

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



Un point de vue nouveau sur l'histoire de l'empire du Thassilon, de son dirigeant Xin, de ses mystères, de ses runes et de son héritage inspiré par la campagne l'Éveil du Seigneur des Runes et plusieurs idées d'aventures.

conçu par Rectulo, mis en page par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| L'HISTOIRE THASSILONIENNE REVUE | 3 |
| Xin le voyageur | 3 |
| <i>La découverte de Lissala</i> – 3 | |
| <i>La résolution du Conclave</i> – 4 | |
| <i>La promesse de Xin</i> – 4 | |
| La réponse de Xin | 5 |
| <i>Le retour de Xin</i> – 5 | |
| <i>La Cabale</i> – 5 | |
| <i>Les Seigneurs des Runes</i> – 6 | |
| <i>L'Esprit du Paon</i> – 6 | |
| <i>La malédiction de la divination</i> – 7 | |
| <i>L'apogée de la magie runique</i> – 8 | |
| <i>La découverte du Sceau</i> – 9 | |
| <i>La chute de la Pierre d'Étoile</i> – 9 | |
| L'héritage de Xin | 10 |
| <i>Aujourd'hui</i> – 10 | |
| <i>Les runes de Golarion</i> – 11 | |
| <i>Les tatouages runiques</i> – 11 | |
| <i>Le Ductus Compendium</i> – 12 | |
| <i>Idées d'aventures</i> – 12 | |
| LA PRATIQUE DE LA MAGIE RUNIQUE | 14 |
| Pratiques connues des runes | 14 |
| Typologie des runes | 14 |
| <i>Les runes utiles</i> – 14 | |
| <i>Les runes adoptées</i> – 15 | |
| <i>Les runes non identifiées</i> – 15 | |
| <i>Runes positives, négatives, neutres et élémentaires</i> – 15 | |
| LE RUNETHANE | 18 |
| La classe de runethane | 18 |
| <i>Compétences de classe</i> – 18 | |
| <i>Description de la Classe</i> – 18 | |
| Les affinités | 24 |
| <i>Absence d'Affinité</i> – 24 | |
| <i>Affinité Aérienne</i> – 25 | |
| <i>Affinité Animale</i> – 25 | |
| <i>Affinité Aquatique</i> – 25 | |
| <i>Affinité Igneuse</i> – 25 | |
| <i>Affinité Lunaire</i> – 26 | |
| <i>Affinité Mécanique</i> – 26 | |
| <i>Affinité Terrienne</i> – 26 | |
| <i>Affinité Solaire</i> – 26 | |
| <i>Affinité Végétale</i> – 27 | |
| Les sorts du runethane | 27 |
| Nouveaux sorts | 28 |
| Nouveaux dons | 31 |
| Dons d'amélioration de runes | 31 |
| Outils d'écriture de runes | 33 |
| Nouveaux objets magiques | 34 |

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

ATTENTION !

Ce document contient des spoilers au sujet de la campagne l'Éveil du Seigneur des Runes. Si vous jouez ou comptez jouer cette campagne, consultez votre MJ pour savoir si vous pouvez lire ce feuillet !

L'HISTOIRE THASSILONIENNE REVUE

Rares sont les magiciens qui savent aujourd'hui comment ou par qui la puissante magie runique a été introduite sur Golarion. Son apparition est, selon différentes hypothèses avancées, tantôt le fruit d'une intervention divine, tantôt une découverte de l'une ou l'autre des races intelligentes ou même un cadeau des dragons ou de démons ? Aucune ne correspond à la réalité.

Aucun sage moderne n'a jamais réussi à établir avec certitude l'histoire de ce savoir perdu. Peu d'élus en connaissent le secret et ils ont surtout de bonnes raisons de le garder. L'usage de la magie runique semble s'être totalement perdu de la mémoire collective alors que de nombreuses traces témoignent de son existence et surtout de sa puissance, comme si quelque force inconnue était à l'œuvre. Même les hauts prêtres du dieu Irori prétendent être encore en quête de la réponse à cette question, soit qu'ils refusent de la donner aux non-initiés, soit que le Maître des Maîtres l'ignore lui-même.

À l'origine de tout, il n'existait que deux glyphes infiniment puissants. Ces glyphes opposés et complémentaires se nomment la Malerune et la Belle Arcane. Leur inscription originelle aurait sorti le cosmos de son néant et aurait rendu possible la formation de l'univers, son expansion, et aurait permis aux Dieux de donner naissance à toutes les formes de vie.

La forme et le tracé de ces glyphes sont si complexes qu'aucun être, même d'ascendance divine, ne pourrait jamais les recréer ou espérer les appréhender dans leur globalité. Leur inscription incarne toutes les réalités possibles et permet à chaque univers distinct de co-exister en parallèle.

Au fur et à mesure de l'expansion de chacun des différents univers, le tracé de ces glyphes originels se serait peu à peu disloqué. Chaque glyphe n'aurait ainsi laisser subsister que des morceaux de moindre puissance dont le nombre serait cependant infini. Ces traces sont réunies sous forme de symboles : les runes magiques. Chaque univers possède ainsi ses propres runes expliquant son évolution singulière.

XIN LE VOYAGEUR

Où on fait la connaissance d'un Azlante aux idées nouvelles et mal acceptées par son peuple qui, au cours d'un de ses voyages, va faire une découverte qui semble tout à fait merveilleuse au premier abord.

LA DÉCOUVERTE DE LISSALA

Sur Golarion, la première utilisation féconde de la magie runique remonte à l'empire de Thassilon fondé par Xin. Celui qui devint le premier Empereur de Thassilon était alors, parmi le peuple Azlante, un des plus puissants magiciens de son temps. Il s'était spécialisé dans la divination et avait consacré ses études de magie profane à la découverte et à l'étude des cultures des autres races.

Il avait créé de nombreux portails entre les continents

de Golarion et était parti à la rencontre des différents peuples qui l'habitaient. Au fur et à mesure de ses voyages, il avait rapporté une doctrine fondée sur les vertus des dirigeants tirées de l'observation de chaque race.

Il avait choqué son peuple isolationniste en prétendant qu'il fallait ainsi aller vers les autres races émergentes de Golarion pour en tirer des enseignements. Sa doctrine lui avait valu son bannissement et celui de ses rares partisans. Xin dut alors émigrer et s'installa en Avistan, où il fonda une colonie azlante. La doctrine de Xin conduisit à civiliser les populations humanoïdes et à les acculturer peu à peu, profitant des connaissances de chacune.

Xin continua également à mener ses voyages et, au cours de l'un d'eux, il ouvrit un portail au-delà duquel se profilait une jungle épaisse. Xin le franchit et convoqua alors une monture magique. Celle-ci prit la forme d'un paon multicolore, animal que Xin n'avait jamais vu et dont il n'avait jamais entendu parler. Il l'enfourcha néanmoins et chemina plusieurs heures sans apercevoir le moindre signe de vie autre que végétal. Il allait renoncer lorsqu'il parvint dans un jardin immense menant à une immense aiguille de métal cristallin construite sur une éminence rocheuse.

Un dragon étrange d'une taille inouïe en émergea presque aussitôt. Ce dernier fût surpris par l'arrivée de un être inconnu surgi du néant qui ne fuyait pas à son approche. Poussé par la curiosité, il vint se poser à proximité. Lorsqu'il s'adressa à Xin, son langage prit la forme de symboles donnant vie à une magie unique et plus puissante que tout ce à quoi le mage avait été, jusque là, confronté. Chaque idée du dragon semblait correspondre à un symbole qui lui donnait vie, permettant à Xin de voir/entendre/sentir/comprendre les propos qui lui étaient tenus par le dragon.

Xin, très impressionné, expliqua sa présence et comment il était parvenu à créer un portail pour parvenir à cet endroit. Bien que ne maîtrisant pas son langage runique, Xin prétendait avoir réussi quelque chose que le dragon n'avait jamais imaginé et que le langage des runes ne lui avait jamais permis de réaliser.



Il demanda au magicien de le conduire jusqu'au portail, ce que Xin fit. Le dragon comprit immédiatement qu'un autre univers apparaissait au-delà. Il ne put franchir ce passage, alors que le magicien pouvait l'emprunter dans les deux sens.

Après avoir marqué une brève hésitation, le dragon proposa à Xin de l'accueillir de manière très courtoise, montrant à ce dernier les mêmes attentions que celles que l'on prodiguerait à un diplomate étranger en mission dans une lointaine contrée. Il invita le magicien à venir dans sa demeure. D'un simple mot de son langage runique, il y créa un vaste appartement pour son invité et l'y laissa, le temps de convoquer une assemblée de dragons, un Conclave. Nombreux et tout aussi énormes, plusieurs dragons très dissemblables apparurent en quelques instants dans les jardins.

Son hôte lui expliqua qu'ils devaient s'entretenir pour réfléchir à son sujet, le laissant plusieurs jours dans les jardins ou dans ses appartements. Entre deux réunions du Conclave, il lui fit découvrir les multiples usages de la magie runique. En inscrivant certains symboles du bout de ses griffes, il pouvait renforcer ou réparer une construction existante, en en prononçant d'autres, il pouvait créer de toute pièce un objet quelconque, en en traçant dans l'air un autre, il pouvait entrer en communication à distance avec d'autres dragons.

Cette forme de magie semblait réellement inépuisable et sans limite, le traceur de runes puisant la force magique nécessaire autour de lui et non en lui, comme le faisait Xin. Ce dernier comprit que ces runes recelaient un pouvoir immense. A condition de les maîtriser, elles pourraient l'aider à façonner Golarion et à y bâtir un Empire, fondé sur les huit vertus des dirigeants qu'il avait érigées en doctrine : la fortune, l'effort, le repos, la fertilité, la fierté, la juste colère, l'abondance et la patience.

LA RÉOLUTION DU CONCLAVE

Xin ne vit cependant de cet autre univers que ce que les dragons lui avaient montré : des jardins immenses et soigneusement entretenus, une architecture grandiose, des mets exquis et d'autres merveilles. Ne voyant aucune créature

intelligente autre que les dragons eux-mêmes, il en conclut qu'il n'en existait pas sur ce monde.

De son côté, le Conclave décida d'entendre Xin. Pendant plusieurs jours, répondant à son tour à l'insatiable curiosité des dragons, ce dernier leur fournit sur son propre univers, un récit complet. Il détailla tout à la fois les créatures, les paysages et donna de nombreux détails sur la manière d'utiliser la magie. À leur demande, Xin leur montra une partie de l'étendue de son pouvoir en lançant quelques sorts.

Les dragons ne discernèrent aucun mensonge ni la moindre forfanterie dans ses propos. Ils se firent conduire jusqu'au portail qu'ils dégagèrent de la jungle. Un dragon tenta de le franchir, en vain. Ils tentèrent également de le modifier mais leur magie, aussi puissante soit elle sur leur monde, ne parvenait pas à affecter le portail que Xin avait, par ses propres moyens, réussi à ouvrir.

Le Conclave se rassembla de nouveau, pendant que l'hôte de Xin lui montrait d'autres merveilles et des objets gravés de runes aux pouvoirs immenses, capables d'assécher un lac, de créer une montagne et bien d'autres merveilles.

De leur côté, les dragons conclurent que le portail qui avait été créé dans l'autre univers ne pouvait être modifié à partir de leur monde. Il devait exister sur Golarion une rune qui les empêchait de franchir ce dernier : un Sceau. Ils conçurent alors un Plan et prirent la résolution de faire de Xin leur émissaire sur Golarion.

Ils décidèrent de condenser leur magie runique en un objet qu'ils présenteraient à leur invité sous la forme d'un cadeau destiné à lui montrer leur amitié et à le remercier pour son récit. Ce faisant, Xin devait amener sur Golarion la magie runique et, avec elle, le moyen de franchir à leur tour le portail. Leur objectif réel était de permettre la propagation de la magie runique sur Golarion pour pouvoir franchir le portail et prendre ainsi possession de ce monde pour eux-mêmes et, à partir de là, de pouvoir continuer à se répandre dans d'autres univers.

Au cours de la semaine qu'il leur fallut pour façonner leur présent, ils rivalisèrent d'ingéniosité pour montrer à Xin comment ils utilisaient les runes, attisant son envie.

LA PROMESSE DE XIN

Une fois leurs préparatifs terminés, ils amenèrent le futur empereur du Thassilon dans un temple où trônait une immense rune de pouvoir inscrite sur un monolithe haut de plusieurs dizaines de mètres.

Xin ne parvint jamais à l'appréhender dans sa globalité et, après avoir fait le tour du monolithe, il ne lui en resta plus que l'étrange idée qu'il s'agissait seulement d'une femme magnifique au corps écailleux. Les dragons lui exposèrent qu'il s'agissait au contraire de la plus grande des leurs, la déesse Lissala.

A la fin de la cérémonie, les dragons présentèrent à Xin leur cadeau : une étrange petite pierre ovale écarlate et portant nombre de runes argentées finement ciselées sur toute sa surface. La puissante aura magique de cet objet était perceptible à l'œil nu. Le grand prêtre de Lissala lui expliqua



avoir, à la demande de leur déesse, façonné cet objet pour lui, afin de lui permettre de maîtriser la magie runique de leur univers. Cet objet lui enseignerait la manière d'utiliser le langage des runes.

En échange de ce présent, de la manière de l'utiliser et de cette connaissance, le grand prêtre lui demanda simplement de promettre d'utiliser, dans son empire, tous les moyens pour répandre le culte de Lissala, leur déesse et pour y propager l'enseignement et l'usage de la magie runique.

Le mage, tout à son émerveillement et à ses projets ne vit dans ce marché que l'opportunité de façonner un empire à la mesure de ses espoirs. Il fit donc le serment demandé. Pour le lui rappeler, un étrange tatouage fût aussitôt inscrit par le plus ancien des dragons, entre ses omoplates.

Xin était loin cependant de se douter des conséquences qui découleraient de son choix et du poison qu'il serait amené à répandre. Ayant terminé le rituel, il lui fut ensuite simplement demandé d'avalier la pierre, ce qu'il fit sans la moindre hésitation. Cette pierre prit la place de son cœur aussitôt et, comme ils le lui avaient promis, il eût la révélation de la signification et de l'utilisation de chacune des runes inscrites sur celle-ci et de leur puissance insoupçonnée.

Cette soudaine connaissance eût aussi un autre effet inattendu, celui d'accentuer les propres pouvoirs magiques de Xin. En un éclair, il devina l'existence et le rôle des deux glyphes originels. Il sut aussitôt que les runes utilisées par les dragons de Lissala, malgré leur puissance, n'étaient que de simples parcelles du pouvoir originel de ces deux glyphes et qu'il existait bien d'autres runes à rechercher dans les autres univers qui n'avaient pas leur équivalent sur le monde de Lissala.

Il vit surtout, sous cette connaissance et ce pouvoir soudain, le piège qui lui avait été tendu. Cette magie runique renfermait, en germe, le moyen de permettre l'invasion de Golarion par les dragons de Lissala. Il comprit aussi que les dragons avaient, par le passé, anéanti la quasi-totalité des autres créatures de leur monde et qu'ils avaient un appétit insatiable de conquête. Partout où ils iraient, ils répandraient la ruine.

Autour de chaque rune ciselée, les dragons étaient parvenus à tisser un tracé invisible qui permettrait d'exercer une influence néfaste sur les runes qui seraient enseignées. Chacune des runes qui lui avait ainsi été révélées renfermait l'aspect du pouvoir de chacun des glyphes originels. Le premier permettrait à la magie runique d'exprimer son pouvoir pour ceux qui parviendraient à le maîtriser et le second pervertirait cet usage peu à peu chez les magiciens trop attirés par leur pouvoir pour prendre le temps de les tracer convenablement.

Ainsi, au fur et à mesure de l'expansion et de l'apprentissage de la magie runique, chaque fois qu'une rune serait ainsi mal tracée, mal utilisée ou mal enseignée, son créateur dévoierait le tracé originel et l'influence de Lissala se ferait plus grande sur Golarion. Les dragons espéraient ainsi que la barrière qui les empêchait de franchir le portail ouvert par Xin serait affaiblie et que le Sceau ne pourrait plus résister à l'influence de Lissala.

Le plan des dragons était simple. Ils n'avaient qu'à compter

sur le temps, sur l'ambition de Xin et sur sa promesse pour que le culte de Lissala soit suffisamment important pour rapprocher les deux univers. L'influence progressive de cette malédiction donnerait aux dragons non seulement la possibilité de franchir le portail créé par Xin mais aussi celui d'utiliser leur magie runique pour asservir ceux qui auraient utilisé les runes.

Immédiatement conscient de cette catastrophe et de son caractère inéluctable, Xin comprit que le tatouage qui avait été inscrit sur sa chair le contraindrait à respecter la promesse qu'il avait librement consentie. La pierre qui avait remplacé son cœur l'empêcherait également de mettre fin à ses jours. Même son décès aurait pour effet d'en libérer le pouvoir. Conjuguée au tatouage, elle était la meilleure garantie qu'il devrait respecter sa promesse.

Xin parvint à cacher aux dragons qu'il avait eu la révélation de leur duplicité. Lorsque la cérémonie se termina, il fut rapidement reconduit vers Golarion où il devait accomplir sa promesse tout en cherchant à en éviter les effets et à préserver la magie runique.

LA RÉPONSE DE XIN

Où on découvre tout ce que l'empereur Xin va mettre en place pour tenter d'éviter une catastrophe qui pourrait bien mener à l'extermination de l'humanité.

LE RETOUR DE XIN

À son retour, Xin vit que ses partisans avaient continué à répandre les bienfaits de la civilisation azlante et ses préceptes. Tenu par sa promesse, il fut contraint d'enseigner la magie runique aux magiciens. Il le fit avec parcimonie mais, en dépit de ses efforts, sa pratique se répandit.

L'enseignement se propagea également et ses utilisateurs, inconscients de la malédiction apportée par ce savoir, commencèrent à montrer des signes de déviance. En même temps, Xin répandit le culte de la nouvelle déesse, Lissala, sur Golarion. Cette nouvelle religion se tissa rapidement un réseau, profitant de l'expansion même de l'empire, l'un des plus puissants de son temps et s'accapara les préceptes de la doctrine de Xin pour cacher ses véritables intentions.

Xin chercha surtout à mettre au point des contre-mesures pour empêcher que cette formidable arme d'invasion ne puisse produire ses effets. Cette mise en œuvre devait être particulièrement adroite car il ne pourrait s'empêcher de respecter les termes de sa promesse. Il devrait se contenter d'influer sur les événements en mettant en place les conditions qui conduiraient à la chute du plan des dragons de Lissala.

LA CABALE

Xin résolut de se trouver des alliés et lança un sort qui prit la forme d'un rêve que seuls les plus puissants devins parviendraient à percevoir.

Ceux d'entre eux qui avaient vu l'avenir se refermer au moment où Xin était revenu sur Golarion eurent la révélation de l'invasion de leur monde par des dragons et de la ruine de l'univers dans son ensemble. Leur rêve convergea vers Xin,

identifié à la fois comme la source de ce malheur et sa seule solution.

De toutes les races, ils vinrent à lui en secret : des elfes sauvages qui émergèrent de leurs forêts, plusieurs Azlantes, des hommes de Thassilon et de ce qui deviendrait ensuite l'Osirion et même un vénérable Ver de Golarion. Cette assemblée très hétéroclite réunit les plus grands devins de ce temps.

