, lorsqu'ils utilisent un Arcane.

Un personnage possédant la compétence linguistique et parlant le Norrois et/ou le Germain, peut lire et écrire des Runes. Toutefois, seuls un chaman ou une volva seront capables de les interpréter, lors de rituel de divination.



Après le Ragnarok, à l'âge de la Renaissance, l'Empire Teuton développera son propre alphabet inspiré des modèles étrusques et minoen. Le Germain deviendra donc le Teuton, langue à la fois orale et écrite.

Il existe 24 runes :

- Fehu : bétail, biens, richesse
- Uruz : bœuf sauvage, force brute
- Thurisaz : épine, géant, danger
- Ansuz : dieu, ase, divinité
- Raidho : voyage
- Kaumaz : équilibre, ébullition, ulcère
- Gebo : cadeau
- Wunjo : chance, plaisir, joie
- Hagalaz : salut
- Nautiz : foule, esclavage, servitude
- Isa : glace
- Jara : culture, récolte, bonne année
- Perth : pierre, rocher
- Eihwaz : arbre, if
- Algiz : élan
- Sowulo : soleil, chaleur
- Teiwaz : guerrier, le dieu Tyr
- Berkana : bouleau ou branche de bouleau
- Ehwaz : cheval
- Mannaz : homme, humain
- Laguz : eau, mer
- Ingwaz : phallus, le dieu Freyr
- Dagaz : jour, journée
- Othala : domaine, héritage, patrimoine, possession

LES CELTES

Les langues celtes principales sont :

- Le Gaulois : parlé en Gaule, il connaît des langues proches comme le lépontique utilisé en Gaule cisalpine.
- Le Brittonique : c'est le langage principal de l'île d'Albion. Le Picte en est dérivé (en Prydyn), mais il intègre des éléments provenant d'une langue inconnue.
Le Gaulois et le Brittonique sont suffisamment proches pour que ceux qui parlent l'une des deux langues arrivent à se faire comprendre par un interlocuteur parlant l'autre dialecte.
- Le Celtibère : langage commun aux tribus ibères, il est très



proche du Lusitanien parlé par les Galics.

- Le Goïdélique : c'est le langage des gens d'Eire.

Tout comme le Norrois et le Germain, les langues celtiques sont issues d'une tradition orale. En effet, les Celtes craignent l'écriture. Ils considèrent qu'elle fige le savoir et empêche toute évolution. Ainsi toutes les traditions et tous les savoirs sont transmis oralement par le Druide, le personnage le plus important de la société celtique.

Cependant, les druides possèdent une écriture primitive composée de vingt symboles, tout comme les runes scands, appelés Oghams, destinées à la pratique de leurs rituels et utilisés comme moyen mnémotechnique pour se rappeler leur savoir.

Les Oghams

Les oghams ont été créés par le dieu gaulois Ogmios, le dieu de l'éloquence et de la magie. Ogmios a transmis ce savoir aux druides afin de leur permettre de pouvoir communiquer avec les dieux et d'appeler leur puissance à travers les oghams.

Ils sont constitués de vingt symboles :

- Ailm : L'épicéa, Clairvoyance (Décembre)
- Onn : L'ajonc, Guide
- Ur : Bruyère, Passion
- Eadha : Le peuplier, le pouvoir
- Koad : La plantation, la connaissance
- Beth : Le Bouleau, Commencement (Novembre)
- Luis : Le Sorbier, Protection physique (Décembre)
- Fearn : L'Aulne, Protection spirituelle (Janvier)
- Saille : Le saule, la nuit (Février)
- Nion : Renaissance de la mer (Mars)
- Huath : l'Aubépine, la pureté (Avril)
- Dair : Le chêne, la force (Mai)
- Tinne : Le houx, l'équilibre (Juin)
- Coll : Le noisetier, la sagesse (Juillet)
- Quert : Pommier, Beauté

				
AILM	ONN	UR	EADHA	KOAD
				
BETH	LUIS	FEARN	SAILLE	NION
				
HLIATH	DAIR	TINNE	COLL	QUERT
				
MILIN	GORT	NEGEATAL	STAF	RUIS

Muin : La vigne, Spiritualité (Août)
 Gort : Le lierre, l'humilité (Septembre)
 Ngeatal : Roseau, Victoire psychique (Octobre)
 Straif : Le prunellier, Destin
 Ruis : Sureau, Vie, mort, renaissance (Novembre)

LES MINOENS

Les peuples minoens parlent tous le même langage, qui est également le langage commun utilisé dans l'ensemble de l'Empire : le Koiné. En dehors de l'Empire, ce langage est parlé dans une multitude de cités-comptoirs.

Le Koiné est une version simplifiée de la fusion du grec et du crétois. C'est un langage possédant un alphabet, et donc une forme écrite.

