AUBAINE



RUNISTE

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

RUNISTE

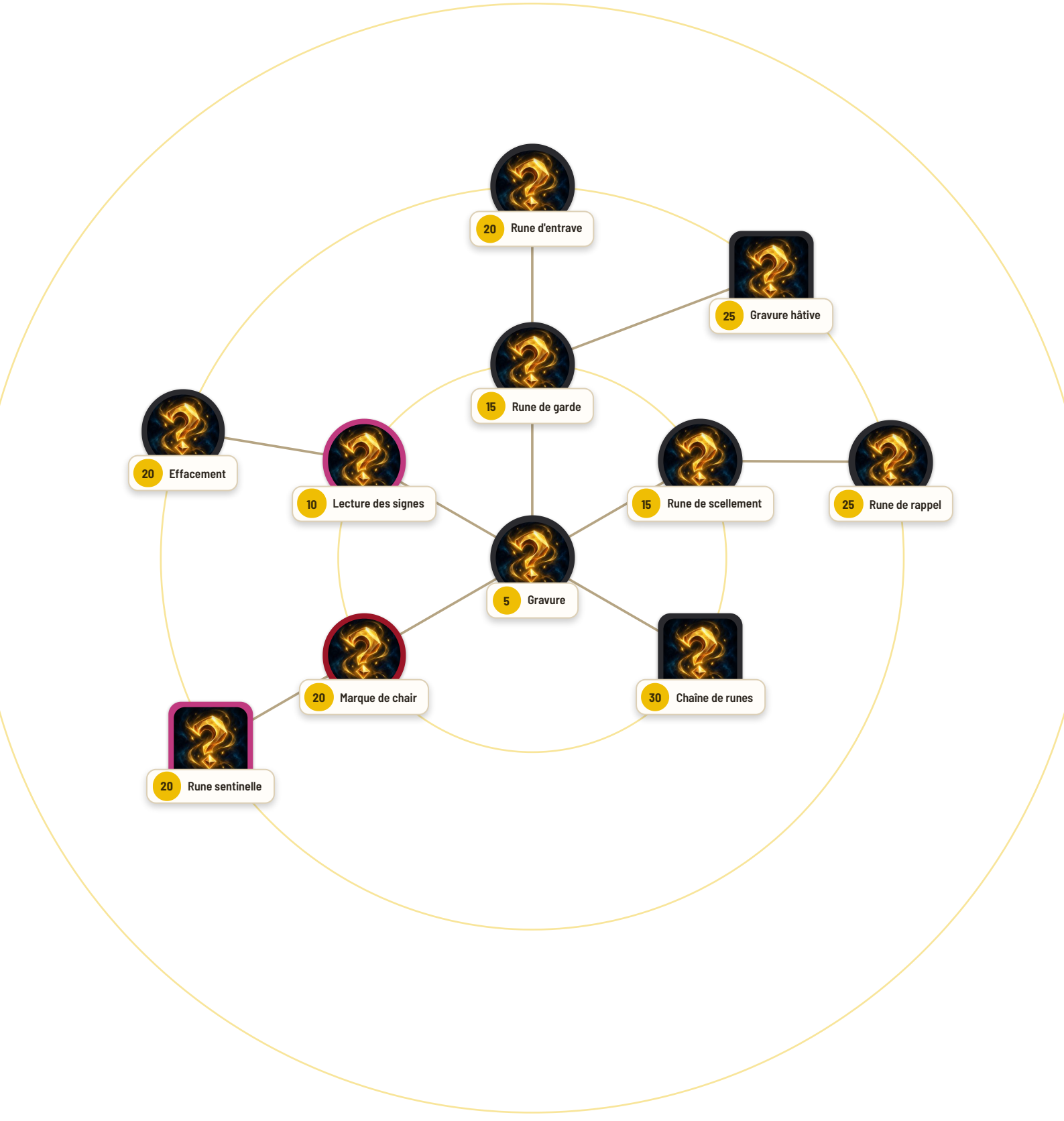
Archetype • v0.3.0

Runiste

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.cbde1089



ACTIVE PASSIVE PSYCHIC BLOOD NEUTRAL

Gravure

5 XP



1 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · CREATION · UNLEASHED

Vous gravez une rune sur une surface, un objet, ou une peau consentante. En la gravant, vous énoncez deux choses : ce qui la déclenche, et ce qu'elle fait. Le MJ dit si cela tient dans ce qu'une rune peut porter.

Une rune ne fait qu'une chose, une seule fois. Elle attend sans se fatiguer, et se déclenche même si vous dormez à l'autre bout du monde.