Xin leur confia la vérité sur les forces de Lissala qui étaient à l'œuvre et décida ses interlocuteurs à mettre de côté leurs querelles et leurs intérêts particuliers pour fonder une organisation secrète qu'ils nommèrent la Cabale afin d'en contrer les effets. Son but était clair, empêcher coûte que coûte les événements funestes. C'est avec l'aide de ses membres que se dessina la solution permettant d'échapper à la fin souhaitée par les dragons de Lissala. Elle fût appelée le Plan de Xin en l'honneur de l'empereur.

Les devins de la Cabale furent chargés de sonder le temps. Ils prédirent que viendrait un âge de ténèbres et qu'un grand cataclysme se produirait, la chute de la Pierre d'Étoile. Cet événement conduirait à la disparition d'une grande partie de l'Avistan mais cette catastrophe ne pourrait cependant se produire avant plusieurs milliers d'années.

Faute de trouver un autre moyen de garantir la destruction de l'empire qu'il avait créé, l'empereur décida que cet événement serait le meilleur moyen de mettre un terme à toute utilisation de la magie runique, à condition de contenir celle-ci et d'empêcher la propagation du culte de Lissala. Il confia à la Cabale le soin de circonvier tout usage de la magie runique au-delà des frontières de l'Empire. La Cabale reçut la mission de trouver et de rassembler les runes et les symboles de puissance inscrits sur le monde de Golarion.

L'objectif de cette quête était de trouver la rune appelée le Sceau qui permettrait à Xin de fermer le portail de Golarion vers l'univers des dragons de Lissala mais aussi de protéger et de préserver la magie runique propre au monde de Golarion de l'influence de cet autre monde.

Les différents membres de la Cabale recrutèrent alors directement ou indirectement des aventuriers courageux. Ils furent envoyés aux quatre vents et aux confins de Golarion, dans le but de collecter toutes les runes qu'ils trouveraient, souvent sans jamais connaître le véritable objectif de leur mission.

Chaque rune qui était ainsi trouvée était soigneusement copiée, souvent à l'aide de sorts, de moulages ou de dessins précis et rapportées à l'empereur. La localisation de chacune de ces runes était rapportée avec une grande précision. L'empereur se chargeait souvent lui-même de les identifier et de déterminer leurs effets.

Les principales ressources de la Cabale furent consacrées à cette recherche et chacun de ses membres y participa, y

compris l'empereur. Ils rapportèrent ainsi à Xin nombre de runes qu'ils trouvèrent inscrites un peu partout, sur les montagnes, dans les forêts, au cœur des déserts, au fond des océans et même parmi les constellations du ciel. Elles accrurent le pouvoir et les connaissances de Xin au-delà de tout ce qui pouvait être alors enseigné et l'empereur devint sans doute l'être le plus puissant de son temps.

Xin décida de consigner soigneusement son savoir dans un livre qui devint rapidement énorme, le Ductus Compendium. Xin a conçu de puissants artefacts, tant pour trouver et décrypter le sens des runes de Golarion que pour faire obstacle aux déviances runiques des runes de Lissala ou pour disposer des moyens de s'en protéger. Certaines armes runiques ont également été forgées par Xin et ont été confiées à la Cabale. Certaines ont été perdues au fil du temps. Celles qui subsistent sont entreposées à Sech Nevali, n'en sortant que pour mener une mission à bien.

Après avoir mis en place la Cabale, il ne restait à Xin qu'à trouver les moyens de limiter l'expansion de son empire à la zone qui serait ainsi détruite, contrer le culte de Lissala et fermer le portail qu'il avait ouvert.

LES SEIGNEURS DES RUNES

L'empereur mit au point le moyen le plus sûr pour ne pas laisser son empire croître au-delà des limites fixées par la catastrophe annoncée.

À cette fin, il utilisa les mêmes ressorts que ceux utilisés par les dragons de Lissala : prendre le parti de sélectionner des hommes avides de puissance qu'il chargerait de gouverner les provinces de son empire qu'il divisa en sept royaumes.

Il prit soin de confier à chacun des sept Seigneurs des Runes qu'il plaça à leur tête des pouvoirs équilibrés mais opposés, veillant ainsi à ce qu'ils ne puissent jamais apprendre la totalité des runes de Lissala. Pour y parvenir, il les incita à se spécialiser dans une branche de magie différente, faisant croire à chaque seigneur qu'elle était la meilleure et qu'elle renfermait la vertu primordiale pour bien diriger l'empire, promettant ainsi tour à tour à chacun, qu'il pourrait lui succéder sur le trône de Thassilon.

Il fit aussi en sorte qu'ils le prennent peu à peu pour un vieillard de plus en plus sénile, bien que les tentatives d'assassinats qu'ils ne manquèrent pas d'entreprendre pour précipiter son départ échouent à chaque fois, comme si la chance protégeait le souverain.

Xin fit tant et si bien que son empire se contint lui-même et s'enferma pendant les millénaires qui suivirent dans ses querelles internes, l'empêchant de prospérer au-delà de la Varisie, et ce, jusqu'à sa chute. Il respecta ainsi les termes de la promesse faite aux dragons de Lissala.

L'ESPRIT DU PAON

Pour contrer le culte de Lissala, la Cabale créa de toute pièce



la doctrine de l'Esprit du Paon. Cette appellation était un subtil hommage à la monture de Xin, lorsqu'il était parvenu sur Lissala et à la résistance que cette seule conjuration avait incarné.

La doctrine de ce culte était exclusivement profane et totalement dédiée à la connaissance, à la patience et à la perfection du corps, de l'esprit et de l'âme. Elle fut organisée par la Cabale comme une religion avec un « clergé » confié aux membres de la Cabale et exclusivement assuré par des devins porteurs de la rune de la divination.

Les voies de cette religion étaient difficiles et exigeaient une patience et une ascèse telles que la quasi-totalité des magiciens pratiquant la magie runique s'en sont détournés. Seuls les plus méritants et patients d'entre eux finissaient par y être admis. Le culte était l'une des principales voies de recrutement et de renouvellement des membres de la Cabale. Cette doctrine attira aussi de nombreux aspirants à une vie d'ascèse et ses règles de vie sont sans doute à l'origine de bien des traditions monastiques actuelles. Cela explique également que nombre d'entre les membres de la Cabale étaient des moines/magiciens.

Cette fausse religion cachait les activités réelles de l'organisation et lui fournissait les moyens de concurrencer le culte de Lissala.

L'empereur Xin suivit ostensiblement cette voie et encouragea ses descendants à en faire de même. Il en fit la religion impériale. Xin accorda à l'Esprit du Paon le droit de diriger un ordre de chevaliers. Cet ordre prit le nom de Chevaliers de la Plume Verte. Leur commandement revint aux partisans azlantes, loyaux à la cause et à l'idéal de Xin. Leur rôle était de protéger les centres vitaux de la Cabale et surtout les temples de l'Esprit du Paon. Ainsi, sous la façade offerte par ce culte, la Cabale organisa tout un réseau de loges en vue de permettre à ses agents d'opérer dans chaque province.

La loge principale de la Cabale s'installa à Sech Nevali, le Monastère Suspendu, au nord de la Varisie actuelle, où elle subsiste toujours, sous la fêrude du Vénéral Ver qui avait rejoint Xin et ses descendants. La loge de Sech Nevali commandait les différents monastères et coordonnait leurs actions. A la disparition de Xin, elle reçut également le commandement de l'ordre des Chevaliers de la Plume Verte.

Des loges secondaires s'installèrent dans chaque province en prêtant allégeance et en payant tribut au Seigneur des Runes qui la dirigeait, prenant soin de s'installer dans un endroit isolé propice à ses discrètes activités. Chacune des loges opérait indépendamment des autres en ne rapportant ses découvertes et ses actions qu'à la seule loge de Sech Nevali.

Chacune loge bâtit sous le monastère ou autre lieu de culte dédié à l'Esprit du Paon un réseau souterrain conduisant à une gigantesque bibliothèque. Un exemple est celui de la Tour Noire des moines de l'ordre Therassique et la bibliothèque cachée qui se trouve encore dans ses sous-sols. Les membres de la Cabale protégèrent ainsi le savoir de leur temps, de manière à permettre qu'il puisse survivre à la chute de la Pierre d'Étoile.

Le seul Seigneur des runes à avoir suivi la voie de l'Esprit

du Paon fût Xanderghul, le seigneur de l'Orgueil. Il reçut la charge officielle d'Intendant du Trône du Paon et abandonna ses études profanes pour à son tour devenir moine. Il se fit inscrire par les tatoueurs de la Cabale nombre de runes inconnues sur son corps lui conférant de multiples pouvoirs magiques lui permettant de rivaliser avec les autres seigneurs des runes.

Alors même que l'influence de la Malerune entraînait le seigneur de l'Orgueil vers une arrogance toujours plus grande, il devint paradoxalement le meilleur protecteur de l'Esprit du Paon. Il n'hésita pas à faire appel aux moines/magiciens pour combattre aux côtés de ses légions angéliques asservies lorsqu'il dût subir les assauts des autres seigneurs. Il fût probablement moins atteint que ses pairs par l'influence de la Malerune et il est clair que la Cabale se servit de sa dévotion pour maintenir sa cohésion à l'empire de Thassilon.

Durant l'empire de Thassilon, le culte offrait au peuple des soins gratuits mais non magiques et développa une science médicale et chirurgicale parmi les plus avancées de ce temps.

L'Esprit du Paon disparut en même temps que le culte de Lissala lors de la chute de la Pierre d'Étoile.

Les géants qui abhorraient les runes qui les avaient asservis rasèrent nombre de bâtiments de l'église de l'Esprit du Paon. Ils assimilaient les moines tatoueurs aux runes. Curieusement, de nombreux monastères et lieux de cultes avaient été désertés avant leur arrivée et ils n'abattirent que les murs. Ces événements ont donné l'illusion que le clergé de l'Esprit du Paon avait été éliminé en même temps que celui de Lissala, la déesse des runes.

L'artifice de la Cabale n'ayant plus d'utilité, le culte de l'Esprit du Paon fût abandonné. Il semble bien que l'organisation ait repris à son compte différentes loges d'éclaireurs pour prendre son relais et poursuivre ses missions partout sur Golarion.

LA MALÉDICTION DE LA DIVINATION

Pour interdire à quiconque de deviner les activités de la Cabale, la chute de la Pierre d'Étoile et l'arrivée de l'âge des Ténèbres avant qu'il ne soit trop tard pour influencer sur cette issue, il ne resta à la Cabale et à Xin qu'à faire disparaître la pratique de la véritable divination. Aucun des Seigneurs de l'empire n'apprit jamais l'existence de la rune de cette école et celle de la huitième vertu qu'elle renfermait, la patience.

Les membres de la Cabale eux-mêmes eurent l'interdiction de révéler à leur propre peuple la tragédie à venir, de peur que cette information capitale ne permette la survie des Seigneurs des runes et l'expansion de l'Empire au-delà des limites de la catastrophe à venir.

La divination fut volontairement dévalorisée et ne fût plus enseignée que sous une forme inaboutie et intégrée à l'enseignement de l'école universelle de la magie. L'école de la divination tomba rapidement en désuétude, sauf pour les membres de la Cabale.

Xin s'évertua à éradiquer toute trace des sorts de divination les plus puissants des grimoires, des mémoires et des livres de magie. Seuls les cabalistes en conservèrent la trace.

Les membres du culte de l'Esprit du Paon furent ainsi rapidement les seuls à procurer des prédictions exactes et en eurent rapidement le monopole.

Lorsque les Seigneurs des runes voulaient obtenir une prédiction, ils étaient amenés à consulter les membres du culte de l'Esprit du Paon qui utilisaient leur magie profane en la faisant passer pour un message de leur dieu. La prédiction était subtilement faussée pour être à la fois véridique et pour orienter la politique du Seigneur des Runes d'une façon propre à assurer les intérêts de la Cabale.

Les prédictions étaient systématiquement délivrées sous la forme d'un message porté par un des moines des ordres monastiques implantés par le culte dans l'empire. La circulation des moines sur les routes devint par conséquent chose courante et ils obtinrent ainsi un sauf-conduit leur assurant leur tranquillité alors même qu'ils travaillaient patiemment à faire sombrer l'empire.

Ainsi, les Seigneurs des runes ne découvrirent jamais le plan de Xin et n'eurent connaissance de la tragédie à venir que trop tardivement pour l'empêcher, à un moment où ils eurent d'autres choses à penser que de punir le clergé de l'Esprit du Paon de ne pas les avoir prévenus.

Xin raffina également la pratique des tatouages runiques et utilisa les pouvoirs de coercition magiques qu'ils renfermaient. Il réserva le tatouage de la rune de l'école de divination à l'usage de la seule Cabale. Une fois tatouée, cette rune interdisait à son porteur de manquer au serment de fidélité à la Cabale et à ses objectifs. En contrepartie, seuls les devins qui en disposaient pouvaient accéder aux sorts de divination les plus puissants et pouvaient user des copies du Ductus Compendium.

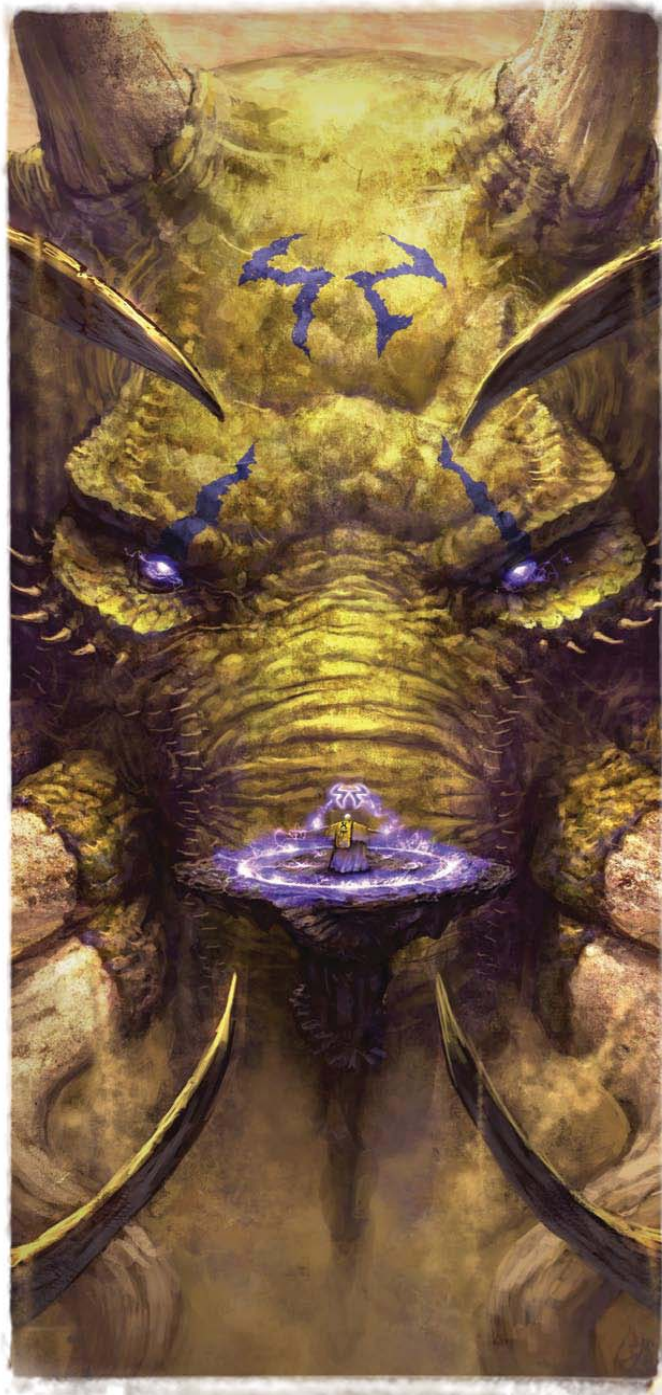
Le tatouage interdisait également de pratiquer la magie des runes, de crainte que l'influence de Lissala ne puisse jamais s'emparer de la Cabale. Chaque membre de la Cabale s'est vu placer le même tatouage, faisant des moines/magiciens de l'Esprit du Paon les meilleurs tatoueurs de runes de leur Âge.

LAPOGÉE DE LA MAGIE RUNIQUE

Comme les dragons de Lissala l'avaient espéré, les magiciens, surtout les plus avides, à qui fut enseignée la magie runique, adoptèrent cette nouvelle pratique qui leur apportait immédiatement un plus grand pouvoir. La magie runique connut alors un essor considérable parmi les arcanistes des différentes écoles, en même temps que se répandait parmi eux le culte de la déesse Lissala.

Les magiciens devinrent beaucoup plus puissants grâce à cette forme de magie. Les différentes voies de la magie runique furent expérimentées par les magiciens mais aussi par des elementalistes, des invocateurs, des alchimistes et d'autres spécialistes des différentes pratiques possibles de la magie.

Comme l'avait prévu Xin, chaque école de magie, habilement confiée à un seigneur distinct prit ombrage de l'existence de celle des autres et la rivalité entre les provinces de l'empire commença à émerger et à se faire de plus en plus féroce. Les provinces devinrent ainsi des royaumes quasi autonomes et n'eurent plus comme seuls points en commun :



le mépris affiché à l'encontre de l'empereur et de ses devins, apparemment trop faibles pour maîtriser la voie runique et l'envie de s'accaparer l'empire.

Les membres du Culte de l'Esprit du Paon, par leurs prédictions, conduisirent chaque seigneur à se méfier des autres, ce qui amena bien des guerres destinées à rééquilibrer les pouvoirs lorsqu'un des seigneurs voyait ses pouvoirs s'accroître.

Conformément au plan des dragons, l'enseignement comme l'usage de la magie des runes se sont largement répandus au sein de l'empire de Thassilon. La magie runique conduisit chaque Seigneur des Runes à obtenir une grande puissance et à asservir des populations entières d'humanoïdes et de monstres en tout genre. Ils réussirent à développer leurs propres tatouages runiques imités sur les travaux de Xin, à développer des formes de chirurgie les conduisant à insérer dans la peau des magiciens des pierres ioniques leur conférant toujours plus de puissance. Le Sihédron devint le symbole de

la magie runique et un moyen pour les arcanistes maîtrisant cette voie de se reconnaître entre eux.

Rien n'aurait pu empêcher que la magie des runes initialement destinée à assurer le bien être de l'Empire ne soit mal utilisée.

De même, chacune des sept vertus initialement enseignées dans les provinces de l'empire connut le même sort que les runes de Lissala. Elles furent peu à peu dévoyées sous l'influence néfaste de la malédiction.

Le glyphe complexe de Lissala commença à apparaître peu à peu dans ses temples. Ses adorateurs virent à leur tour apparaître une belle humanoïde de leur propre race. Le clergé de cette déesse commença à recevoir des pouvoirs et le culte se modifia peu à peu pour devenir de plus en plus cruel. Son influence commença à se répandre partout dans l'empire de Thassilon.

Les arcanistes les plus talentueux ne s'aperçurent pas qu'ils basculaient progressivement dans le vice, et ce, chaque fois que le tracé était légèrement modifié par un arcaniste négligent. Les forces plus sombres à l'œuvre profitèrent, comme prévu, de l'essor de cet enseignement en vue de leurs propres fins.

