AUBAINE



RUNISTE

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

RUNISTE

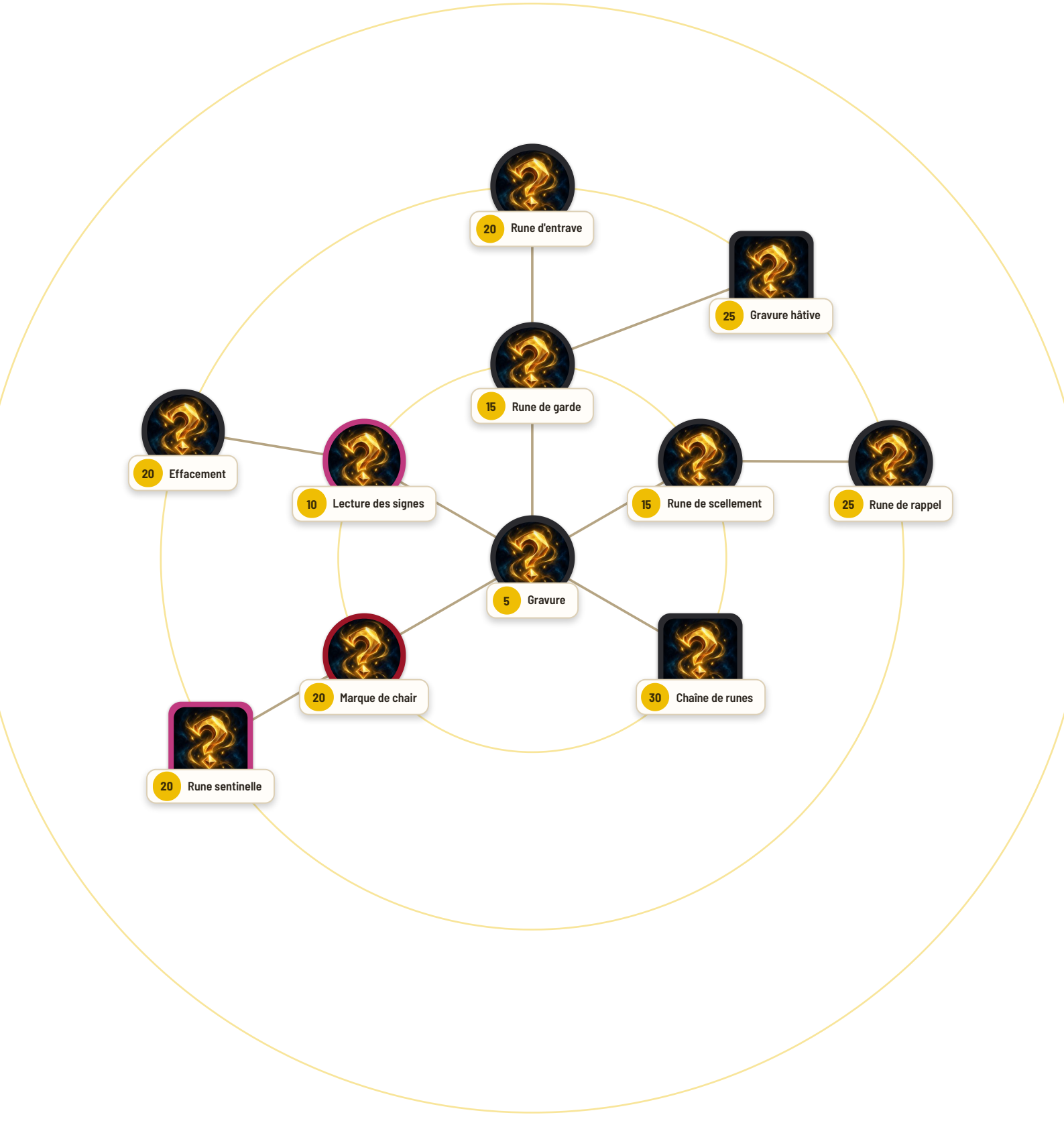
Archétype • v0.3.0

Runiste

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA 4.0.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.2d7fee18



ACTIVE PASSIVE PSYCHIQUE SANG NEUTRE

Gravure

5 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · CRÉATION · DÉCHAÎNÉ

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).

NIV. 2 Double gravure — 25 PX

Vous maintenez jusqu'à 2 runes à la fois.

NIV. 3 Triple gravure — 40 PX

Vous maintenez jusqu'à 3 runes à la fois.

NIV. 4 Grimoire de pierre — 75 PX

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 PX



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

RENFORCEMENT

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 PX



2 ÉNERGIE 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 PX



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

RENFORCEMENT

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · SANG

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · CRÉATION · GREFFE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · CONTRÔLE

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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · 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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · MOBILITÉ

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'au déclenchement

SORT · 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 PX



PASSIVE · PSYCHIQUE

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.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

Arcanes APTITUDE

Connaître la magie, ses Sorts, ses runes et ses objets. Peut aussi servir à mener les fabrications arcaniques.

Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un Avantage et un Désavantage s'annulent.

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une Attaque doit atteindre pour vous toucher.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une Caractéristique + une Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

Médecine APTITUDE

Soigner une blessure, opérer, diagnostiquer un mal ou comprendre de quoi une créature est morte.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

Réflexes APTITUDE

Réagir d'instinct pour esquiver une explosion ou un effet de zone.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

⚓ 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 • V0.3.0.5EEB14C4.2D7FEE18