Vous ne maintenez qu'une rune à la fois. En graver une autre efface la première, où qu'elle soit.

Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à une rune, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes).

LV. 2 Double gravure — 25 XP

Vous maintenez jusqu'à 2 runes à la fois.

LV. 3 Triple gravure — 40 XP

Vous maintenez jusqu'à 3 runes à la fois.

LV. 4 Grimoire de pierre — 75 XP

Vous maintenez jusqu'à 5 runes à la fois. Vous savez à tout instant laquelle a été déclenchée, et par quoi.

Chaîne de runes

30 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

ENHANCEMENT

Vous gravez vos runes en série, et le déclenchement de l'une devient le déclencheur de la suivante.

En gravant une rune, vous pouvez la lier à une autre des vôtres. Quand la première part, la seconde part avec elle, où qu'elle soit.

Effacement

20 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Réaction ↔ 9 m ⧗ Instantanée

PROTECTION

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une rune se déclenche à portée, la vôtre ou celle d'un autre.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Arcanes contre le DD de cette rune. En cas de réussite, vous passez le pouce au bon endroit et la rune s'éteint sans rien faire.

Gravure hâtive

25 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

ENHANCEMENT

Vous gravez juste assez vite pour que cela compte. Vous pouvez graver une rune en 1 ● Action au lieu de 10 minutes.

Une rune gravée ainsi tient une heure, puis s'efface d'elle-même : le trait n'a pas eu le temps de mordre.

Lecture des signes

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

DIVINATION

Vous posez la main sur une inscription, une rune, un sceau ou une marque, et vous la lisez comme vous liriez votre propre écriture.

Vous apprenez ce qu'elle dit, ce qu'elle fait, ce qui la déclenche, et de quelle main elle vient. Vous n'apprenez pas comment la désarmer, seulement ce qui arrive si vous ne le faites pas.

Marque de chair

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · BLOOD

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · CREATION · GRAFT

Vous gravez la rune sur une créature plutôt que sur une chose. Elle doit être consentante, endormie, ou tenue.

La rune voyage avec elle et se déclenche où qu'elle aille. Une créature qui porte une rune contre son gré peut la faire retirer par quiconque réussit un Jet d'Intelligence + ◇ Médecine contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes) ; l'opération lui coûte 2d6 PdV.

Rune d'entrave

20 XP



2 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · CONTROL

La rune ne blesse pas, elle retient. La première créature qui la déclenche effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes).

En cas d'échec, elle est ⚓ **Entravée** par des liens de lumière gravée. En cas de réussite, elle s'arrache et la rune se consume.

Rune de garde

15 XP



3 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · DESTRUCTION

Vous gravez une rune qui frappe ce qui la franchit. Choisissez un Domaine magique dont vous connaissez l'Arbre : la rune inflige 4d8 dégâts de ce Domaine dans une sphère de 3 m de rayon.

Chaque créature prise dedans effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes). En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Cette rune compte parmi celles que vous maintenez.

Rune de rappel

25 XP



3 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · MOBILITY

Vous gravez une rune qui vous garde une place. Tant qu'elle tient, vous pouvez la déclencher à distance, où que vous soyez, et vous vous téléportez auprès d'elle.

La rune se consume en vous ramenant. Elle ne ramène que vous, et ce que vous portez.

Rune de scellement

15 XP



2 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SPELL · PROTECTION

Vous scellez une porte, un coffre, une fenêtre, un cercueil. Tant que la rune tient, l'ouvrir demande de la briser.

La rune a une CA de 13 et 25 PdV, et une créature peut l'attaquer. Vous pouvez nommer un mot de passe en la gravant : qui le prononce passe sans rien casser.

Rune sentinelle

20 XP



PASSIVE · PSYCHIC

Passif ↔ – ⧗ –

DIVINATION

Vos runes vous parlent. Vous savez à tout instant si l'une des vôtres a été franchie, touchée ou observée, et à quelle distance elle se trouve de vous.

Vous ne savez pas par qui. Une rune ne retient pas les visages.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into **Agonie**.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Medicine APTITUDE

Treating a wound, operating, diagnosing an ailment or working out what a creature died of.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

⚓ Entravé

Une créature ⚓ **Entravée** est retenue sur place : elle est **Immobilisée**. Ses ⚔ Attaques et ses Jets de Dextérité subissent 1 Désavantage, et les ⚔ Attaques faites contre elle gagnent 1 Avantage.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet de Force + ◇ Athlétisme contre le DD de la Compétence qui l'a ⚓ **entravée** . En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.



© AUBAINE • RUNISTE • V0.3.0.5EEB14C4.CBDE1089