À l'apogée de l'empire, il ne resta plus que sept vices, chacun incarné par le seigneur de l'une des sept provinces de l'empire, par un Seigneur des Runes maître d'une école de magie : l'avarice, la paresse, l'envie, la luxure, l'orgueil, la colère et la gourmandise.

Seule la patience qui fût enseignée aux seuls devins de la Cabale resta intacte et ne fût jamais dévoyée. En ne répandant pas la rune de la divination et en faisant quasiment disparaître cette école, le sihédron lui-même perdit rapidement une branche pour n'en compter que sept. Ce signe fût paradoxalement pour les membres de la Cabale, l'un des plus grands symboles de la réussite de leur entreprise.

Les guerres intestines entretenues par la Cabale et l'Esprit du Paon entre les provinces de l'empire mirent un terme à l'expansion de l'empire du Thassilon et empêchèrent les Seigneurs des Runes de prévoir la chute de l'empire et la catastrophe prévue par la Cabale.

En dépit de tous leurs pouvoirs, de leurs alliances avec certains monstres et de la puissance de leurs esclaves, ils n'échappèrent pas à la tragédie de la chute de la Pierre d'Étoile. Cette catastrophe qui initia l'âge des Ténèbres porta un coup d'arrêt au culte de Lissala et à la magie des runes. Outre un millénaire de ténèbres et de nombreuses vies, le prix à payer fût celui de la pratique de cette puissante magie.

LA DÉCOUVERTE DU SCEAU

Au bout de plusieurs dizaines d'années, alors que Xin commençait à désespérer, un des agents de la Cabale — un moine de l'Esprit du Paon nommé Mygènes parti en solitaire dans une longue quête — ramena enfin à Xin une reproduction de la rune du Sceau. Xin se réjouit de sa découverte et sut qu'il parviendrait à l'utiliser pour sceller le passage qu'il avait ouvert de Lissala vers Golarion et que le

plan de la Cabale avait désormais une chance d'aboutir.

Il demanda à Mygènes de l'accompagner jusqu'à l'endroit où il avait trouvé cette rune. Xin proposa alors à ce dernier de devenir l'ultime Gardien de la rune du Sceau. Mygènes accepta. Il reçut plusieurs tatouages de la main même de Xin qui utilisa également la magie runique pour lui implanter plusieurs pierres ioniques. En échange de son serment et de son sacrifice, l'empereur le rendit également immortel.

Xin passa ensuite de longues semaines à façonner un sortilège tout autour de la rune de Sceau et mit toute sa puissance en œuvre pour finir d'en assurer la défense. Grâce au langage runique, il construisit pour le Gardien une forteresse secrète, de savantes protections, des pièges et des armes qui lui permettraient de repousser toute tentative pour s'emparer de la rune et du savoir réuni par la Cabale. Il lui confia aussi la garde de l'original de son Ductus Compendium.

Une fois qu'il fût satisfait de son travail, Xin retourna seul à son palais. Il laissa un testament qu'il envoya à la loge de Sech Nevali dans une immense boîte métallique, laissant des instructions interdisant qu'elle ne soit ouverte à moins qu'un danger imprévu ne menace le Plan.

Il décida ensuite d'en finir avec les dragons de Lissala et de leur interdire à jamais tout accès à d'autres univers. Lorsque Xin reparut et franchit une dernière fois le portail, les dragons de Lissala furent aussitôt avertis par les alarmes qu'ils avaient postées pour assurer sa surveillance.

Xin parvint à tracer soigneusement la rune de Sceau de telle sorte qu'il empêcha à jamais les dragons de Lissala de franchir la porte de leur univers en fermant ce portail et en empêchant qu'il puisse en être ouvert un autre.

Lorsque les autres dragons arrivèrent, il était déjà trop tard pour l'empêcher de nuire. Ils comprirent que Xin les avaient leurrés et que sa puissance avait grandi au point d'en faire un danger pour leur propre univers. Ils pensèrent néanmoins que leur Plan était suffisamment avancé pour se permettre désormais de se débarrasser de Xin et qu'ils pourraient rejoindre Golarion dès lors que les arcanistes dévoyés auraient fait grandir l'influence de Lissala.

Alors que Xin était déjà retourné sur Golarion et que le portail se refermait définitivement, ils activèrent le dernier pouvoir de la pierre qu'il lui avait faite ingérer, provoquant une immense conflagration. Elle fit disparaître l'empereur et son palais, et ce, 110 ans après qu'il ait pris le pouvoir, laissant derrière lui d'un côté les premiers Seigneurs des Runes pour diriger l'empire de Thassilon et le culte de Lissala et de l'autre la Cabale et l'Esprit du Paon pour le surveiller et le contenir.

Personne n'a jamais su ce qui s'était produit ou si Xin, avec toute la puissance qu'il avait accumulée, était parvenu à survivre.

LA CHUTE DE LA PIERRE D'ÉTOILE

Durant les millénaires au cours desquels Thassilon fut un empire prospère et puissant, le culte de Lissala se heurta à la Cabale et à l'Esprit du Paon. Grâce à son pouvoir de divination et d'anticipation, la Cabale sut faire échouer toutes



les tentatives du culte de Lissala pour se répandre et devenir une religion unique.

Privé du soutien et des connaissances de l'empereur, du fait de sa disparition, l'enseignement des runes continua à se répandre mais de manière moins efficace que ne l'avaient prévus les dragons de Lissala. Cet enseignement fût essentiellement axé sur la destruction des autres écoles, chaque seigneur gardant jalousement ses secrets et tentant en vain de percer ceux des autres, empêchant que le savoir ne se répande jamais assez pour permettre au glyphe de Lissala de se matérialiser totalement.

La chute de la Pierre d'Étoile ne fut pas anticipée et les seigneurs des runes ne songèrent qu'à se protéger et à profiter de cet événement pour faire disparaître leurs concurrents plutôt que d'unir leurs moyens pour faire disparaître cette menace venue du ciel, chacun accusant un autre d'en être à l'origine.

Les dragons de Lissala ne comprirent jamais comment leur piège avait été déjoué et ils espèrent encore pouvoir un jour franchir le seuil de leur univers. Ils pensent toujours que le culte de leur déesse implanté sur Golarion leur ouvrira un passage. Ils se préparent à une invasion pourtant désormais bien improbable.

L'HÉRITAGE DE XIN

Où on observe en quoi les voyages et les décisions de l'empereur Xin ont influencé le monde actuel.

AUJOURD'HUI

Tout le monde ou presque a oublié les événements qui conduisirent à l'essor et à la chute de l'empire de Thassilon. La magie runique n'est guère pratiquée et n'est plus que

l'ombre d'elle-même.

Quelques-unes des missions secrètes entreprises par le clergé de Lissala conduisirent ses prêtres au-delà des océans sur les autres continents de Golarion. Rien ne permet d'assurer que le culte de Lissala est définitivement éteint, ni que les dragons ne se sont pas montrés suffisamment clairvoyants pour pouvoir revenir sur Golarion ou qu'ils ont mis tous leurs œufs dans le panier de Xin.

La Cabale a aussi survécu à l'âge des Ténèbres et ses héritiers veillent encore aujourd'hui à ce que le culte de Lissala ne puisse jamais réapparaître. Ils surveillent toujours l'usage de la magie des runes qui perdure sous des formes moins puissantes. Les cabalistes traquent également les déviances et mettent un terme à toutes les résurgences douteuses de la magie runique grâce aux écrits de Xin.

Les runes magiques originelles révélées à Xin par les dragons de Lissala sont celles que l'on peut trouver dans les ruines les plus anciennes de l'empire de Thassilon. Les runes les plus répandues sont souvent celles qui ont été dénaturées sous l'influence de la malédiction de la pierre écarlate. Plus les runes gravées sont anciennes, plus elles sont proches de l'enseignement reçu par Xin.

Xin et la Cabale ont toujours veillé à ce que les runes propres au monde de Golarion ne soient jamais inscrites sur les monuments bâtis par les Seigneurs des runes. Elles figurent seulement dans l'original de son Ductus Compendium.

De son côté, la discrétion et les propres mécanismes de sécurité de la Cabale continuent à lui permettre d'opérer dans l'ombre, sans jamais être inquiétée, entreprenant ses expéditions pour achever son travail et empêcher la résurgence du culte de Lissala ou de la magie runique dévoyée. Faute de pouvoir user de la magie runique à cause

des tatouages qu'ils reçoivent, les membres de la Cabale ne peuvent plus désormais utiliser le contenu des connaissances partielles qui leur sont parvenues. Ils ne peuvent conserver que des connaissances théoriques de la magie runique.

La Cabale a également réussi à conserver une partie des armes confiées par Xin pour contrer les effets de l'influence de Lissala. Elle peut se vanter d'être parvenue, pendant plusieurs millénaires, et grâce à l'héritage de Xin, à supprimer durablement les influences perverses de Lissala.

Son rôle, aujourd'hui, consiste à éviter que la découverte des traces de cette magie ancienne, dans les nombreuses ruines de l'empire de Thassilon qui n'ont pas encore été explorées, ne provoque une résurgence du plan des dragons de Lissala. La Cabale continue pour cela d'avoir recours à des aventuriers pour parvenir à ses fins.

Elle a conservé le culte du secret et, depuis la disparition de l'Esprit du Paon, œuvre sous le couvert d'autres façades comme les loges d'Éclaireurs. Sa puissante capacité de divination lui a longtemps permis d'envoyer des missions avant qu'une catastrophe ne survienne. Elle n'a, pendant longtemps, jamais été prise en défaut.

Cependant, depuis la mort d'Aroden, les capacités de divination de la Cabale et l'incertitude de toutes les prédictions ont obligé les cabalistes à compter sur d'autres moyens pour parvenir à effacer les traces de Lissala. C'est pour cette raison que la Cabale a été récemment amenée à opérer une modification importante dans le plan originel de Xin.

Elle a fini par se résoudre à former une école de magie spécialisée dans l'enseignement de la magie des runes, en recherchant dans les volumes restant des copies du Ductus Compendium laissé par Xin les éléments nécessaires à reprendre son enseignement. Le troisième volume qui compose l'ouvrage a permis de former quelques magiciens à la magie runique, désormais appelés des runethanes.

Ils sont soigneusement sélectionnés par la Cabale qui s'assure de leur formation et veille également à s'assurer de leur loyauté et de ce qu'ils n'utilisent que les runes de Golarion dont certaines ont dû être retrouvées.

Les runethanes font souvent équipe avec un gardien, qu'il soit moine ou guerrier, à qui sont enseignées les déviances de Lissala et qui est chargé de surveiller la pratique du runethane pour éviter qu'il n'utilise jamais une rune maudite. C'est le prix que la Cabale s'est résolue à payer pour s'assurer que la magie runique ne puisse resurgir sans avoir les moyens de l'affronter à armes égales.

LES RUNES DE GOLARION

Il ne reste aujourd'hui que des vestiges de la magie des runes enseignées à Xin par les dragons de Lissala. Ses traces sont encore très visibles pour les habitants de Golarion, quasiment exclusivement en Avistan. Nombreux sont les glyphes et symboles qui figurent sur les ruines diverses qui parsèment encore la Varisie mais leur magie a entièrement disparu, soit qu'elle s'est estompée au fur et à mesure du temps, soit qu'elle fût effacée par les agents de la Cabale.



Tout le monde pense désormais qu'il s'agit d'une sorte d'alphabet oublié ou de symboles ésotériques sans grand pouvoir utilisé par les précédents habitants. L'observateur attentif peut cependant constater que ces ruines semblent souvent avoir été plus épargnées par le temps que d'autres bâtiments plus récents qui n'ont pas supporté son passage et lui ont payé un bien plus lourd tribut. Il n'est toutefois pas certain que ce soit dû à l'œuvre de la magie ou au talent des bâtisseurs de cette époque.

Nombre de rapports des loges d'éclaireurs font également mention de la découverte d'objets couverts de runes inscrites sans parvenir à leur donner un sens. Certains de ces objets se sont révélés magiques. D'autres, non.

Les bardes de Magnimar racontent à l'envi qu'une très grande épée a ainsi été découverte à la suite d'un éboulement dans la ville. Personne n'a réussi à la soulever jusqu'à ce qu'un enfant ne la ramasse et ne parvienne à s'en saisir. Dans sa main, il semblait que cette arme ne pesait pas plus qu'une plume et le jeune garçon décapita malencontreusement une des statues du jardin dans laquelle s'était produit l'éboulement, par un simple effleurement de cette arme. L'épée aurait alors été emmenée par des gardes qui durent se mettre à quatre pour l'emporter, mais qui disparurent sans laisser la moindre trace. L'histoire précise simplement que cette épée portait d'étranges runes et une plume de paon qui s'est soudainement mise à briller lorsque l'enfant à soufflé dessus pour les lire.

D'autres récits quasiment semblables abondent portant sur d'autres objets d'usage courant et apparemment anciens trouvés dans les ruines des monuments de l'Empire de Thassilon. Lorsque l'on veut en approcher un, il a souvent disparu dans des conditions mystérieuses.

De fait, plus personne aujourd'hui ne sait utiliser l'ensemble des runes révélées autrefois à l'empereur Xin et moins encore celles qui ont été trouvées sur Golarion par les envoyés de la Cabale. Elles attendent sagement que quelqu'un ne retrouve la forteresse de Mygènes pour s'emparer du Ductus Compendium et libérer le pouvoir de cette magie runique.

LES TATOUAGES RUNIQUES

Les seuls vestiges des runes antiques qui produisent aujourd'hui une magie visible sont les tatouages varisiens. Ils sont encore très répandus parmi les pratiquants des arts arcaniques.

Sous l'empire de Thassilon, les tatouages runiques servaient à marquer les sujets des royaumes des différents Seigneurs des runes et à leur donner des pouvoirs magiques. La Cabale s'est également servi de cette pratique par le biais des moines tatoueurs de l'Esprit du Paon pour assurer la pérennité du plan de Xin.

À l'apogée de l'empire de Thassilon, de nombreuses runes pouvaient être ainsi tatouées et produire leurs effets sur une même personne et être inscrites sur une infime partie de son corps. Le Seigneur Xanderghul en fût le meilleur exemple. La légende veut qu'il en ait reçu près d'une centaine, chacune recelant un pouvoir différent. À chaque décès d'un Xanderghul, son successeur passait toute une semaine afin de devenir l'Intendant du Trône du Paon entre les mains des moines de la loge de Toranday, faisant de cette dernière la plus riche.

La pratique de ces tatouages a perduré en Varisie après la chute de l'empire de Thassilon, bien que la signification originelle de leur inscription ait peu à peu disparu.

Seules les runes qui correspondent aux sept écoles de magie sont encore utilisées de la sorte pour tatouer les arcanistes en leur permettant de bénéficier de faibles pouvoirs magiques. Rares sont désormais les tatoueurs à maîtriser plus d'une ou deux runes. Les moines de l'Esprit du Paon ont depuis longtemps investi les guildes de tatoueurs pour s'assurer que seules les runes originelles seraient tatouées.

Nombre de tatoueurs sont désormais obligés d'inscrire une rune au sein d'un tatouage qui recouvre un membre entier pour qu'il produise le moindre effet. La guildes encourage les grands tatouages.

Rares sont les tatoueurs encore capables de réaliser des tatouages de runes plus puissantes. Encore plus rares sont ceux qui connaissent la rune de la divination qui est réservé aux seuls membres de la Cabale. Les meilleurs moines/magiciens tatoueurs de runes travaillent au sein du Monastère Suspendu.

LE DUCTUS COMPENDIUM

L'original de l'ouvrage écrit par l'empereur Xin fût divisé en plusieurs volumes.

Le premier est destiné à identifier les runes originaires de l'univers de Lissala pour éviter de les utiliser. Seul l'original comprend la reproduction des runes de Lissala, soigneusement copiées par l'empereur lui-même pour éviter toute perversion de leur tracé. Les copies de ce volume ne comportent que les descriptions de chacune des runes qui permettent à un observateur, à partir de son tracé, de déterminer de quel type de rune il s'agit et ses effets.

Des copies ont été distribuées à chaque loge de la Cabale pour y être conservées dans les bibliothèques des loges. Elles ont pratiquement toutes été détruites et il n'en existe plus qu'un seul exemplaire recensé datant de l'époque de Thassilon conservé à Sech Nevali. Les autres copies existantes n'en sont que des copies modernes.

Le deuxième volume permet de reconnaître les déviations et d'effacer ou de détruire les runes mal tracées. Ce volume

codé magiquement ne peut être lu que par un membre de la Cabale porteur du tatouage de l'école de divination. Il a été recopié en de nombreux exemplaires et largement répandu. Chaque nouveau membre de la Cabale en reçoit un exemplaire au moment où il reçoit son tatouage.

Le troisième volume est consacré à l'enseignement et à la pratique de la magie runique. Il contient l'ensemble des manières d'utiliser le pouvoir des runes. Ce volume qui n'avait été copié qu'en un seul exemplaire pour ne pas tomber entre les mains des adversaires de la Cabale aurait été détruit et seuls des fragments incomplets ont été retrouvés au sein de la loge principale. Ils ont permis à la Cabale de reprendre l'enseignement de la magie runique.

Le quatrième et dernier volume contient l'ensemble des runes trouvées sur Golarion par les agents de la Cabale. Ce volume est le plus précieux de tous. Il n'a jamais été recopié par Xin de peur que les Seigneurs des runes ne s'en emparent et n'en utilisent les pouvoirs. Chaque rune trouvée sur Golarion y a été reproduite et Xin a consigné la meilleure manière d'en faire usage.

Les plus dangereuses runes trouvées par les agents de la Cabale ont été ensuite effacées du lieu de leur découverte initiale, lorsque cela était possible ou rendues illisibles. Les autres ont le plus souvent été simplement camouflées et certaines ont été retrouvées grâce aux notes des expéditions anciennes des membres de la Cabale ou à celles plus récentes des rapports des éclaireurs. Elles ont permis de reprendre l'enseignement de la magie runique.

IDÉES D'AVENTURES

L'impossibilité de prédire l'avenir a dangereusement affecté la stratégie multi millénaire de la Cabale et l'oblige à changer ses méthodes et à sortir de l'ombre.

Le récent réveil des Seigneurs des runes, s'il a été détecté par la Cabale, n'avait été prédit par aucun de ses membres. Le danger est désormais réel et l'interdit qui pesait sur l'ouverture du testament de Xin a donc été levé. L'actuel Maître de Sech Nevali espère retrouver la forteresse de Mygènes pour y récupérer les runes de Golarion et certaines armes façonnées par l'Empereur avant qu'un des Seigneurs des runes ne puisse restaurer l'empire de Thassilon.

La boîte contenant le testament a été ouverte devant les principaux membres de la Cabale. En s'ouvrant, la boîte est devenue un sihédron à huit branches révélant au verso une carte. La boîte a également libéré un long parchemin contenant une vaste suite d'énigmes menant à des indices qui doivent permettre de retrouver la forteresse de Mygènes et une pierre ionique inerte. Le testament de Xin indique que tant que n'auront pas été réunis les indices laissés, la forteresse de Mygènes restera cachée à la vue de tous.

Une nouvelle quête s'annonce pour la Cabale. Son objectif n'est rien de moins que retrouver le Ductus Compendium et le reprendre à son Gardien.

