

RUNES

L'acquisition du talent *Inscription* confère permet à votre personnage d'utiliser les runes mineures et l'acquisition du talent *Runisme* confère à votre personnage le statut de runiste et permet l'utilisation des runes majeures.

Runes Mineures

Les runes mineures coûtent 1 point d'essence de façon permanente lors de leur inscription sur le corps, celles-ci se rechargent à chaque heure et peuvent être acquises plus d'une fois par rune. Par exemple, il est possible pour un personnage d'être inscrit de 3 runes mineures de dextérité – esquive afin d'utiliser son pouvoir 3 fois par heure.

Force

Frappe – Confère 1 coup critique sur la prochaine attaque à la suite d'une attaque réussie qui fait tomber un adversaire dans le coma.

Annonce : Critique

Poigne – Permet de résister à un désarmement.

Annonce : Résistance

Dextérité

Esquive – Permet d'éviter une attaque de mêlée.

Annonce : Esquive

Précision – Lors d'attaque à distance, le runiste peut atteindre automatique sa cible, même si l'attaque a été manquée cependant, la cible choisie le membre atteint.

Annonce : Précision

Constitution

Santé – Permet de résister à un poison.

Annonce : Résistance

Métabolisme – Permet de régénérer un point de vie, n'est utilisable uniquement que hors combat et ne peut pas être utilisé si l'inscrit est dans le coma.

Conscience

Vigilance – Permet de résister à toutes formes de peur.

Annonce : Résistance

Astuce – Permet de réduire à 0 le coût en point d'essence de l'utilisation d'un trait, d'un talent ou de l'invocation d'un maléfice, miracle ou sortilège.

Annonce : Astuce

Charisme

Marchandage – Permet, à la suite d'une transaction, de récupérer 10% du coût de l'objet acquis par la transaction. Le pouvoir de cette rune ne peut être utilisé que lors des transactions avec des personnages non joueurs et n'est utilisable que sur l'achat d'un seul objet à la fois.

Annonce : Marchandage

Charme – La cible ne peut pas attaquer le runiste pour une durée de 10 minutes, l'effet prend fin si le runiste attaque la victime du charme.

Annonce : Charme

Runes Majeures

Les runes majeures coûtent 2 points d'essence de façon permanente lors de leur inscription sur le corps et chacune d'entre elles provoque un désavantage permanent que devra respecter son porteur. Les pouvoirs des runes majeures sont permanents et agissent de façon continue, il est donc impossible d'en cumuler les bénéfices.

Force

- + Permet d'ignorer les points d'armure de la cible lors des attaques de mêlée.
Annonce : Faïlle
- Diminue de 2 le nombre de cycle de vie du runiste.

Dextérité

- + Immunise à toutes les attaques à distance non magiques, soit les armes à poudre, les armes de jet et les armes à projectiles.
Annonce : Esquive
- Empêche l'utilisation des armures, des boucliers ainsi que de toutes formes de miracles ou sortilèges qui confèrent des points d'armure.

Constitution

- + Augmente de 1 le nombre de point de vie de chacun des membres du personnage, incluant le corps.
- Rend impossible la guérison du personnage par le miracle *Imposition des Mains*, le runiste ne peut uniquement être soigné par la médecine ou les potions de guérison.

Conscience

- + Confère 3 points d'expérience supplémentaires au personnage à la fin du Grandeur Nature.
- Affecte la durée du stade de coma, la diminuant à 2 minutes.

Charisme

- + Empêche le runiste de se faire achever par le talent *Sacrifice* ainsi que par les maléfices de sorcier qui cause la mort du personnage tel qu'*Animation des Morts*, *Explosion Cadavérique*, *Touché Vampirique* et *Transfert*. N'empêche toutefois pas la mort causé par une attente de plus de 10 minutes dans le stade de coma.
Annonce : Résistance
- Diminue de 3 les points d'expérience acquis au cours du Grandeur Nature. Les points d'expérience requis par la rune doivent être soustraits au total des points d'expérience du groupe avant la distribution de ceux-ci entre les membres.