Les peuples minoens écrivent sur différents supports

comme le papyrus et les parchemins. Reliés entre eux par des lanières, les parchemins forment des codex. Pliés plusieurs fois, les feuilles de parchemins forment des cahiers qui sont ensuite cousus ensemble pour former un livre codex, beaucoup plus maniable que des rouleaux de parchemins ou de papyrus.

Les Étrusques

L'Étrusque, le langage original du royaume du même nom, prend de l'importance au fur et à mesure des conquêtes faites au nom de l'Empire, et de l'accroissement de sa puissance au sein même de ce dernier.

Près de deux siècles avant le Ragnarok, Rome commencera petit à petit à faire de l'ombre à la Crète et à l'empereur Minos, avant d'en devenir le nouveau centre du pouvoir en l'an 46, faisant de l'Étrusque le nouveau langage commun de l'Empire.

L'Étrusque, tout comme le Koiné possède une forme écrite, avec un alphabet propre.

Les Étrusques ont rédigé de nombreux ouvrages sur du papyrus, des parchemins, des tablettes d'argiles ou des tablettes de bois recouvertes de cire. Les Étrusques écrivent également sur de longs rectangles de parchemin roulés en cylindre : les volumens.

Au cours de leur histoire, les Étrusques utiliseront le savoir-faire minoen pour confectionner leur propre livre codex, tout comme les teutons, après s'être doté d'un système d'écriture, durant l'âge de la Renaissance.

Aventures

Le voleur de dieux

Après avoir volé une relique sacrée dans le monde des dieux, un roi disparut depuis des éons surgit, gravement blessé, au travers d'un cercle de pierre.

À ses trousses les sbires du dieu floué. Confiera-t-il l'idole aux aventuriers ? Ces derniers chercheront-ils à le sauver de ses poursuivants ?

Le roi est-il un homme de bien ou un scélérat ? A-t-il dérobé la relique par amour ou par soif de pouvoir ?

Le dieu floué est-il capable de pardon ?

Amours dangereux

Un jeune dieu est tombé amoureux d'une humaine. Cette dernière est la fille d'un puissant seigneur. Alors que ses parents découvrent l'idylle de leur fille, la mère est frappée par un mal incurable. Avant de mourir, elle

fait jurer à son époux de ne jamais laisser son enfant être séduite par ce dieu et de ne jamais la laisser partir avec lui. Elle lui a fait promettre de mettre tout en œuvre pour empêcher cela, y compris le sacrifice de sa propre vie si nécessaire.

Le seigneur qui connaît très bien l'un des aventuriers (quel est leur lien ?) va requérir leur aide.

Pourquoi sa femme à-t-elle été ainsi frappée par ce mal mystérieux lors de la découverte du secret de sa fille, et pourquoi s'opposait-elle si farouchement à cet amour ?



Erratas

Non cumul des bonus (Restrictions p195)

Les bonus ou malus provenant des arcanes ne se cumulent pas, même s'ils proviennent de sources différentes (arcanes ou alchimie). Seul le plus élevé doit être pris en compte.

Fatalité (LdB p199)

Niveau de puissance : 3
Incantation : 1 Tour
Effet : Élevé
Durée : 3 Minutes
Portée : 3 Mètres
Zone : Cible

L'arcaniste invoque les Dises pour que le destin de sa cible lui soit funeste. Elle subit un malus de 2 points lors de l'utilisation d'une Compétence de combat ou d'Arcanes (choisie par l'arcaniste) durant les minutes qui suivent le sortilège (ce malus ne retire pas de Points de Manœuvres).

Amours maudits (KDM p46)

Toutes les personnes que le porteur de l'objet aime (relation amoureuse ou amour familial réciproques, à l'exception des autres personnages joueurs et des PNJ importants) finissent par mourir, au bout de quelques mois, de maladie ou dans des circonstances pénibles (guerre, assassinat, accident, mort en couche, etc.). Toutefois, dans le cas des PNJ importants, ceux-ci passent d'un amour réel à une haine irraisonnée pour le personnage maudit.

Aides de jeu et question de joueurs

Concernant l'initiative

Il est marqué qu'elle est immuable dans une rencontre, mais que l'ordre varie : est-ce que cela veut dire que si je « dépense » de l'initiative pour le tour elle reviendra à sa valeur initiale au tour suivant, ou l'ordre sera changé pour tous les tours ?

- Par immuable, nous entendons qu'elle ne se relance pas à chaque tour.
- Oui, effectivement, elle revient à sa valeur initiale au début du tour suivant.

Et quid des petites initiatives ? Un PJ a 0 en base d'init, et a fait 1 sur son d10, peut-il « dépenser » son initiative et aller en négatif ?

- Oui, elle peut, éventuellement, aller en négatif, le seul impact est l'ordre d'action.