Les Cryptomages constituent une menace pour la Cabale. Ils cherchent à leur tour à percer les mystères des ruines de Thassilon. Ils tentent de se réapproprier les pouvoirs originels des Seigneurs des Runes, sans savoir que les runes

utilisées renferment des risques qu'ils ne sont pas armés pour affronter. Vouloir faire revivre la magie runique qui affecte les runes de Lissala risque de faire renaître la malédiction qu'elle emporte avec elle.

Pour le moment, en dépit de toutes leurs tentatives, ni leurs sorts d'identification ou de divination, ni leurs nombreuses tentatives de décryptage n'ont permis de comprendre leur signification originelle ou leur utilisation, autrement que de manière empirique.

La Cabale essaie d'infiltrer ses rangs pour orienter leurs recherches dans d'autres directions et s'assurer que leurs découvertes ne soient pas sources de nouvelles déviances. Pour autant, actuellement, elle n'y est pas parvenue et les cryptomages n'ont pas renoncé à leur projet. Fidèle à sa stratégie, elle peut utiliser certains aventuriers.

Les prêtres d'Irori ont reçu la mission de veiller et de propager la pratique des runes. Le clergé du Maître des Maîtres a récemment retrouvé la trace de l'histoire des moines de l'Esprit du Paon et tente de découvrir les techniques de la voie de cet ordre. Après avoir exploré certaines ruines des temples, le clergé a constaté que nombre de moines pratiquaient des tatouages runiques. L'Eglise d'Irori souhaite explorer cette voie.

Régulièrement, les ruines de Thassilon révèlent des objets runiques potentiellement dangereux. La Cabale est alors obligée de monter des opérations de récupération pour les récupérer, soit qu'elle y substitue un faux, soit qu'elle les détruit.

Lorsqu'elle ne peut se charger elle-même de la récupération de ces objets, elle est souvent obligée d'avoir recours à des aventuriers chargés de réaliser l'opération pour son compte et de transporter le précieux objet jusque son commanditaire. Certains sont moins scrupuleux que d'autres et il arrive que les objets disparaissent en chemin.

On prétend que Tar Baphon, le Tyran qui Murmure, a fait des recherches sur la magie runique au cours de son règne. Il a envoyé de nombreuses troupes dans le Cénotaphe. Elles ne sont jamais ressorties. Qu'y a-t-il à y chercher ? Que sont devenues les troupes envoyées par le tyran ? Est-ce une autre feinte de la Cabale pour éloigner la menace ?

Pour retrouver les runes de Golarion et former ses propres magiciens à la magie runique, la Cabale a dû dévoiler quelques uns de ses secrets. Elle a notamment confié d'anciennes cartes à des groupes d'aventuriers pour retrouver des runes précises. Rien n'est cependant plus imprévisible qu'un groupe d'aventuriers et certaines cartes auraient disparu avec les aventuriers envoyés à travers le monde...

LA PRATIQUE DE LA MAGIE RUNIQUE

PRATIQUES CONNUES DES RUNES

Des sept manières originelles de déployer le pouvoir mystérieux des runes qui figurent dans le Ductus Compendium de Xin, il n'en reste plus que quatre qui sont encore connues aujourd'hui.

« La première de ces méthodes, la plus noble également n'est autre que la lecture orale. Elle requiert malheureusement une science pratiquement disparue de ce monde. La prononciation d'une rune paraît pourtant le moyen le plus efficace d'en déployer le pouvoir.

La deuxième méthode est le tracé. Elle reste difficile et aléatoire, tant sont nombreuses les conditions indispensables à la précision qui chargera le symbole de sa puissance magique. Les grands maîtres y connaissent eux-mêmes tellement d'échecs qu'il est impossible pour un néophyte d'espérer y réussir, ne serait-ce que par hasard.

La troisième méthode est dite de l'aveugle. C'est celle dont la pratique est la plus répandue. Il s'agit de faire glisser l'extrémité d'un ongle, d'une plume, d'une aiguille ou autre objet précis le long des courbes d'une rune existante, avec constance et précision, autant de fois que nécessaire et jusqu'au déploiement du pouvoir du symbole. Toutefois le succès n'est pas garanti : certains tracés volontairement complexes se prêtent mal à l'expérience et resteront hors d'atteinte des néophytes.

La dernière méthode est celle de l'élémentaire. Elle reste méconnue et mystérieuse, bien que sujet d'étude depuis des siècles. J'aurai donc grand peine à en fournir une description et me contenterai de rappeler le principe qui hante encore les plus savants de nos sorciers ; toute rune parcourue par une des quatre éléments libérera son pouvoir de manière absolue. »

Extrait de La Malerune, Michel Robert et Pierre Grimbart, éd. Mnemos

TYPOLOGIE DES RUNES

Seules certaines des runes les plus répandues et connues ont pu faire l'objet d'un classement par différents sages de l'âge actuel.

Selon les ouvrages les plus complets portant sur le sujet, les runes ont pour le moment été classées, de manière empirique, en trois catégories : les runes utiles, les runes adoptées et les runes non identifiées. Chacune de ces runes s'est vu attribuer un nom. Il est souvent à l'origine des noms communs que l'on utilise encore dans le langage partagé par les différentes races. La première de ces catégories comporte 7 runes, la deuxième en compte 19 et la dernière 26.

LES RUNES UTILES

Les runes utiles sont celles dont la signification est aujourd'hui reliée à une école de magie, à l'exception de la divination. La thèse qui a été répandue par les membres de la Cabale, c'est que les anciens seigneurs des runes ne

RUNES UTILES



AVARIA

École de magie : Transmutation
Vertu : Fortune
Vertu corrompue : Avarice
Symbole : Thassilonian runes — Q



IDOLIS

École de magie : Conjuración
Vertu : Effort
Vertu corrompue : Envie
Symbole : Thassilonian runes — R



AVIDAIS

École de magie : Abjuration
Vertu : Repos
Vertu corrompue : Paresse
Symbole : Thassilonian runes — S



CARNASIA

École de magie : Enchantement
Vertu : Fertilité
Vertu corrompue : Luxure
Symbole : Thassilonian runes — T



VANGLORIS

École de magie : Illusion
Vertu : Fierté
Vertu corrompue : Orgueil
Symbole : Thassilonian runes — U



RAGARIA

École de magie : Évocation
Vertu : Juste colère
Vertu corrompue : Colère
Symbole : Thassilonian runes — V



VORATALO

École de magie : Nécromancie
Vertu : Abondance
Vertu corrompue : Gourmandise
Symbole : Thassilonian runes — W

La police « Thassilonian Runes » est disponible sur le site Pathfinder-FR (<http://www.pathfinder-fr.org>).

RUNES ADOPTÉES



SIHÉDRON

Sens : quintessence
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — A



LUMIS

Sens : lumière
Type : positive
Symbole : Thassilonian runes — B



TARGOS

Sens : protection
Type : positive
Symbole : Thassilonian runes — C



DISTRIB

Sens : partage
Type : positive
Symbole : Thassilonian runes — D

connaissaient pas la pratique de la divination. Seule une minorité d'arcanistes se doute intuitivement qu'il n'en est rien en constatant que l'enseignement de la divination a survécu à la chute de Thassilon.

Selon leur tracé et leur ancienneté, les runes utiles peuvent avoir eu deux sens contraires, qu'elles se rapportent soit au vice, soit à la vertu. Seul un œil exercé à la lecture du Ductus Compendium peut faire la distinction entre deux runes apparemment semblables.

LES RUNES ADOPTÉES

Les runes adoptées sont celles pour lesquelles une signification certaine a pu être attribuée en même temps qu'elles ont pu être classées. Tout au plus peuvent-elles aujourd'hui servir à avertir les visiteurs des ruines de Thassilon des dangers qui les guettent ou de l'utilité de certaines pièces qu'ils découvrent au sein des différents monuments.

LES RUNES NON IDENTIFIÉES

Les runes non identifiées sont celles qui ont été découvertes et recensées, sans qu'une réelle signification n'ait jamais pu leur être donnée.

RUNES POSITIVES, NÉGATIVES, NEUTRES ET ÉLÉMENTAIRES

Parmi les runes adoptées et non identifiées, il existe quatre sous-types de runes : les runes positives, les runes négatives, les runes neutres et les runes élémentaires. Une même rune peut toutefois être écrite de plusieurs manières et connaît ses propres variantes au fur et à mesure que son tracé a évolué. Chaque signe peut s'être éloigné de sa signification première, ce qui n'aide pas à lui attribuer une signification.

Les **runes élémentaires** se rapportent à l'utilisation d'un pouvoir élémentaire. Il peut s'agir d'un piège, d'une fonction d'un objet et parfois d'un moyen d'en activer les effets. Souffler sur une rune élémentaire de l'air peut ouvrir une porte. Mouiller une rune élémentaire de l'eau peut également

RUNES ADOPTÉES (SUITE)



DONATIO

Sens : expansion
Type : positive
Symbole : Thassilonian runes — E



BUENA VO

Sens : accueil
Type : positif
Symbole : Thassilonian runes — F



LIMES

Sens : frontière
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — G



PRECIPTIS

Sens : connaissance
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — H



NEGOCIA

Sens : commerce
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — I



FATIS

Sens : destin
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — J



TEMPORA

Sens : temps
Type : neutre
Symbole : Thassilonian runes — K



DUPOS

Sens : tromperie
Type : négative
Symbole : Thassilonian runes — L



IMMOLATIS

Sens : sacrifice
Type : négative
Symbole : Thassilonian runes — M



CONFLAGRATIO

Sens : guerre
Type : négative
Symbole : Thassilonian runes — N



EXECUTIO

Sens : mort
Type : négative
Symbole : Thassilonian runes — O



FIELIS

Sens : poison
Type : négative
Symbole : Thassilonian runes — P

faire jaillir une fontaine... Souvent, toutes ces runes sont associées entre elles, aidant souvent à en comprendre les effets possibles.

Les **runes négatives** ont été ainsi classées car lorsqu'on les trouve, les conséquences sont souvent terribles. Le rapport d'un éclairer mentionne ainsi que le passage d'une porte marquée par une telle rune a provoqué la mort de la moitié de son groupe dans d'affreuses douleurs.

À l'inverse, les **runes positives** produisent habituellement des effets bénéfiques. Une telle rune, par exemple, a marqué la découverte d'une cachette renfermant de nombreux objets magiques au cours de la même expédition.

Les **runes neutres** ne produisent pas d'effet particulier mais fournissent souvent des indications utiles à qui sait les lire.

RUNES NON IDENTIFIÉES



TELLURA
Sens : terre
Type : élémentaire
Symbole : Levitated runes - A



AGRICOLIS
Sens : (récolte)
Type : positif
Symbole : Levitated runes - B



EXTASIS
Sens : bonheur
Type : positif
Symbole : Levitated runes - C



DOLORIA
Sens : (souffrance)
Type : négative
Symbole : Levitated runes - D



IGNOS
Sens : feu
Type : élémentaire
Symbole : Levitated runes - E



MEDALIO
Sens : récompense
Type : positif
Symbole : Levitated runes - F



DISCERNO
Sens : divination
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - G



LIQUIDIA
Sens : eau
Type : élémentaire
Symbole : Levitated runes - H

RUNES NON IDENTIFIÉES (SUITE)



VIROS
Sens : force
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - I



AGILIUS
Sens : dextérité
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - J



ROBUSTIS
Sens : constitution
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - K



MENTO
Sens : intelligence
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - L



OPINIO
Sens : sagesse
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - M



TALENTIS
Sens : charisme
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - N



ATTENTIS
Sens : (réflexion)
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - O



PNEUMA
Sens : air
Type : élémentaire
Symbole : Levitated runes - P



DÉCLIS
Sens : (chute)
Type : négative
Symbole : Levitated runes - Q



OPTIO
Sens : (choix)
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - R



OBODO
Sens : équilibre
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - S



OCCIDENTIS
Sens : (ouest)
Type : neutre
Symbole : Levitated runes - T

RUNES NON IDENTIFIÉES (SUITE ET FIN)



MERIDIONA

Sens : (sud)

Type : neutre

Symbole : Levitated runes - U



ORIENTA

Sens : (est)

Type : neutre

Symbole : Levitated runes - V



LEISURA

Sens : distraction

Type : positif

Symbole : Levitated runes - W



PESANTIS

Sens : (fardeau)

Type : négatif

Symbole : Levitated runes - X



SEPTENTRIO

Sens : (nord)

Type : neutre

Symbole : Levitated runes - Y



PUNITIO

Sens : (châtiment)

Type : négatif

Symbole : Levitated runes - Z

La police « Levitated Runes » créée par Jared Tarbell est disponible sur son site à l'adresse suivante : <http://www.levitated.net/daily/levRunes.html>



LE RUNETHANE

❖ *IL S'AGIT D'UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE CRÉÉE ET ADAPTÉE AU MONDE DE GOLARION PAR RECTULO, ET LIBREMENT ET LARGEMENT INSPIRÉE DU RUNETHANE PRÉSENTÉ DANS « L'ARCANA EVOLVED » DE MONTE COOK ET DU SUPPLÉMENT « TRANSCENDENCE » DE MIKE MEARLS.*

LA CLASSE DE RUNETHANE

Les runethanes sont des maîtres de la magie mais, contrairement aux autres arcanistes, ils ne se concentrent pas uniquement sur les sorts. Bien qu'ils en lancent, ils apprennent surtout à créer des runes, qui sont des symboles visuels qui représentent — et contiennent ainsi — une puissance magique. Les runethanes inscrivent leurs runes sur leur équipement, sur eux-mêmes, sur leurs alliés et même dans l'air. Chacune produit un effet différent. Ils passent leur temps à rechercher de nouvelles runes et à en étudier les applications.

Les runethanes inscrivent fréquemment des runes non magiques sur leur équipement et sur eux-mêmes (comme des tatouages) car, même sans pouvoir magique direct, les runes ont une signification qui leur paraît importante. De leur point de vue, ses runes les font apparaître plus puissants aux yeux de leurs adversaires.

A force de s'entraîner à créer des manifestations physiques de la magie grâce à leurs dessins, les runethanes gagnent des affinités leur permettant par exemple de se lier avec les bêtes, de concevoir des outils mécaniques ou de plier le monde à leur volonté...

Un runethane visualise les sorts qu'il a préparés comme des symboles magiques qui flottent de façon intangible tout autour de lui et qui ne sont visibles qu'à sa seule vue entraînée. D'une simple pensée, il se concentre pour transposer la rune dans son esprit, traçant mentalement chaque ligne qui la compose. Puis, il tisse rapidement la rune de la manière qui correspond à ce qu'il voit dans son esprit à l'aide de ses deux mains. Le pouvoir de la rune se déclenche lorsque les lignes ainsi tracées finissent par se rejoindre.

Pour un runethane, toute la magie se décompose en symboles qui sont à la fois des images, un alphabet, des idées et des mots de pouvoir. Les runethanes expliquent souvent aux profanes que leurs pouvoirs magiques leur permettent d'encoder simultanément dans un même symbole à la fois un son, une image et un concept et d'en développer ainsi toute la puissance primale.

Tous les secrets du monde se décrivent à l'aide de mots intelligibles, des mots qui peuvent être emmagasinés dans les symboles que je crée.

Rôle. Les runethanes voyagent souvent, en utilisant leur pouvoir habituellement très visuel pour impressionner ceux qui voyagent avec eux ou les adversaires qu'ils affrontent. Ils cherchent toujours de nouvelles runes et des manières d'améliorer leur équipement. Ils n'ont pas peur des risques,

confiant en leurs connaissances et en la magie qui peut les protéger, mais ils sont toujours prudents et prompts à créer une rune de protection ou de garde pour préserver leur sécurité. Les runethanes aiment avant tout être préparés.

Contrairement aux magiciens, il n'y a plus d'académie en Golarion pour pouvoir devenir runethane. Autrefois, du temps de Xin, il existait des écoles dans toutes les villes de l'empire pour former ses arcanistes aux talents particuliers qui formaient une élite. Les runethanes accompagnaient fréquemment les prêtres de Lissala. Aujourd'hui, les runethanes sont devenus bien plus rares et c'est souvent le mentor qui repère souvent leur apprenti. Les apprentis runethanes sont typiquement studieux et extrêmement intelligents. Lorsqu'il est reconnu à un jeune enfant de telles capacités, il peut être invité à travailler avec un tuteur qui lui apprendra ses premières runes et leurs applications en même temps que l'art de les tisser et d'utiliser le pouvoir d'encoder ses propres runes. Le lien de proximité entre le runethane et son mentor dure souvent toute leur vie et ils entretiennent fréquemment une correspondance.

Les runethanes aiment se couvrir de tatouages et de formes artistiques et sont souvent eux-mêmes des artistes. Les runethanes nains deviennent souvent des maîtres artisans qui produisent des objets qu'ils fabriquent en y inscrivant des symboles magiques.

Les runethanes préfèrent la compagnie des autres lanceurs de sorts, et ce, qu'ils pratiquent la magie divine ou profane, car ils aiment souvent avoir de longues conversations sur les théories magiques et sont à l'affût de toutes les légendes qui leur permettraient de découvrir de nouvelles runes inconnues dont ils pourraient s'approprier les pouvoirs. Ils reconnaissent, quoi qu'il en soit, que les classes de combattants ont des capacités qui sont utiles pour combler leurs propres lacunes. Et tous les aventuriers qui les accompagnent apprécient, en échange de leur protection, de pouvoir disposer de runes utiles placées sur leurs armes et sur leurs armures pour améliorer leurs prouesses.

Alignement. N'importe lequel

Dés de vie. d6

COMPÉTENCES DE CLASSE

Compétences de classe. Les compétences de classe du runethane (et la caractéristique qui leur est associée) sont Art de la Magie (Int), Artisanat (tous) (Int), Connaissances (toutes) (Int), Discrétion (Dex), Escamotage (Dex), Linguistique (Int), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Sabotage (Dex)

Rangs de Compétence par niveau. 3 + modificateur d'Intelligence.

DESCRIPTION DE LA CLASSE

Les aptitudes de classe du runethane sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les runethanes sont compétents dans le



manièrement de toutes les armes courantes mais pas dans celui des armures, ni des boucliers.

Runes (Mag). Les runes forment des symboles magiques. Elles n'ont, en général, aucune signification pour une personne qui ne posséderait aucun rang dans la compétence Connaissances (mystères). Le runethane applique une rune en dessinant un symbole mystique sur un objet, une surface ou une créature. Il faut au moins une action complexe pour créer une rune. Aucune rune ne peut être utilisée plus d'une fois par heure.

Un runethane peut avoir un nombre total de runes existant en même temps égal à son niveau. Lorsque l'on détermine ce total, les runes mineures ont toutes une valeur de 1. Les runes avancées ont chacune une valeur de 2, les runes majeures une valeur de 3 et les runes de pouvoir une valeur de 4.

Il existe trois sortes de runes : les runes appliquées, les runes à déclenchement et les runes d'enchantement d'objet.

