

## Les Pouvoirs Runiques

(Le détail RP de la magie runique est développé dans le livret du Monde)

### Devenir runiste :

Avant le GN : Si un joueur souhaite créer un personnage runsiste, il faudra alors qu'il prenne la compétence « Pouvoir Runique ». Il aura accès à deux mots runiques.

Pendant le GN : Pour devenir Runiste pendant la session, les PJs, devront trouver une pierre runique et subir le dangereux rituel de l'Harmonisation.

### La magie runique en jeu :

- Le personnage doit porter **ostensiblement sa pierre** (au front ou au sternum).
- Le runiste ne peut lancer un sort que s'il connaît les mots qui lui sont liés.
- Le runiste peut lancer 10 sorts pendant le GN à répartir comme il le souhaite.
- Pour lancer un sort, le runiste doit **voir sa cible**, il doit **prononcer une formule** liée au sort, et déchirer un carton MANA de façon à ce qu'il soit visible de sa cible.
- Il sera possible de gagner rarement des cartons MANA pendant le GN (potions, artefacts, ...)

Listes des mots runiques (non-exhaustive) : Feu, Force, Foudre, Projection, Protection, Mort, Vie, Savoir, Sens, Esprit, Faiblesse, Amour, Objet, Corps.

### Liste des sorts :

- **Bouclier physique (protection / force) :** Absorbe 3 coups (Annonce : "Résiste") pendant un combat (les adversaires doivent être témoin du sort).
- **Bouclier magique (protection / esprit) :** "Résiste à tous les sorts" pendant un combat (les adversaires doivent être témoin du sort).
- **Bannissement (esprit / exil) :** Annonce "Banni" sur une créature extraplanaire (mort ou fuite du monstre).
- **Boule de feu (feu / projection) :** Annonce "Brûle" sur un joueur.
- **Main de Force (force / projection) :** Annonce "À terre".
- **Foudroie (foudre / projection) :** Annonce "Paralyse" sur un joueur.
- **Question de l'âme (mort / savoir) :** Vous pouvez poser UNE question complexe à une personne morte.
- **Mort éternelle (mort / vie / corps) :** Ramène un joueur à 1 point de vie pendant 30 minutes (il lui doit servitude) au terme desquelles il meurt définitivement.
- **Doigt de mort (mort / projection) :** Annonce "Coma" en touchant la cible du doigt.
- **Invisibilité (sens / faiblesse) :** Vous êtes invisible pendant 2 minutes.
- **Horreur (esprit / faiblesse) :** Annonce "Peur".
- **Arme lourde (objet / projection) :** Annonce "Désarme".
- **Armure lourde :** Annonce "Paralyse" sur un joueur en armure.
- **Belle histoire (esprit / amour) :** Annonce "Amitié".
- **Domination (esprit / force) :** En touchant un joueur, vous dictez sa conduite pendant 2 minutes (pas de suicide).
- **Intrusion psychique (esprit / savoir) :** Vous pouvez poser UNE question complexe à une personne vivante.
- **Histoire matérielle (objet / savoir) :** Vous apprenez l'histoire de l'objet (contacter un MJ)
- **Main guérisseuse (vie / projection) :** Vous soignez 1 point de vie (Vie, projection)
- **Oubli (savoir / faiblesse) :** Annoncez « Oubli » sur la cible, elle oublie les 5 dernières minutes (Savoir, faiblesse)