

Les Runes, un petit aperçu

Le père de tous les Jeux de Rôle, créé (le jeu, pas le père) par le cordonnier inspiré Gary Gigax, amateur de Wargames poussés au paroxysme de la simulation, a pour nom : "Donjons & Dragons". Bon d'accord, tout le monde connaît. Une légende, veut que le dit GGx(1) se soit inspiré du monde créé par J.R.R. Tolkien dans ses différents ouvrages (voir bibliographie succincte à la fin, si j'ai le temps).

Le nom de "futhark" vient, comme pour notre "alpha-bet(a)", des premières lettres le composant. De nombreux jeux font appel aux Runes; RuneQuest, bien que sans rapport avec le "futhark", JRTM⁽³⁾ dans une moindre mesure, AD&D⁽⁴⁾, le dos des cartes du JCC⁽⁵⁾ "Les SorciersSM tiré du monde de Tolkien, et comme je ne suis pas informé sur tout, merci de me faire parvenir les noms de ceux qui en abusent, pour ma bibliothèque personnelle.

Je ne communiquerais ici que sur le côté écriture et signification symbolique des caractères germaniques; il existe également une version anglo-saxonne du "futhark", plus complète, dont on peut avoir des éléments dans les appendices du "Seigneur des Anneaux".

Je n'aborderais pas l'aspect divination, que certains voyants en mal de tarots, et autre marc de café, on mis à la mode ces dernières années.

Les exemples les plus connus de runes écrites, se trouvent au nord de l'Europe, dans les pays scandinaves, sous la forme de signes gravés sur de grands monolithes, appelés "Pierres runiques". La forme des runes vient en fait de leur mode de transcription: on peut moins faire de jolies arabesques avec un burin et un marteau, qu'avec un style et un papyrus !

Le "futhark", ou **futhark** est composé de trois Oett(s), de huit runes chacun (8=Oett !); l'oett de Frey, l'oett de Hagel, et l'oett de Tyr, du nom de trois ases, des forces de la nature que nous appelons Dieux. Frey ase du soleil et de la fertilité, Hagel ase de l'air et du vent, et Tyr ase de la loi et de la guerre.

Et maintenant (roulement de tambour) les RUNES, classées par oett.

Oett de Frey	Oett deHagel	Oett de Tyr
f fehu f bétail-richesse	h hagel h grèle	t tyr t la motivation
u ur u aurochs (la bête)	n nyd n besoin-nécessité	b berka b bouleau (l'arbre)
x thorn th géant (le voil à!)	i is i glace	e hewa e cheval
a as a ase-Odin	j gar g-j fertilité-moisson	m man m homme
r rad r roue-voyage	y eoh e-ei if (l'arbre)	l lagu l eau
k kenaz k torche	p peorth p fête-fertilité	q ingu ng Ing ase de la fertilité
g gyfu g don-présent	z algiz z protection	d dag d journée-lumière
w wynn w gloire-bonheur	s sigel s soleil	o odal o propriété

Bon, si avec tout ça vous n'arrivez pas à faire des parchemins, messages, et autres inscriptions hermétiques, je vous proposerais un autre alphabet dans un prochain aperçu. Un avant goût : il sera plus... celtique !

Bon courage.

bon amusement et a bientôt

(1)-ne pas confondre avc DGx, qui est à GGx ce que la grenouille est au boeuf. (a) c'est juste alpha -beta, rien d'autre. (2)- "in french in the text". (3)- JRTM : le Jeux de Rôle des Terres du Milieu. (4)- si on doit encore t'expliquer, inscrit toi au club de pâte à modeler. (5)- Jeu de Cartes à Collectionner

JRTM, AD&D, The Hobbit, Bilbo le Hobbit, Les Sorciers, Le Seigneur des Anneaux sont des marques déposées par ceux à qui ça rapporte de l'argent, et que nous utilisons ici uniquement pour en dire le plus grand bien; l'abus n'est pas dangeureux pour la santé [mentale]