- Une **rune appliquée** impose au runethane de l'appliquer pour activer ses effets immédiatement. Habituellement, elle est placée sur un objet, une surface ou sur une créature. Les runes appliquées durent aussi longtemps que leurs effets. Elles sont toujours visibles.
- Une **rune à déclenchement** est placée sur un objet ou une surface mais pas sur une créature. A la base, la rune peut couvrir une surface aussi petite que 2,5 cm² ou une surface aussi importante que 3 m² ; de multiples runes peuvent couvrir une zone beaucoup plus grande. La première créature qui touche l'objet ou la surface qui supporte la rune déclenche son effet immédiatement. Cette rune dure jusqu'à son déclenchement, qu'elle soit dissipée ou effacée par le runethane. Si les circonstances font qu'une créature provoque plus d'une rune à déclenchement en même temps, seul l'effet le plus puissant se déclenche. Les autres sont déclenchées mais elles n'ont aucun effet. Un runethane peut choisir de rendre sa rune à déclenchement visible ou invisible. Si un personnage (le runethane compris) souhaite déclencher une rune intentionnellement, il ne lui

faut qu'une action simple.

- Une **rune d'enchantement d'objet** impose au runethane d'appliquer la rune sur un objet pas plus grand que lui-même. Celle-ci imprègne l'objet portant la rune d'une faculté magique. Les runes enchantant un objet durent un jour par niveau de runethane. Elles sont visibles sauf lorsque leur description indique le contraire.

Quiconque observe une rune visible peut déterminer ses effets en réussissant un jet d'Art de la Magie. Le DD est de 15 pour une rune mineure, 18 pour une rune avancée, 21 pour une rune majeure, 25 pour une rune de pouvoir et 30 pour identifier une rune ultime.

IDENTIFICATION D'UNE RUNE

| Type de rune | DD du test d'Art de la magie |
|-----------------|------------------------------|
| rune mineure | 15 |
| rune avancée | 18 |
| rune majeure | 21 |
| rune de pouvoir | 25 |
| rune ultime | 30 |

Pas plus d'une rune d'un type spécifique ne peut affecter une zone, une personne ou un objet. Ainsi, une même porte ne peut pas recevoir deux runes d'explosion.

Si un niveau de sort est nécessaire pour en apprécier les effets, traitez les runes mineures comme des sorts de 2^{ème} niveau, les runes avancées comme de 4^{ème} niveau, les runes majeures comme de Niveau 6, les runes de pouvoir comme de 8^{ème} niveau et une rune ultime comme de 9^{ème} niveau. Utilisez le niveau de classe du runethane comme niveau de lanceur de sort.

NLS DES EFFETS D'UNE RUNE

| Type de rune | NLS |
|-----------------|-----|
| rune mineure | 2 |
| rune avancée | 4 |
| rune majeure | 6 |
| rune de pouvoir | 8 |
| rune ultime | 9 |

Un runethane connaît toujours le nombre total de ses runes encore actives. Ainsi, même si une de ses runes est déclenchée en dehors de sa perception normale, il est immédiatement informé que son nombre maximal potentiel de rune vient d'augmenter (sans obtenir aucune information supplémentaire).

Sorts. Comme les magiciens, les runethanes peuvent apprendre tous les sorts de leur liste en annexe. Ils ne sont pas limités dans le nombre de sorts qu'ils peuvent ainsi apprendre. Cette liste est cependant plus réduite et leurs capacités augmentent plus lentement que les autres lanceurs de sorts en raison de leur focalisation plus grande sur les runes.

Un runethane doit préparer à l'avance les sorts qu'il souhaite utiliser. Il peut en préparer un nombre qui évolue en fonction de son niveau.

Pour apprendre et pouvoir lancer un sort, un runethane doit posséder un score d'intelligence d'au moins 10 + le niveau

TABLE 1 : LE RUNETHANE

| Niv | BBA | Jets de sauvegarde | | | | Spécial | Sorts par jour | | | | | | | |
|-----|--------|--------------------|-----|-----|---|---------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Réf | Vig | Vol | 0 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | rune mineures (2), effacer les glyphes, sort runique, tours de magie, sorts, affinité runique | 2 | 0 | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | rune mineure | 3 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | rune mineure, perception des glyphes | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | rune mineure | 3 | 2 | 0 | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | rune mineure, rune investie | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | rune avancée, avantage d'affinité | 4 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | rune avancée | 4 | 3 | 2 | 0 | — | — | — | — | — |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | rune avancée | 5 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | rune avancée | 5 | 3 | 2 | 2 | — | — | — | — | — |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | rune avancée, mot de passe | 5 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — | — | — |
| 11 | +5 | +3 | +3 | +7 | rune majeure, avantage d'affinité | 6 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 | rune majeure, familiarité avec la magie | 6 | 4 | 3 | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 | rune majeure | 6 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — | — |
| 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 | rune majeure | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 | rune majeure, inscrire une rune | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | — | — | — |
| 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 | rune de pouvoir, avantage d'affinité | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — |
| 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 | rune de pouvoir | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 | rune de pouvoir | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | — | — |
| 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 | rune de pouvoir | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | — |
| 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 | rune ultime | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — |

du sort. Le DD du jet de sauvegarde pour résister à un sort de runethane est de 10 + le niveau de sort + le modificateur d'intelligence du runethane.

Le nombre de sorts qu'un runethane peut utiliser par jour est indiqué sur la table 1. Les sorts en bonus des runethanes sont déterminés en fonction de leur Intelligence.

Les runethanes inscrivent les sorts qu'ils apprennent sous la forme de runes qui leur sont propres. Ces runes sont gravées sur un objet fétiche ou dessinées sur leur corps, sous la forme de tatouages, au choix du personnage.

Dans le premier cas, ils doivent choisir un objet particulier qui sera gravé à l'aide du sort signature magique. Cet objet est à définir avec le MD. La surface totale de l'objet doit au moins être de 60 cm². Il peut s'agir d'un objet usuel comme d'une arme. Cet objet est préparé selon un rituel qui lui permet d'augmenter sa solidité de 1 point par niveau du runethane. En cas de perte ou de destruction de cet objet, le runethane ne pourra plus préparer ses sorts tant qu'il n'aura pas choisi un nouvel objet sur lequel les graver. Il ne pourra alors recopier que les seuls tours de magie qu'il connaît et les sorts qu'il a encore à l'esprit. Tous les autres sorts seront perdus et le runethane devra les retrouver pour les recopier. Le runethane doit se concentrer une heure par niveau de sort avant de pouvoir recopier le sort sous la forme d'une rune. La surface à graver doit être purifiée à l'aide d'un encens spécialement préparé.

Si le runethane choisit de porter les runes sur son corps, il doit dépenser autant de rangs dans la compétence Artisanat (tatouage) que de niveaux de sorts qu'il maîtrise. Cette progression dans l'art du tatouage lui permet de tatouer des runes de plus en plus petites. Le runethane doit dépenser une heure par niveau de sort et utiliser des outils de tatoueur et une encre spécialement préparée à cette fin. S'il est brûlé, affecté par de l'acide ou s'il est blessé, il peut perdre la faculté

de préparer certains sorts jusqu'à sa guérison.

La valeur de l'encens ou de l'encre nécessaires à l'inscription d'un sort coûte au runethane une somme égale au carré du niveau de sort copié multiplié par 10 po. Pour inscrire un tour de magie, le montant dépensé est de 5 po. Le runethane n'a pas besoin de dépenser cette somme pour les sorts appris à l'occasion de son changement de niveau.

Au premier niveau, le runethane connaît 4 tours de magie et 1 unique sort de Niveau 1. Il apprend ensuite un sort supplémentaire de son choix à chaque niveau.

Les sorts des runethanes ont des composantes gestuelles et sont soumis aux risques d'échec lorsqu'ils portent des armures. Lorsqu'ils sont lancés, ils prennent la forme d'un symbole qui se déforme avant de produire ses effets.

Tours de magie (Mag). Les runethanes peuvent préparer un certain nombre de tours de magie chaque jour. Ils peuvent lancer ces sorts à volonté, comme des pouvoirs magiques. Le nombre de tours de magie que le runethane peut mémoriser chaque jour est indiqué sur la table ci-dessus. Les tours de magie sont traités comme les autres sorts de runethane pour tout ce qui concerne la durée ou les autres variables qui dépendent de son niveau.

Sort runique (Ext). Lorsqu'un runethane le souhaite, s'il lance un sort qui nécessite un jet de sauvegarde, il peut tisser d'étranges symboles magiques apparaissent et flottent dans l'air autour de lui. La cible du sort doit modifier le jet de sauvegarde avec son modificateur d'Intelligence au lieu du score de caractéristique habituel (Constitution pour les jets de Vigueur, de Sagesse pour les jets de Volonté, de Dextérité pour les jets de Réflexes), car elle doit affronter la puissance et la complexité liées à l'intrication particulière du sort tissé par le runethane.

En contrepartie, le sort a un temps d'incantation d'un round. Si sa durée d'incantation est d'un round ou plus le temps d'incantation est doublé.

Durant toute l'incantation, le runethane ne peut se déplacer. Il ne dispose plus de son bonus de Dextérité. S'il interrompt l'incantation, il perd son sort.

Affinité runique (Sur). Le runethane peut choisir une affinité runique. Il peut également ne jamais faire ce choix. Une fois effectué, il ne peut plus en changer et il ne peut disposer que d'une seule affinité runique. Grâce à cette affinité, le runethane obtient des avantages de plus en plus importants au fur et à mesure de sa progression.

Runes mineures. Chaque fois que le runethane obtient cette capacité (du niveau 1 au niveau 5), il peut apprendre une nouvelle rune mineure dans la liste ci-dessous. Au niveau 1, le runethane débute avec deux runes de son choix. Chacune des runes mineures qu'il crée compte pour une rune au regard du nombre total maximum quotidien de runes qu'il peut créer (lequel est égal à son niveau).

Il faut une action complexe pour créer une rune mineure.

| RUNES MINEURES | |
|-------------------------|--|
| Rune d'affliction | inflige des dégâts (1d6+1/niv, Réf moitié) |
| Rune d'armure | donne un bonus d'armure de +4 |
| Rune de conjuration | permet de conjurer un monstre |
| Rune de la connaissance | obtenir des renseignements |
| Rune de garde | piège un objet/lieu |
| Rune de repos | double la vitesse de guérison naturelle |
| Rune de sommeil | endort une cible |

- **Rune d'Affliction** : Cette rune à déclenchement explose sur sa cible provoquant 1d6 points + 1 point par niveau de runethane de dégâts élémentaires (du type choisi par le runethane lors de sa création). Un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau du runethane + son modificateur d'intelligence) réduit les dégâts de moitié.
- **Rune d'Armure** : C'est une rune appliquée. Quiconque est affecté obtient un bonus d'armure de +4 à sa Classe d'armure. Cet effet dure pendant une heure par niveau de runethane.
- **Rune de Conjuration** : Lorsqu'elle est touchée, cette rune à déclenchement conjure un monstre figurant dans la liste du sort *convocation de monstres I*, choisie par le runethane. Le monstre attaque la créature qui a déclenché la rune pendant 1 round par niveau de runethane (ou jusqu'à sa destruction). Si c'est le runethane qui déclenche la rune, il peut commander la créature conjurée qui lui obéit automatiquement, même si elle ne comprend pas le langage du runethane. En utilisant la faculté d'investir une rune (voir ci-après), le runethane peut choisir le monstre sur la liste du sort *convocation de monstres II* plutôt que de doubler la durée. Si elle a été tracée en utilisant la faculté inscrire une rune, cette rune peut être activée une fois par round, mais le runethane ne peut commander qu'une seule créature en même temps. Si elle est activée alors qu'une créature conjurée est toujours présente, le nouveau monstre attaque toujours la créature qui a touché la rune, quelle qu'elle soit.

- **Rune de la Connaissance** : C'est une rune appliquée. Le runethane place cette rune sur un objet ou une créature et apprend quelque chose à son propos. Elle peut être utilisée un nombre de fois par jour égal au niveau de runethane. Le runethane apprend à chaque fois quelque chose de significatif au sujet de l'objet qu'il touche. Consultez cette liste, dans l'ordre ; le premier renseignement que le runethane ignore, il l'obtient grâce à cette rune :

1. l'âge de l'objet.
2. le nom de la dernière créature ayant touché l'objet (autre que lui).
3. la race de la dernière créature à toucher l'objet (autre que lui).
4. le nom du créateur de l'objet (un objet naturel, comme un rocher, a été créé par la nature).
5. la race du créateur de l'objet.
6. la fonction de l'objet.
7. le(s) matériau(x) qui compose(nt) l'objet.
8. le lieu de la création de l'objet.
9. le nom du plus récent propriétaire de l'objet.
10. le pouvoir magique de l'objet (définie aléatoirement s'il y en a plus d'une).

Plusieurs utilisations de la rune permettent au runethane de bénéficier de plusieurs parcelles d'information. S'il connaît toutes les informations ci-dessus, ce sort ne lui apprend plus rien.

- **Rune de Garde** : Cette rune à déclenchement possède deux pouvoirs différents. Si elle est placée sur un objet, c'est un piège qui force la victime à le lâcher et à ne plus le toucher pendant un jour par niveau de runethane, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son modificateur d'intelligence). Si la rune est placée sur une surface, la victime refuse de la traverser ou d'approcher à moins de 2 cases de la surface pendant un jour par niveau de runethane, à moins de réussir le jet de sauvegarde. C'est un effet d'enchantement (contrainte) autant qu'un effet de peur. Les créatures immunisées contre les effets correspondant y sont insensibles.
- **Rune de Repos** : C'est une rune appliquée. Quiconque a été affecté par celle-ci se soigne au double de la vitesse normale. Cet effet dure pendant 24 heures lorsque le sujet se repose.
- **Rune de Sommeil** : Cette rune à déclenchement oblige la cible qui l'a touchée à effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son modificateur d'intelligence) ou à s'endormir pendant 1d4 rounds. La victime doit posséder un nombre de DV inférieur ou égal à celui du runethane, autrement la victime est simplement étourdie pendant 1d4 rounds. C'est un effet d'enchantement (contrainte).

Effacer les glyphes (Mag). Les runethanes peuvent tenter d'effacer les runes ou les symboles magiques qu'ils rencontrent. Ils peuvent toujours effacer leurs propres runes sans jamais échouer. S'il n'en est pas le créateur, le personnage doit réussir un test (1d20 + niveau de runethane) contre un DD 10 + niveau du créateur du symbole pour l'effacer. Une rune avancée ajoute +4 au DD, une rune majeure +6, une rune de pouvoir +8 et une rune ultime +10. Un runethane

doit connaître l'endroit où se trouve la rune ou le symbole pour l'effacer. Effacer une rune qu'il a créée nécessite une action simple ; S'il n'en est pas le créateur, il lui faut une minute complète. Le runethane doit se trouver à moins de 5 cases de la rune ou du symbole pour pouvoir l'effacer.

| EFFACEMENT D'UN GLYPHE | |
|------------------------|-----------------------------------|
| Type de rune | DD du test de niveau de runethane |
| rune mineure | 10 + niveau créateur |
| rune avancée | 10 + niveau créateur + 4 |
| rune majeure | 10 + niveau créateur + 6 |
| rune de pouvoir | 10 + niveau créateur + 8 |
| rune ultime | 10 + niveau créateur + 10 |

Perception des glyphes (Sur). A partir du niveau 3, en se concentrant, le runethane peut sentir si un glyphe invisible ou caché se trouve à moins de 2 cases de lui. Il doit se concentrer et lance 1d20 + niveau de runethane + son modificateur d'intelligence. Le DD est de 11 + le niveau du créateur du symbole magique. Percevoir un glyphe nécessite une action simple. Après un autre round passé à l'affût, le runethane peut donner la direction du glyphe inconnu le plus proche.

Rune investie (Sur). À partir du niveau 5, un runethane peut créer une rune qu'il a apprise dont la durée, les dégâts ou les soins sont doublés. Certaines runes, comme une rune de communication ou une rune de connaissance ne tirent de cette faculté aucun bénéfice. Une rune investie compte double dans la détermination du nombre total de runes permises quotidiennement au runethane.

Runes avancées. Chaque fois qu'un runethane obtient cette capacité (du niveau 6 au niveau 10), il apprend une nouvelle rune avancée tirée de la liste ci dessous. Chacune des runes avancées qu'il crée compte pour deux runes au regard du total quotidien de runes qu'il peut créer (lequel est égal à son niveau).

Il faut une action complexe pour créer une rune avancée.

| RUNES AVANCÉES | |
|-----------------------------|---|
| Rune d'augmentation | améliore une caractéristique de +2 |
| Rune de charme | charme une cible |
| Rune de communication | permet de communiquer à distance |
| Rune de conjuration avancée | conjure une créature |
| Rune d'enrichissement | augmente de +1 le bonus d'une arme |
| Rune explosive | inflige des dégâts dans une zone |
| Rune en mains | l'objet marqué peut se téléporter en main |
| Rune de peur | effraie une cible |
| Rune de soins | soigne une cible |

- **Rune d'Augmentation** : Cette rune appliquée accorde à la créature un bonus d'amélioration de +2 à un score de caractéristique au choix du runethane. Le bonus dure 10 minutes par niveau de runethane.
- **Rune de Charme** : C'est une rune à déclenchement. Quiconque la touche doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'intelligence). En cas d'échec, la cible réagit au runethane comme si son score de Charisme possédait un bonus de +10 pendant une minute par niveau de runethane. Si le runethane n'est pas en ligne de mire de la créature qui la

touche, elle n'a pas d'effet. C'est un effet d'enchantement (charme).

- **Rune de Communication** : C'est une rune d'enchantement d'objet. Deux ou plus de ses runes doivent exister pour fonctionner. Quiconque tient un objet portant cette rune peut communiquer par télépathie avec toute personne qui possède un objet portant cette même rune créée par le même runethane à une portée maximale de 1,5 km.
- **Rune de Conjuration Avancée** : Lorsqu'elle est touchée, cette rune à déclenchement conjure un monstre figurant dans la liste du sort *convocation de monstres III*, choisie par le runethane. Le monstre attaque la créature qui a déclenché la rune pendant 1 round par niveau de runethane (ou jusqu'à sa destruction). Si le runethane déclenche la rune, il peut commander la créature conjurée qui lui obéit automatiquement, même si elle ne comprend pas le langage du runethane. En utilisant la faculté rune investie (voir ci-dessus), le runethane peut choisir le monstre sur la liste du sort *convocation de monstres IV* plutôt que de doubler la durée du sort. Si elle a été tracée en utilisant la faculté inscrire une rune, elle peut être activée une fois par round, mais le runethane peut seulement commander une créature à la fois. Si elle est activée alors qu'une créature conjurée est toujours présente, le nouveau monstre attaque toujours la créature qui a touché la rune, quelle qu'elle soit.
- **Rune d'Enrichissement** : Cette rune d'enchantement d'objet accorde un bonus de chance de +1 à une arme, une munition pour une arme à projectiles, une armure ou un bouclier. Ce bonus de chance fonctionne comme un bonus d'amélioration sauf qu'il peut s'additionner aux autres bonus d'amélioration.
- **Rune Explosive** : Lorsqu'elle est touchée, cette rune à déclenchement explose avec une force élémentaire (choisi par le runethane au moment de sa création), infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de runethane (10d6 maximum) à tous ceux se trouvant dans les 2 cases. Un jet de Réflexes réussi (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'Intelligence) réduit les dégâts de moitié.
- **Rune en Mains** : C'est une rune à enchantement d'objet. Avec cette rune, le personnage peut conjurer un objet de n'importe quelle distance au prix d'une action simple. L'objet se téléporte jusqu'au runethane. L'objet doit peser moins que ce que le runethane peut soulever au dessus de sa tête. C'est un effet de téléportation.
- **Rune de Peur** : C'est une rune à déclenchement. Celui qui la touche doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'Intelligence) ou laisser tomber ce qu'il porte et fuir pendant 1 round par niveau de runethane. Il agit alors comme s'il était affecté par une rune de garde pendant un jour par niveau de runethane. C'est un effet d'enchantement (contrainte) autant qu'un effet de peur.
- **Rune de Soins** : C'est une rune à déclenchement. Celui qui la touche est empli d'énergie positive qui soigne 1d6 points de dégâts + 1 point par niveau de runethane. Les

morts vivants qui déclenchent la rune souffrent de dégâts du même montant. Une créature ne peut pas être soignée plus d'une fois par jour par cette rune de soins.

Mot de passe (Sur). À partir du niveau 10, le runethane développe un mot de passe spécial pour ses runes. Maintenant, il peut toucher une rune à déclenchement sans la déclencher. Cela signifie, par exemple, qu'un runethane pourrait créer une rune d'affliction sur une masse, la prendre en toute sécurité, puis frapper un ennemi et l'affecter avec la rune d'affliction en plus des dégâts normaux de la masse. Le runethane peut choisir d'avoir différents mots de passe pour différentes runes ou n'en utiliser qu'un seul pour toutes. Il peut donner connaissance de ce mot de passe à d'autres personnes.

Runes majeures. Chaque fois qu'un runethane obtient cette capacité (du niveau 11 au niveau 15), il apprend une nouvelle rune majeure tirée de la liste ci-dessous. Chaque rune majeure qu'il crée compte pour trois runes au regard du total de runes maximal quotidien qu'il peut créer (lequel est égal à son niveau).

Il faut une minute pour créer une rune majeure.

| RUNES MAJEURES | |
|-----------------------------|--|
| Rune de compréhension | permet de comprendre les langages |
| Rune de confusion | rend confuse une cible |
| Rune de conjuration majeure | conjure une créature majeure |
| Rune de domination | domine une cible |
| Rune de durabilité | augmente la solidité d'un objet |
| Rune élémentaire | ajoute des dégâts élémentaires à une arme ou une protection élémentaire à une armure |
| Rune du lanceur de sorts | augmente le NLS d'un lanceur de sorts |
| Rune de résistance | octroie une RD à une créature |

- **Rune de Compréhension** : Cette rune d'enchantement d'objet permet à celui qui entend les mots de son porteur de les comprendre comme s'ils avaient été prononcés dans sa langue natale.
- **Rune de Confusion** : Cette rune à déclenchement n'affecte pas seulement la personne qui la touche mais toutes celles qui se trouvent dans les 2 cases de cette personne. Toutes doivent faire un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'intelligence) ou rester étourdies, incapables d'agir sauf pour se défendre, pendant 1d10 rounds.
- **Rune de Conjuración majeure** : Lorsqu'elle est touchée, cette rune à déclenchement conjure un monstre figurant dans la liste du sort *convocation de monstres V*, choisie par le runethane. Le monstre attaque la créature qui a déclenché la rune pendant 1 round par niveau de runethane (ou jusqu'à sa destruction). Si le runethane déclenche la rune, il peut commander la créature conjurée qui lui obéit automatiquement, même s'il ne comprend pas le langage du runethane. En utilisant la faculté rune investie (voir ci-dessus), le runethane peut choisir le monstre sur la liste du sort *convocation de monstres VI* au lieu de doubler la durée. Si elle a été tracée en utilisant la faculté inscrire une rune, cette rune peut être activée une fois par round, mais le runethane ne peut commander qu'une seule créature

à la fois. Si elle est activée alors qu'une créature conjurée est déjà présente, le nouveau monstre attaque toujours la créature qui a touché la rune, quelle qu'elle soit.

- **Rune de Domination** : Cette rune appliquée est placée sur une créature humanoïde vivante. Lorsqu'il a fini de la tracer, la créature doit faire un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'Intelligence) ou être dominée (comme par le sort domination) pendant une heure par niveau de runethane. C'est un enchantement (contrainte).
- **Rune de Durabilité** : Cette rune d'enchantement d'objet peut être rendue invisible et ajoute 10 à la solidité d'un objet.
- **Rune Élémentaire** : Cette rune d'enchantement d'objet peut être placée soit sur une arme, soit sur une armure. Une arme couverte d'une rune inflige 1d6 points de dégâts élémentaires supplémentaires (élément choisi par le runethane au moment de sa création) chaque fois que le coup atteint sa cible. Une armure couverte d'une rune fait bénéficier son porteur de 10 points de résistance élémentaire (d'un type choisi lorsque le runethane l'a placée).
- **Rune du Lanceur de sorts** : Cette rune appliquée fonctionne sur des créatures qui lancent des sorts. Après avoir reçu la rune, la créature lance des sorts comme si elle possédait deux niveaux de plus. L'effet dure pendant 10 minutes par niveau du runethane.
- **Rune de Résistance** : C'est une rune appliquée. La créature ou l'objet sur lequel elle est placée gagne une RD de 10/+2 (ou 15/magie) pendant une minute par niveau de runethane.

Familiarité avec la Magie (Ext). Au niveau 12, le runethane gagne un bonus de compétence de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts, les pouvoirs magiques et les facultés surnaturelles (incluant les objets magiques). De plus, il gagne un bonus de compétence de +2 à la Classe d'Armure contre les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour pouvoir l'affecter.

Inscrire une Rune (Sur). À partir du niveau 15, un runethane peut créer une rune permanente. Il lui faut 100 fois la durée normale pour créer la rune qu'il inscrit. En outre, il a besoin de 2 000 po d'encre de valeur ou de matériaux pour tatouer ou inscrire une rune mineure, 8 000 po pour une rune avancée, 20 000 po pour une rune majeure, 44 000 po pour une rune de pouvoir et 100 000 po pour une rune ultime. La rune peut toujours être effacée par ses soins mais autrement, elle ne s'efface jamais. Ainsi, une rune à déclenchement se déclenche à chaque fois que quelqu'un la touche (pas plus d'une fois par round) et une rune à enchantement d'objet ne perd jamais son enchantement. Les runes appliquées ne peuvent être inscrites. Les runes ainsi inscrites sont toujours décomptées du nombre total de runes que peut utiliser le runethane par jour.

INSCRIPTION D'UNE RUNE PERMANENTE

| Type de rune | Coût |
|-----------------|------------|
| rune mineure | 2 000 po |
| rune avancée | 8 000 po |
| rune majeure | 20 000 po |
| rune de pouvoir | 44 000 po |
| rune ultime | 100 000 po |

Runes de Pouvoir. Chaque fois que le runethane obtient cette capacité (du niveau 16 au niveau 19), il apprend une nouvelle rune de pouvoir tirée de la liste ci-dessous. Chaque rune de pouvoir compte pour quatre runes au regard du total de runes maximal qu'il peut créer quotidiennement (lequel est égal à son niveau).

Il faut une minute pour créer une rune de pouvoir.

RUNES DE POUVOIR

| | |
|----------------------------------|--|
| Rune de dévastation | crée une explosion de force élémentaire |
| Rune de massacre | blesse gravement une cible unique |
| Rune de transformation | <i>métamorphose</i> une cible volontaire |
| Rune de transport | téléporte la cible marquée |
| Rune de trompe la mort | permet à la cible d'éviter de mourir |
| Rune de la véritable conjuration | conjure une créature |

- **Rune de Dévastation** : Si elle est touchée, cette rune à déclenchement crée une explosion de force élémentaire (choisie par le runethane au moment de sa création), infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de runethane (20d6 maximum) à toutes les créatures situées dans les 4 cases. Un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'intelligence) réduit les dégâts par moitié.
- **Rune du Massacre** : Cette rune à déclenchement inflige 100 points de dégâts + 5 points par niveau de runethane sur la créature déclenchant la rune, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'Intelligence). Même celles qui réussissent le jet de sauvegarde souffrent de 5d6 points de dégâts. Cette rune ne peut être rendue permanente.
- **Rune de Transformation** : Cette rune appliquée doit être placée sur une créature volontaire. La créature se transforme en une autre se trouvant sur n'importe quelle liste du sort *convocation de monstres I à VI* et reste sous cette forme pendant 1 round par niveau de runethane. Ce sort produit les effets d'une *métamorphose*.
- **Rune de Transport** : Lorsqu'elle est terminée, cette rune appliquée téléporte la créature ou l'objet sur laquelle elle a été créée. Elle s'évanouit instantanément et réapparaît (en toute sécurité) en un lieu que le runethane connaît (un lieu qu'il a physiquement visité lui-même) se trouvant dans une zone de 15 km par niveau de runethane. Les créatures non consentantes peuvent faire un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de runethane + son bonus d'Intelligence) pour résister à la téléportation. C'est un effet de téléportation.
- **Rune de Trompe la Mort** : Cette rune appliquée, placée sur une créature vivante, dure jusqu'à son déclenchement. Lorsque cette créature est affectée par un événement (un

sort ou une attaque) qui normalement l'aurait tuée, la rune se déclenche et a une chance de conserver intacte l'âme de la créature. Cet effet conserve le corps dans le coma, lui permettant de "revenir à la vie" (sans perte de niveau) lorsqu'il reçoit des soins magiques. La chance de réussite est égale au double du niveau du runethane sur un jet de pourcentage. Cette rune ne peut pas être inscrite.

- **Rune de la Véritable conjuration** : Lorsqu'elle est touchée, cette rune à déclenchement conjure un monstre de la liste *convocation de monstres VII*, choisi par le runethane. Le monstre attaque la créature qui a déclenché la rune pendant 1 round par niveau de runethane (ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite). Si le runethane déclenche la rune, il peut commander la créature conjurée qui lui obéit automatiquement, même si elle ne comprend pas le langage du runethane. En utilisant la faculté rune investie, le runethane peut choisir un monstre de la liste *convocation de monstres VIII* au lieu de doubler la durée. Si elle est tracée en utilisant la faculté inscrire la rune, cette rune peut être activée une fois par round, mais le runethane ne peut commander qu'une seule créature conjurée à la fois. Si elle a été activée alors qu'une créature précédemment conjurée est déjà présente, le nouveau monstre attaque toujours la créature qui a touché la rune, quelle qu'elle soit.

Rune Ultime. Une rune ultime ne compte pas au regard du total maximal de runes qu'un runethane peut utiliser quotidiennement. Elle peut être utilisée une fois par jour et il faut 10 minutes au runethane pour la créer. Cette rune à déclenchement, une fois déclenchée, peut dupliquer les effets de n'importe quel sort du 1^{er} au 7^e niveau que le runethane connaît, avec la même durée, zone, portée, etc. Elle peut aussi dupliquer toute autre rune. Elle ne peut être investie, mais elle peut être inscrite et être assortie d'un mot de passe.

LES AFFINITÉS

Ci-dessous se trouvent les descriptions de chacune des affinités parmi lesquelles un runethane peut choisir la sienne ainsi que la liste des facultés et des pouvoirs associés.

ABSENCE D'AFFINITÉ

Ce qui vous intéresse, c'est d'utiliser la magie runique pour définir le monde qui vous entoure, le comprendre et le codifier pour pouvoir agir dessus à votre guise, vous permettant d'étendre votre capacité à utiliser les magies profanes et divines très au-delà de la normale.

Niveau 1. La compétence Utilisation d'Objets Magiques est une compétence de classe.

Niveau 6. Vous pouvez apprendre les sorts des 1^e et 2^e niveaux qui figurent dans la liste des sorts accessibles aux magiciens/ensorceleurs en plus de ceux qui figurent sur la liste réservée aux runethanes. Vous les préparez en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur que leur niveau d'origine.

Niveau 11. Vous pouvez apprendre les sorts des 1^e et 2^e niveaux qui figurent dans la liste des sorts accessibles aux prêtres en plus de ceux qui figurent sur la liste réservée aux runethanes. Ces sorts sont lancés comme des sorts profanes.

Vous les préparez en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur que leur niveau d'origine.

Niveau 16. Vous pouvez apprendre les sorts des 3^e et 4^e niveaux qui figurent soit dans la liste des sorts accessibles aux magiciens/ensorceleurs soit dans celle des prêtres en plus de ceux que sur la liste réservée aux runethanes. Vous les préparez en utilisant un emplacement de sort de plus que leur niveau. Vous préparez désormais ceux des 1^{er} et 2^e niveaux correspondants comme des sorts de leur niveau d'origine.

AFFINITÉ AÉRIENNE

Votre lien avec l'élément de l'air vous permet d'influencer les flux et la force du vent autour de vous. Vous pouvez légèrement altérer le trajet des flèches et des projectiles que vous lancez et de ceux dont vous êtes la cible et votre aptitude vous permet de voler.

Niveau 1. Vous êtes compétent avec les armes à distance de guerre.

Niveau 6. Vous bénéficiez de la capacité de classe chute ralentie comme un moine de votre niveau (PFJDR p.62).

Niveau 11. Vous pouvez créer autour de vous des vents tourbillonnants et soudains qui vous protègent et vous aident dans la bataille. Vous obtenez un bonus de parade à la CA de +2 contre les attaques à distance portées à l'aide de projectiles ou d'armes de jet. Cet avantage ne s'applique pas contre les sorts ni contre les attaques qui ne sont pas portées à l'aide d'armes. Vous devez être conscient de l'attaque pour bénéficier de ce bonus. Ce bonus passe à +3 au Niveau 16.

Niveau 16. Vous disposez de la capacité surnaturelle de voler pendant une durée de 10 rounds consécutifs. Vous obtenez une vitesse de vol de 18 m avec une bonne manœuvrabilité. Vous pouvez utiliser cette faculté autant de fois par jour que votre modificateur de Constitution (minimum 1 fois).

AFFINITÉ ANIMALE

Vous développez un lien puissant avec le royaume animal et vous le cimentez en utilisant des runes dont la forme reprend celle des animaux et des bêtes sauvages. Vous vous sentez tellement à l'aise avec les bêtes que vous êtes capable de vous lier avec elle.

Niveau 1. La compétence Dressage est une compétence de classe.

Niveau 6. Vous obtenez un animal loyal qui vous sert autant de compagnon que d'ami lors de vos voyages comme un druide qui utilise la version compagnon animal de la faculté pacte avec la nature. Pour déterminer les capacités du compagnon animal, le runethane est considéré comme un druide dont le niveau effectif est inférieur de 3 à son niveau de runethane.

Niveau 11. Vous obtenez la capacité spéciale d'odorat. Le niveau de druide à prendre en considération pour déterminer les pouvoirs du compagnon animal est désormais égal au niveau du runethane.

Niveau 16. Une fois par jour, au prix d'une action simple, vous pouvez prendre la forme d'un animal. Cette capacité

fonctionne comme le sort *forme bestiale III* lancé à votre niveau de runethane. Le runethane ne peut cependant pas prendre la forme d'une créature magique.

AFFINITÉ AQUATIQUE

L'air autour de vous semble toujours légèrement humide. Vous pouvez entendre les échos de l'océan vous appeler à des centaines de kilomètres de distance. Votre nom est lié à l'élément aqueux et vous finissez par pouvoir voyager au travers sans le craindre.

Niveau 1. La compétence Natation est une compétence de classe.

Niveau 6. Vous obtenez une résistance au froid égale à votre niveau de runethane. Vous pouvez créer 1 litre d'eau par niveau de runethane par jour.

Niveau 11. Vous pouvez respirer lorsque vous êtes sous l'eau. Cette capacité ne signifie pas que vous pouvez survivre sans air dans d'autres environnements. Vous pourriez toujours suffoquer ou être noyé dans un liquide qui ne soit pas de l'eau.

Niveau 16. Vous obtenez une vitesse de nage égale à 12 cases et vous bénéficiez alors des mêmes effets que si vous étiez affecté par le sort liberté de mouvement.

AFFINITÉ IGNEUSE

Le feu primal du monde brûle en votre être, ce qui vous permet de forger un lien fort avec cet élément. Vous finissez par générer spontanément des flammes et les tournez contre vos ennemis.

Niveau 1. Vous bénéficiez d'une résistance au feu égale à votre niveau de runethane.

Niveau 6. Par une action libre, vous pouvez invoquer des flammes qui se forment le long de vos avant bras sans vous affecter.

- Si vous portez une attaque à mains nues, vous infligez +1d6 points de dégâts de feu supplémentaire à chaque coup.
- Si vous combattez avec une arme, les flammes se prolongent jusqu'à votre arme pour infliger + 1d4 points de dégâts de feu supplémentaires à la créature que vous touchez.
- Sur les attaques à distance, des étincelles de feu sautent de vos mains sur les projectiles ou les armes de jet que vous utilisez, vous permettant d'ajouter un point de feu supplémentaire à l'occasion de chaque attaque réussie.

Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour par tranche de 5 niveaux de runethane. Chaque utilisation dure pendant 10 rounds consécutifs et le runethane peut dissiper les flammes au prix d'une action libre.

Niveau 11. Vous pouvez conférer à toute arme que vous utilisez la qualité de feu pendant autant de rounds par jour que vous possédez de niveau. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs.

Niveau 16. Votre affinité vous permet désormais de conférer aux armes que vous utilisez la qualité de feu intense.

AFFINITÉ LUNAIRE

La lune vous guide dans toutes vos actions. Depuis votre naissance, vous vous sentez plus à l'aise sous sa douce lumière plutôt que sous les durs rayons du soleil. La lune veille sur vous comme une mère, vous apportant le succès dans toutes vos entreprises.

Niveau 1. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de Perception et de Discrétion effectués à la nuit tombée ou dans l'obscurité.

Niveau 6. Vous bénéficiez de la vision nocturne et obtenez un bonus de chance de +1 sur toutes vos attaques, vos tests de compétences, et vos jets de sauvegardes lorsque vous vous trouvez sous la lumière de la lune. Vous obtenez ces avantages même la nuit de la nouvelle lune : bien que la lune ne renvoie aucune lumière, elle veille toujours sur vous. En plus, vous n'avez besoin que de moitié moins du temps normal de sommeil pour vous reposer et regagner vos emplacements de sorts.

Niveau 11. Vous pouvez toujours agir lors du round de surprise au cours de la nuit mais vous restez pris au dépourvu tant que votre tour n'est pas arrivé.

Niveau 16. Vous obtenez le pouvoir de vision aveugle à une portée de 9 m.

AFFINITÉ MÉCANIQUE

Votre capacité de concentration et la minutie dont vous faites preuve vous permettent de développer la capacité de fabriquer et de réparer les objets. A force de les démonter et de les remonter, vous devenez capables de désamorcer les pièges et de créer des objets magiques.

Niveau 1. Vous choisissez deux compétences d'Artisanat. Chaque fois que vous faites un test de compétence avec l'une d'elle, vous appliquez un bonus d'intuition égal à la moitié de votre niveau de runethane (arrondi à l'entier inférieur).

Niveau 6. Vous pouvez utiliser la compétence Perception pour détecter les pièges dont le DD est supérieur à 20 et celle de Sabotage pour désamorcer les pièges, mêmes magiques, comme un roublard. Pour utiliser cette dernière, vous pouvez appliquer votre modificateur d'Intelligence au lieu de votre modificateur de Dextérité.

Niveau 11. A l'aide de la magie runique et de vos compétences mécaniques, vous fabriquez à votre choix une arme spéciale ou un tablier runique.

Si c'est une arme, il s'agit toujours d'un mélange de deux armes de guerre existantes de votre choix. Il peut par exemple s'agir d'une épée et d'une arbalète. Elle ne peut servir que sous l'une de ses formes à la fois et chaque changement entre les deux formes nécessite une action complexe. Les deux armes sont considérées comme de maître et vous pouvez les enchanter pour leur conférer d'autres qualités. Chaque enchantement s'applique à une seule des deux armes. Vous seul pouvez l'utiliser et vous êtes considéré comme compétent avec les deux armes en question. Le MD peut apporter des

limitations à votre choix.

Si c'est une armure, il s'agit d'une sorte de tablier d'artisan couvert de runes et qui génère un écran de force mystique qui vous confère un bonus de +2 à la CA et une résistance de 5 contre tous les éléments et toutes les énergies. Cet écran de force ne gêne pas les incantations et affecte également les créatures intangibles. Le tablier est considéré comme une armure qui peut faire l'objet d'enchantements correspondants.

Niveau 16. Vous passez moitié moins de temps et dépensez moitié moins de points d'expérience et de matériaux pour fabriquer les objets magiques pour lesquels vous bénéficiez du don de Création d'objet que vous maîtrisez de votre choix.

AFFINITÉ TERRIENNE

Vous possédez un lien puissant avec la terre. Vous obtenez la faculté de contrôler le sable et la poussière pour vous protéger de vos ennemis et finissez par devenir aussi dur que le roc.

Niveau 1. La compétence Escalade est une compétence de classe.

Niveau 6. Vous pouvez créer autour de vous un cône de poussière et de sable qui vous protège de tout mal et peut blesser vos ennemis. Toute attaque qui vous est portée risque d'échouer dans 25% des cas à cause du sable qui obscurcit la vision. Toute créature adjacente, qu'elle soit amie ou ennemie, subit 1 point de dégâts tranchants chaque round à cause de la piqure du sable. Vous ne pouvez utiliser cette faculté que lorsque vous vous tenez ou que vous êtes à proximité de la terre meuble ou sur du sable. Vous pouvez utiliser ce don une fois par jour plus une utilisation supplémentaire par tranche de 5 niveaux de runethane. Chaque utilisation dure pendant 10 rounds consécutifs.

Niveau 11. Votre peau devient plus dure vous conférant un bonus d'armure naturelle de +2. Ce bonus passe à +3 au niveau 15 et à +4 au niveau 20.

Niveau 16. Vous obtenez une vitesse de creusement de 6 cases.

AFFINITÉ SOLAIRE

Vous êtes né sous le signe du soleil et, selon la légende, vous bénéficiez de sa protection et de ses bénédictions dans toutes vos entreprises. Lorsque les forces de l'obscurité vous menacent, vous pouvez invoquer son pouvoir pour éclairer votre chemin.

Niveau 1. Vous bénéficiez d'un bonus aux tests de Perception égal à la moitié de votre niveau de runethane lorsque vous pouvez bénéficier de la lumière du jour et que votre sens de la vue est mobilisé.

Niveau 6. Votre corps peut libérer une puissante décharge de lumière qui baigne ensuite la zone d'un rayonnement diffus. Lorsque vous activez cette faculté, tous vos ennemis dans les 9 m autour de vous subissent une pénalité de -2 sur leurs attaques pendant 1 round à moins qu'ils ne réussissent un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié de vos DV + votre modificateur de Charisme). Après ce premier round, vous continuez à émettre de la lumière dans un rayon de 9 m pendant un round par niveau de runethane. Vous pouvez

dissiper cette lumière d'une action libre. Vous pouvez le faire une fois par jour par tranche de 5 niveaux de runethane.

Niveau 11. Si vous le désirez, votre capacité brûle désormais ceux qui vous entourent, qu'ils soient amis ou ennemis dans un rayon de 1,5 m par tranche de 5 niveaux, leur faisant subir 1d4 points de dégâts de feu par round, à moins de réussir un jet de réflexes (DD 10 + votre niveau de runethane). Les créatures sensibles au feu subissent double dégâts.

Niveau 16. Si vous le désirez, vous pouvez canaliser votre décharge de lumière en un rayon qui peut aveugler une créature qui se situe à une distance de 18 m en réussissant une attaque à distance au contact.

AFFINITÉ VÉGÉTALE

Vous partagez un lien avec les arbres, les plantes et les végétaux. Vous vous sentez chez vous au milieu des bois, comme si votre âme avait trouvé sa véritable place dans le monde.

Niveau 1. La compétence Survie est une compétence de classe. Lorsque vous êtes en forêt, vous obtenez un bonus d'intuition de +2 à tous vos tests de Survie. Vous avez un sens instinctif dans les bois, car les arbres semblent murmurer à votre âme les secrets qu'ils recèlent.

Niveau 6. Lorsque vous combattez avec une arme en bois, vous obtenez un bonus de +1 sur les attaques et les dégâts. Vous obtenez ce bénéfice seulement si l'arme n'est composée que de bois. Elle ne peut posséder des piques en acier, des bouts en fer ou autre éléments qui ne soient pas en bois. Typiquement, les bâtons et les massues sont les seules armes qui remplissent ces conditions.

Niveau 11. Vous bénéficiez du sort Sanctuaire lorsque vous êtes confronté à une créature possédant le type Plante. Tant que vous ne l'attaquez pas directement, la créature ne vous prend pas pour cible. Les créatures féériques vous considèrent comme une créature sylvestre et leur attitude est toujours d'un cran plus favorable à votre égard que leur attitude initiale.

Niveau 16. Vous n'avez plus besoin de manger, de boire ou de respirer, tant que vous pouvez marcher sur la terre. Votre sang est remplacé par de la sève. Vous n'êtes plus sensible aux effets de saignements, au poison ou aux maladies naturelles.

LES SORTS DU RUNETHANE

Les nouveaux sorts sont marqués par une astérisque et décrits plus bas.

Sorts de runethane de niveau 0

Détection de la magie
Détection du poison
Fatigue
Hébètement
Lumière
Manipulation à distance
Message
Ouverture/Fermeture
Prestidigitation

Son imaginaire
*Tatouage animé**
Réparation
Résistance
Signature magique

Sorts de runethane de niveau 1

Alarme
Agrandissement
Arme magique
Armure de mage
Bouclier
Brume de dissimulation
Charme personne
Compréhension des langages
Coup au but
Détection des morts-vivants
Détection des passages secrets
*Dessin du destin de la sybille**
Effacement
Endurance aux énergies destructives
Feuille morte
Frayeur
Hypnose
Identification
Image silencieuse
Protection contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal
Rapetissement
Repli expéditif
*Rune renforcée mineure**
Saut
Verrouillage

Sorts de runethane de niveau 2

Bourrasque
Déblocage
Détection faussée
Détection de l'invisibilité
Dissimulation d'objet
Effroi
Endurance de l'ours
Flamme éternelle
Flou
Fracasement
Image imparfaite
Image miroir
Lévitiation
Lueurs hypnotiques
Main spectrale
*Marque de l'air**
*Marque de l'eau**
*Marque du feu**
*Marque de la foudre**
*Marque du froid**
*Marque de la terre**
Nappe de brouillard
Réparation intégrale
Résistance aux énergies destructives
*Rune renforcée**
Ruse du renard
Sagesse du hibou
Splendeur de l'aigle
Simulacre de vie
Ténèbres

Vent de murmures
Vision dans le noir

Sorts de runethane de niveau 3

Abri
Affutage
Arme magique suprême
Antidétection
Cercle magique
Clignotement
Coursier fantôme
Déplacement
Dissipation de la magie
Don des langues
Flèches enflammées
Glyphe de garde
Héroïsme
Image accomplie
Lumière du jour
Page secrète
Protection contre les énergies destructives
Préservation des morts
Respiration aquatique
*Rune dansante mineure**
*Rune renforcée supérieure**
Runes explosives
Sceau du serpent
Suggestion
Texte illusoire
Vision magique
Vol

Sorts de runethane de niveau 4

Agrandissement de groupe
Animation des morts
Brouillard dense
Charme monstre
Création mineure
Délivrance des malédictions
Détection de la scrutation
Façonnage de la pierre
Globe d'invulnérabilité parfaite
Localisation de créature
Lueur d'arc en ciel
Malédiction
*Marque de l'air supérieure**
*Marque de l'eau supérieure **
*Marque du feu supérieure **
*Marque de la foudre supérieure **
*Marque du froid supérieure **
Mur de feu
Mur de glace
Mur illusoire
Œil du mage
Piège à feu
Rapetissement de groupe
*Rune dansante**
Scrutation
Symbole de douleur
Symbole de sommeil
*Tatouage de la Mort**
Tempête de grêle
Terrain hallucinatoire
Terreur

Sorts de runethane de niveau 5

Annulation d'enchantement
Cbien de garde
Communication à distance
Contrat
Création majeure
Fabrication
Lien télépathique
Métamorphose
Marque de la justice
Mot de pouvoir aveuglant
Mur de force
Mur de pierre
Mirage
*Rune dansante supérieure**
Symbole de persuasion
Symbole de terreur
Vol supérieur

Sorts de runethane de niveau 6

Analyse d'enchantement
Cercle de mort
Champ de force
Contrat intermédiaire
Dissipation suprême
Glyphe de garde suprême
Héroïsme suprême
Image permanente
Image programmée
Mur de fer
Pétrification
Prévoyance
Symbole de faiblesse
Symbole d'étourdissement
Vision lucide

Sorts de runethane de niveau 7

Bannissement
Blasphème
Epée de force
Mot de pouvoir étourdissant
Parole sacrée
Poigne agrippée
Projection d'images
Renvoi des sorts
Symbole d'aliénation mentale
Symbole de mort
Vision magique suprême

NOUVEAUX SORTS

DESSIN DU DESTIN DE LA SYBILLE

École Divination ; Niveau Run 1

Incantation Action simple

Portée Proche (7,5 m + 5 m/deux niveaux)

Cible Une créature/deux niveaux

Durée Instantanée

Jet de sauvegarde Volonté annule ; RM Oui

DESCRIPTION

Vous apprenez le destin de base d'une créature représentée par un symbole qui apparaît au dessus de sa tête et que seul vous savez distinguer. Si vous voyez un halo brillant, vous savez que la personne aura une bonne ou au moins moyenne fortune et vivra en principe assez

longtemps (la créature ne mourra pas avant les tous prochains mois au minimum). Si vous voyez un symbole de mort, vous savez que la personne a un triste destin devant elle ou va bientôt mourir. Si vous voyez une orbe multicolore, vous savez que le destin de cette créature n'est pas arrêté ; il est impossible de savoir ce qui va advenir.

Il existe 70% de chance + 1% par niveau que vous distinguiez un dessin ; Vous ne voyez jamais un dessin incorrect avec ce sort, mais vous pouvez ne rien voir. Vous ne pouvez observer le destin d'une créature qu'une fois par incantation de ce sort. Lancer ce sort sur un personnage qui va fréquemment au devant du danger mais qui est assez capable de s'en sortir (comme un aventurier) génère en principe un halo multicolore à chaque fois. Vous ne pouvez jamais utiliser ce sort pour voir votre propre dessin du destin.



la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'amélioration de +2 à la Constitution qui passe à +4 au niveau 16. Ils possèdent aussi la faculté de lancer à partir de la paume de leur main un jet d'eau qui nécessite un jet d'attaque à distance qui inflige 5d6 points de dégâts à la cible à portée (30 m + 3 m par niveau). Utiliser cette faculté est une action simple qui interrompt immédiatement la marque de l'eau.

MARQUE DE L'EAU SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort marque de l'eau, sauf que la marque procure au sujet la faculté de respirer sous l'eau pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sujet utilise l'effet de cette marque : téléporter en toute sécurité son porteur de n'importe quelle surface immergée jusqu'à la surface directement au dessus. Si quelque chose de solide occupe l'espace dans une direction aléatoire jusqu'à ce qu'il y ait une place suffisamment grande pour lui. Si l'eau n'a pas de surface (par exemple, si elle remplit complètement une cave immergée) le sort échoue.

MARQUE DE L'AIR

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque blanche entortillée sur le visage, la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'amélioration de +2 à la Dextérité qui passe à +4 au 16ème niveau. Ils possèdent aussi la faculté de conjurer un bouclier d'air tourbillonnant qui leur procure un bonus d'esquive de +3 à leur CA pendant 10 minutes. Utiliser cette faculté est une action simple qui interrompt immédiatement la marque de l'air.

MARQUE DE L'AIR SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort Marque de l'air, sauf que la marque confère au sujet la capacité de vol avec une manœuvrabilité moyenne à une vitesse de 12 m pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sujet utilise la faculté de bouclier : elle fonctionne comme dans la version marque de l'air, sauf que le bouclier de vent oblige toutes les créatures volantes qui manquent leur jet de protection à atterrir ou passer leur prochain round à voler. Si une créature volante ne fait ni l'un ni l'autre, elle tombe. Les créatures qui volent par un moyen magique subissent à la place une pénalité de circonstance de -2 sur leurs jets d'attaques, leurs jets de sauvegarde et de compétence. Cet effet du sort dure 10 rounds.

MARQUE DE L'EAU

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque bleue en forme de vague sur

MARQUE DU FEU

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque en forme de flamme rouge marron sur le visage, la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'amélioration de +2 à la Dextérité qui passe à +4 au 16ème niveau. Il possède aussi la faculté de lancer à partir de la paume de leur main un rayon de feu qui inflige 3d6 points de dégâts de feu, si une attaque à distance de contact est réussie contre la cible à portée (30 m + 3 m par niveau). Utiliser cette faculté est une action simple qui interrompt immédiatement la marque de feu.

MARQUE DU FEU SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort marque de feu, sauf que la marque procure une résistance au feu de 20 chaque round pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sujet utilise la faculté de lancer le rayon de feu : il fonctionne comme dans la version marque de feu, mais la boule de feu qui en résulte crée une explosion qui inflige 6d6 points de dégâts de feu dans les 6 m de rayon. Un Jet de Réflexes réussi permet de n'en subir que la moitié.

MARQUE DE LA FOUDRE

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 1 heure/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque bleue en forme de décharge de

foudre sur la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'esquive à la CA de +1 qui passe à +2 au 16ème niveau. Ils obtiennent aussi la faculté de lancer à partir de la paume de leur main un éclair qui inflige 3d6 points de dégâts, si une attaque de contact à distance atteint la cible. Utiliser cette faculté est une action simple qui interrompt immédiatement la marque de la foudre.

MARQUE DE LA FOUDRE SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort marque de la foudre, sauf que la marque procure un bonus d'esquive à la CA de +3 chaque round pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sujet utilise l'éclair supérieur : il fonctionne comme dans la version marque de la foudre, sauf que l'éclair inflige 6d6 points de dégâts électriques.

MARQUE DU FROID

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque anguleuse blanche et bleue sur le visage, la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'armure naturelle de +1 due à une croute de glace dure qui recouvre leur corps. Ce bonus passe à +2 au 16ème niveau. Ils possèdent aussi la faculté de conjurer une lance de glace qui peut être lancée une unique fois comme une lance normale (aucune compétence avec l'arme n'est requise) pour infliger 1d8 points de dégâts plus 2d6 de dégâts de froid. Utiliser cette faculté est une action simple qui interrompt immédiatement la marque de froid.

MARQUE DU FROID SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort marque de froid, sauf que la marque procure une résistance au froid de 20 chaque round pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sujet utilise la lance de glace : elle fonctionne comme créée une explosion qui inflige 6d6 points de dégâts de froid dans les 6 m de rayon. Un Jet de Réflexes réussi permet de n'en subir que la moitié.

MARQUE DE LA TERRE

École Évocation ; Niveau 2

Incantation 1 round

Portée Toucher

Cible Une créature

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à décharge

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; RM Oui

DESCRIPTION

L'énergie de ce sort crée une marque de couleur marron sur le visage, la main ou toute autre partie visible de n'importe quelle créature, vivante ou morte vivante. Ceux qui portent cette marque obtiennent un bonus d'amélioration de +2 à la Force qui passe à +4 au 16ème niveau. Ils possèdent aussi la faculté de conjurer et de lancer un grand rocher, ce qui nécessite un jet d'attaque à distant et qui inflige 5d6 points de dégâts à la cible s'il l'atteint dans la portée (30 m + 3 m par niveau). Utiliser cette faculté de lancer est une action simple qui dissipe immédiatement la Marque de la terre.

MARQUE DE LA TERRE SUPÉRIEURE

École Évocation ; Niveau Run 4

DESCRIPTION

Comme le sort Marque de la terre, sauf que la marque confère au sujet une RD 10/magie (ou 10/+1) pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que le sort ait protégé le sujet contre 10 points de dégâts par niveau de lanceur, ou jusqu'à ce que le sujet utilise la faculté de lancer le rocher : elle fonctionne comme dans la version, sauf que de la main du lanceur sont projetés de la terre et des rochers dans un cône de 12 mètres qui inflige 6d6 points de dégâts. Un jet de protection réussi permet de ne subir que la moitié des dégâts.

NB : Aucun personnage ne peut porter plusieurs marques en même temps. Seule une marque peut être active.

RUNE DANSANTE

École Transmutation ; Niveau Run 4

Incantation Action simple

Composantes V,G

Portée Toucher

Cible une rune protégée par un mot de passe

Durée 10 minutes par niveau

Jet de sauvegarde Vigueur (annule) (bénéfique) ; RM Oui (bénéfique)

DESCRIPTION

Vous faites s'élever dans les airs une rune à déclenchement que vous avez inscrite et qui possède un mot de passe et la faites danser dans l'air en un symbole brillant composé d'énergie. Elle reste en orbite autour de vous pendant toute la durée du sort (ou jusqu'à ce qu'elle se déclenche). La rune ne s'éloigne jamais à plus d'1 m de vous, mais elle se déplace lorsque vous la dirigez, frappant vos ennemis adjacents avec une attaque au corps à corps au contact utilisant votre bonus de base à l'attaque plus votre modificateur d'Intelligence. Diriger une telle attaque est une action simple. Une fois déclenchée, la rune dansante disparaît. Vous ne pouvez pas faire danser des runes créées par d'autres. Vous ne pouvez posséder plus d'une rune dansante au même moment. Ce sort ne peut être rendu permanent.

RUNE DANSANTE MINEURE

École Transmutation ; Niveau Run 3

Incantation Action simple

Composantes V,G

Portée Toucher

Cible une rune protégée par un mot de passe

Durée 10 minutes par niveau

Jet de sauvegarde Vigueur (annule) (bénéfique) ; RM Oui (bénéfique)

DESCRIPTION

Comme le sort rune dansante mais le sort n'affecte que les runes mineures ou avancées

RUNE DANSANTE SUPÉRIEURE

École Transmutation ; Niveau Run 5

Incantation Action simple

Composantes V,G

Portée Toucher

Cible une rune protégée par un mot de passe

Durée 10 minutes par niveau

Jet de sauvegarde Vigueur (annule) (bénéfique) ; RM Oui (bénéfique)

DESCRIPTION

Comme le sort rune dansante sauf que vous pouvez avoir jusqu'à une rune dansante par tranche de quatre niveaux de lanceur en effet, si elles sont toutes améliorées.

RUNE RENFORCÉE**École** Transmutation ; **Niveau** Run 2**Incantation** Action simple**Portée** Toucher**Cible** Une rune que vous créez ; **Durée** Voir texte**Jet de sauvegarde** Aucun ; **RM** Non**DESCRIPTION**

Vous touchez une rune sans la déclencher. La rune agit maintenant comme si elle était investie (voir les capacités de classe du runethane), bien qu'elle compte comme une rune normale contre le nombre total de vos runes. Le sort dure aussi longtemps que la rune.

RUNE RENFORCÉE MINEURE**École** Transmutation **Niveau** Run 2 (Exotique)**Incantation** Action simple**Portée** Toucher**Cible** Une rune que vous créez**Durée** une minute par niveau**Jet de sauvegarde** Aucun ; **RM** Non**DESCRIPTION**

Comme le sort rune renforcée sauf que la durée est réduite à une minute par niveau, même si la rune dure plus longtemps.

RUNE RENFORCÉE SUPÉRIEURE**École** Transmutation ; **Niveau** Run 3**Incantation** Action simple**Portée** Toucher**Cible** Une rune que vous créez**Durée** Voir texte**Jet de sauvegarde** Aucun ; **RM** Non**DESCRIPTION**

La rune que vous touchez ne compte que pour moitié (avec un minimum de 1) contre le total de rune que peut utiliser le runethane. Le sort dure aussi longtemps que la rune.

TATOUAGE ANIMÉ**École** Illusion ; **Niveau** Run 0**Incantation** Une heure**Portée** Toucher**Effet** une portion de chair de 10cm²**Durée** Permanente**Jet de sauvegarde** Aucun ; **RM** Non**DESCRIPTION**

Vous créer un tatouage possédant la faculté de se déplacer sur la peau de la créature. Ainsi, le sort peut créer un tatouage animé d'un lion qui rugit ou d'un dragon qui crache le feu, une chute d'eau ou d'un guerrier qui manie une épée. L'image et ses mouvements sont définis au moment du lancement ; Une fois lancé, on ne peut plus les modifier. L'image est seulement décorative, sans autre effet.

TATOUAGE DE LA MORT**École** Nécromancie ; **Niveau** Run 4**Incantation** Une minute**Portée** Toucher**Cible** Une créature vivante**Durée** Une minute/niveau**Jet de sauvegarde** Volonté annule (inoffensif) ; **RM** Oui**DESCRIPTION**

Ce sort crée un crâne couleur d'os sur la chair d'une créature vivante. Tant que le tatouage dure, la créature tatouée possède une résistance à la magie égale à 10 + le niveau du lanceur contre les attaques de froid, de métamorphose et affectant l'esprit. De plus, les morts vivants sans intelligence réagissent envers la créature tatouée comme si elle était également morte vivante.

NOUVEAUX DON**Lanceur de runes**

Après un rituel réunissant au moins six runethanes, vous bénéficiez d'avantages particuliers lorsque vous utilisez la magie runique élaborée et complexe.

Avantage. Un personnage disposant de ce don peut utiliser la faculté du runethane sort runique et il peut utiliser les sorts réservés à cette classe.

Sort tatoué

Le personnage reçoit un tatouage possédant des facultés magiques au cours d'un rituel. Le lanceur de sort impliqué dans le rituel doit être capable de lancer le sort qui sera tatoué et doit posséder au moins 1 rang de compétence en Artisanat (tatouage). Le personnage peut lui-même remplir les conditions lui permettant de bénéficier de ce don. Le coût du rituel est laissé à l'appréciation du MD, en fonction du sort tatoué.

Avantage. Un sort, dont le niveau n'est pas supérieur à la moitié de celui du personnage (et jamais de plus du 4ème niveau), est focalisé à l'intérieur du tatouage imprimé dans la chair du personnage. (Un personnage de niveau 1 peut avoir un tatouage d'un sort de niveau 0). Le personnage peut lancer ce sort une fois par jour ; il utilise la moitié de son niveau de personnage comme niveau de lanceur. Aucune composante gestuelle ou verbale n'est nécessaire.

Spécial. Les jeteurs de sort possédant ce don et qui disposent de la compétence leur permettant de se tatouer peuvent obtenir un tatouage de tout sort qu'ils peuvent lancer (sans limite de niveau). Un personnage peut prendre ce don plusieurs fois, en choisissant un sort différent à chaque fois, bien qu'il ne puisse pas avoir plus de quatre sorts tatoués sur son corps. Un personnage peut ôter un sort tatoué à tout moment, mais dissipation de la magie ne retire pas le tatouage à moins qu'il ne le désire. Remplacer un sort tatoué nécessite que le personnage accomplisse encore le rituel, mais ils n'ont plus besoin de prendre ce don pour y parvenir.

DONS D'AMÉLIORATION DE RUNES

En termes de jeu, une série de dons représentent le processus d'amélioration des runes. Un runethane pourrait apprendre les changements spécifiques nécessaires pour améliorer un trait unique d'une rune. Avec une intense étude et une grande pratique, il peut apprendre la maîtrise d'un grand nombre de ces techniques.

Les dons d'amélioration de runes permettent au runethane de modifier les différentes runes qu'il a appris à inscrire. Il peut étendre leur durée, les tailler pour affecter une cible particulière ou augmenter l'énergie qu'elles contiennent. Ces effets ressemblent aux dons de métamagie en ce sens qu'ils fournissent chacun un changement générique à la manière dont une rune opère. En retour de ce bénéfice, une rune ainsi améliorée possède une valeur totale supérieure.

Par exemple, une rune mineure possède une valeur de 1 (pour savoir combien de runes par jour le runethane peut utiliser). Après lui avoir appliqué les effets d'un don d'amélioration de runes, sa valeur peut passer à deux ou trois.

Un runethane, et seulement cette classe, peut choisir ce don comme un autre don. En plus, un runethane peut choisir de gagner ses dons comme une évolution normale de leurs capacités de classe.

Aux niveaux 5, 11 et 20, il peut choisir de renoncer de manière permanente à un emplacement de sort de son plus haut niveau. En échange, il obtient un don d'amélioration de rune aux niveaux 5 et 11 et deux au niveau 20.

Notez que chacun de ces dons d'améliorations de runes est également utile pour chaque rune. La plupart d'entre eux s'appliquent à des types de runes indiqués, comme les runes à déclenchement ou l'effet général de ce qu'ils modifient.

Par exemple, un don d'amélioration de rune qui augmente les effets numériques d'une rune n'aura pas d'effet sur la rune de Trompe la Mort.

Attribuer une valeur de modificateur. Vous pouvez utiliser plus d'un don d'amélioration de rune à une rune. Simplement, il faut ajouter tous les modificateurs de runes à sa valeur de base. Certains dons ont un coût déterminé par la valeur de base de la rune. Dans ce cas, déterminez ce coût avant d'ajouter tous les modificateurs, puis ajoutez les coûts de chaque don à la valeur de la rune. Vous pouvez combiner les effets de la capacité de classe rune investie avec ces dons. Dans ce cas, une rune investie augmente sa valeur par un montant égal à sa valeur de base.

Par exemple, un runethane décide d'utiliser sa capacité d'investir une rune et la marque de concentration sur une rune avancée. La rune majeure possède une valeur de 3. Ainsi, l'investir augmente son coût par 3. La marque de concentration augmente la valeur de la rune par 2. Au total, la rune possède une valeur de 8.

MARQUE DES ÂGES (AMÉLIORATION DE RUNE)

Les changements subtils de la subtile marque des âges permettent à une rune de retenir son énergie plus longtemps que la normale. Les marques ajoutées permettent de l'ancrer dans le temps et dans l'espace, permettant à son énergie de persister.

Condition. runethane niveau 5

Avantage. Cette évolution peut améliorer la durée de toute rune dont votre niveau permet de déterminer la durée. Vous obtenez un bonus de +5 à votre niveau pour ce qui est de déterminer la durée de la rune.

Coût. Augmentez la valeur de la rune de 3.

MARQUE DE TROMPERIE (AMÉLIORATION DE RUNE)

La rune de tromperie est une marque curieuse, car peu de runethanes peuvent s'accorder sur sa véritable apparence. La rune se modifie en fonction de celui qui la regarde, car fidèle à sa nature, elle cherche à égarer l'observateur. Lorsqu'elle est utilisée pour améliorer une autre rune, elle la rend difficile à

identifier sa partenaire.

Condition. Runethane niveau 1

Avantage. Ce don améliore le DD nécessaire pour identifier une rune de 5. Si le jet échoue de 5 points ou plus, le lecteur se méprend sur l'usage de cette rune et la prend pour une autre. Si vous inscrivez la marque, vous déterminez la rune que l'observateur pensera voir lorsque vous la créez.

Coût. Augmentez la valeur de la rune de 1.

MARQUE DE DUPLICATION (AMÉLIORATION DE RUNE)

Vous inscrivez le dessin d'une rune deux fois au même endroit, tissant ensemble leur forme pour aligner les copies sans déranger le dessin énergétique qui les composent.

Condition. Runethane niveau 10

Avantage. Vous pouvez appliquer ce don à n'importe quelle rune à déclenchement. La rune possède maintenant l'énergie nécessaire pour être activée deux fois. Lorsque la première créature la touche, il retient sa charge magique. La prochaine créature à la toucher subira ses effets. La première créature peut aussi l'activer une seconde fois s'il cesse de toucher la rune et vient ensuite de nouveau à son contact.

Coût. Augmentez la valeur de la rune par sa base moins 1, avec un minimum de 1.

MARQUE DE CONCENTRATION (AMÉLIORATION DE RUNE)

Vous étendez le dessin de la rune et sa complexité, permettant à l'énergie de se rassembler pour former un réservoir de puissance plus importante. Lorsque votre rune est activée, il devient plus difficile de résister à son énergie.

Condition. Runethane niveau 3

Avantage. Le DD du jet de sauvegarde pour une rune modifiée par ce don augmente de 2 points.

Coût. Augmentez la valeur de la rune de 2.

MARQUE DE MOBILITÉ (AMÉLIORATION DE RUNE)

L'étrange marque de mobilité donne à la rune un semblant de vie. Il peut se déplacer de son propre chef, selon une séquence d'ordre que vous tissez selon sa forme.

Condition. Runethane niveau 15

Avantage. Une rune avec cette évolution peut se déplacer. Elle glisse le long d'une surface si elle est inscrite dessus, appliquant ses effets à n'importe quel objet qui la touche. La rune se déplace avec une vitesse de 15 m. Elle peut sauter d'une créature ou d'un objet à un autre. La rune peut obéir à deux sortes de séquences d'ordres. Premièrement, elle se déplace selon vos directives si vous êtes à moins de 30 m. Vous devez utiliser une action de mouvement qui donne lieu à une attaque d'opportunité pour diriger la rune. Elle peut se déplacer jusqu'à sa vitesse. Elle peut sauter à travers les airs et s'ajouter à tout objet à portée de sa capacité de mouvement. Si elle tente d'atteindre une créature qui n'est pas volontaire, la rune doit réussir un jet d'attaque de contact en utilisant un BBA égal à votre modificateur d'Intelligence.

Deuxièmement, vous pouvez donner à la rune une séquence d'ordre prédéfinis. Une telle rune se déplace vers un objet ou une créature qui correspond à votre description lorsqu'une cible éligible se déplace ou apparaît à moins de 3 m.

Coût. Augmentez la valeur de la rune par 5.

MARQUE DE PUISSANCE (AMÉLIORATION DE RUNE)

La trompeusement simple marque de puissance vous permet d'augmenter la taille et l'ampleur d'une rune, ce qui lui permet de contenir davantage d'énergie que la normale.

Condition. Runethane niveau 1

Avantage. Vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à toute valeur aléatoire attaché à votre rune, telle que sa durée ou les dégâts qu'elle inflige. Par exemple, la rune de confusion affecte sa cible pendant 1d10 rounds. Si vous avez modifié cette rune avec cette amélioration, sa durée sera un nombre égal à 1d10 + votre modificateur d'Intelligence.

Coût. Augmentez la valeur de la rune de 1.

MARQUE DE PUISSANCE PROLONGÉE (AMÉLIORATION DE RUNE)

Normalement, un runethane ne peut faire appel au dessin d'une rune qu'une seule fois par heure. La marque de puissance prolongée vous permet d'altérer la structure de la rune suffisamment pour circonvenir cette restriction tout en produisant le même effet.

Condition. Runethane niveau 12

Avantage. Vous pouvez inscrire une rune spécifique deux fois pas heure au lieu d'être limité à une seule. La seconde fois que vous utilisez la rune, quoi qu'il en soit, vous devez appliquer cette amélioration pour l'utiliser normalement.

Coût. Augmentez la valeur de la rune de 6.

MARQUE D'UNITÉ (AMÉLIORATION DE RUNE)

Vous entrelacez une paire de runes ensemble, créant un effet unique émanant des deux. Lorsque ces runes sont activées, elles combinent leur puissance.

Condition. Runethane niveau 12

Avantage. Vous pouvez inscrire deux runes à déclenchement au même endroit ou sur le même objet. Autrement, vous pouvez les inscrire dans les 6 m l'une de l'autre par niveau de runethane. Lorsque la première est activée, l'effet de la seconde se manifeste également.

Coût. Augmentez le coût des deux runes par leur valeur de base-1, avec un minimum de 1 pour chacune.

OUTILS D'ÉCRITURE DE RUNES

Les runethanes ont développés depuis longtemps une grande variété d'outils spécifiques pour les aider à inscrire leurs runes. La plupart de ces objets ont un fort lien symbolique avec l'effet qu'ils produisent. Une rune mortelle inscrite avec



du sang se montre plus puissante contre les créatures dont le sang a été utilisé. Le lien entre la création de la rune et sa cible renforce l'énergie qui émane de la rune.

Sang de l'ennemi. Si une rune est inscrite avec le sang tiré d'une créature, celles qui partagent le même type que celle qui a donné son sang subissent une pénalité de -2 sur leurs jets de sauvegarde contre les effets de cette rune. Les humanoïdes doivent avoir un sous type qui correspond à celui du donneur pour que cette faculté les affecte. Coût : 200 po en matériaux de préparation plus le sang nécessaire à la rune.

Ciseau à pointe fine. Cet élégant ciseau à pointe fine permet au runethane de dessiner une rune avec des lignes quasi invisibles. Habituellement, il s'agit d'un bâtonnet court en acier avec une gouge très fine. Une rune créée avec cet outil est difficile à percevoir. Un observateur doit réussir un jet de Perception (DD 10 + votre niveau de runethane) pour la remarquer. Ce bénéfice s'étend à toute rune que le runethane inscrit sur une surface solide ou un objet, comme la pierre ou le bois. Il ne peut l'utiliser sur des surfaces plus molles ou des créatures car il doit graver la rune sur la surface. Coût : 200 po.

Encres liées. Les encres liées sont des mélanges soigneusement formulés qui renforcent la structure et la force de la rune, la rendant plus difficile à détruire. Elles comprennent de la pierre et des paillettes métalliques, deux matériaux qui améliorent symboliquement la force et la

résistance d'une rune. Le DD pour détruire la rune augmente de +5. Les runes écrites avec cette encre ne peuvent être invisibles. Coût : 500 po pour l'encre nécessaire à une rune.

Dessin runique. Un dessin runique est une sorte de calque complexe qui, entre les mains d'un runethane, lui permet d'inscrire une rune avec une vitesse et une précision plus grandes. Le runethane pose le dessin sur l'endroit où il souhaite placer sa rune et en trace le contour, libérant symboliquement l'énergie liée au dessin du calque porté au moment de sa création. Un dessin runique permet au runethane d'inscrire une rune au prix d'une action de mouvement. Un dessin runique doit correspondre à une rune particulière que le runethane peut inscrire, et le runethane peut l'utiliser trois fois avant que le calque tombe en poussière. Le dessin peut inclure tout don d'amélioration de rune. Coût: valeur totale de la rune × 50 po.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

RUNIQUE (PROPRIÉTÉ SPÉCIALE D'ARMURE)

Aura transmutation modérée ; NLS 5

Conditions Création d'Armes et Armures Magiques, le créateur doit être un runethane ; **Prix** bonus de +1.

DESCRIPTION

Un runethane peut placer sur une armure ou un bouclier une unique rune qui ne compte pas dans le nombre total de ses runes. Si la rune est de la variété à déclenchement, elle comporte aussi automatiquement un mot de passe connu du runethane. La rune fonctionne normalement à tous autres égards.

RUNIQUE (PROPRIÉTÉ SPÉCIALE D'ARMES)

Aura transmutation modérée ; NLS 5

Conditions Création d'Armes et Armures Magiques, le créateur doit être un runethane ; **Prix** bonus de +1

DESCRIPTION

Un runethane peut placer sur une arme une unique rune qui ne compte pas dans le nombre total de ses runes. Si la rune est de celles qui sont à déclenchement, elle possède automatiquement un mot de passe connu du runethane. La rune fonctionne autrement que les autres.

COMPAS À GLYPHES

Aura divination faible ; NLS 5

Prix 1 600 po ; **Poids** 500 g.

DESCRIPTION

Ce compas renferme en réalité plusieurs outils servant à tracer les runes, à les mesurer, les reproduire et les observer. Cet objet très prisé dans l'empire de Xin par les runethanes leur procure un bonus

de circonstance de +2 lorsque le runethane s'en sert pour identifier ou effacer une rune.

FABRICATION

Condition Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un runethane, identification, effacement ; **Coût** 800 po

HUILE RUNIQUE

Aura Transmutation modérée ; NLS 7

Prix 1 000 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Lorsque cette huile est appliquée sur une créature, un objet ou une surface, un runethane peut placer sur celui-ci une unique rune qui ne compte pas contre son nombre total de runes qui peut exister au même moment. La rune fonctionne normalement dans tous ses autres aspects.

FABRICATION

Condition Préparation de potion, rune renforcée ; **Coût** 500 po.

PLAQUE RUNIQUE

Aura Transmutation faible ; NLS 1

Prix 500 po ; **Poids** —

DESCRIPTION

Cette fine plaque de verre mesure 12 cm de côté et 5 mm d'épaisseur. Un runethane peut placer une rune sur cette plaque (idéalement pendant son temps libre), puis fixer la plaque à un objet ayant au moins la taille de la plaque au prix d'une action mouvement. Ainsi un runethane peut prendre le temps de placer une rune explosive sur la plaque et la transporter avec lui. S'il rencontre un troll qui le poursuit, il peut placer la plaque sur le sol derrière lui de manière à ce que le troll passe dessus, déclenchant la rune (à moins que le troll ne réussisse un jet de Détection [DD 20]).

FABRICATION

Condition Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un runethane ; **Coût** 250 po

SCEPTRE GRAVE

Aura Transmutation faible ; NLS 5

Prix 16 000 po ; **Poids** 1,5 kg

DESCRIPTION

Ce bâtonnet de 30 cm de fer doré est couvert de runes gravées qui se déplacent et changent. Le sceptre peut être utilisé comme une masse avec un bonus d'amélioration de +1 qui, une fois par jour, peut exploser avec un pouvoir magique, infligeant 3d6 points de dégâts de force supplémentaires. Elle fait également bénéficier son porteur de la faculté de runethane sort runique.

FABRICATION

Condition Création d'objets merveilleux, Création d'Arme et d'Armure Magique, runes explosives ; **Coût** 8 000 po