Runiste

Le Runiste est un architecte des énergies élémentaires. Dans l'univers impitoyable de Sicard, où la technologie côtoie des forces mystiques corrompues, le Runiste refuse de plier le Flux par la simple pensée. Il utilise son propre corps comme un circuit imprimé, gravant au burin des formules rituelles directement sur sa peau.
Sa magie est d'une stabilité et d'une puissance dévastatrices, mais elle impose une contrainte mécanique violente : le Flux élémentaire surchauffe ses circuits cutanés et sature son système nerveux. Sur le terrain, il est un pilier tactique capable d'alterner entre destruction pure, barrières énergétiques et altération du champ de bataille.

□□ Caractéristiques & Maîtrises

- **Points de Vie (PV) :** 1d8 par niveau + dizaine de Physique (Profil polyvalent).
- **Points de Flux :** 1d8 par niveau.
- **Compétences de classe :** Technologie, Connaissance.
- **Maîtrises :** Armures légères, Armures moyennes, Armes blanches à une main, Burin runique (focalisateur de chair).

⚙ Mécanique Unique : La Surchauffe Cutanée

Canaliser le Flux élémentaire à travers des tatouages génère de la **Tension**. Le Runiste doit constamment ventiler son corps pour éviter que sa peau ne brûle ou que ses nerfs ne se verrouillent.

- **Jauge de Tension Max :** Dizaine d'Esprit}
  - *Niveaux 1 à 4 :* Facteur 1
  - *Niveaux 5 à 11 :* Facteur 2
  - *Niveaux 12 à 20 :* Facteur 3
- **Coût en Tension par Sort :** Apprenti = **+1 Tension** | Intermédiaire = **+2 Tension** | Maître = **+3 Tension**.

□□ Les Paliers de Surchauffe

- **Zone Normale (Sous la moitié du Max) :** Aucun effet négatif.
- **Semi-Surchauffe (Égale ou supérieure à la moitié du Max) :** L'énergie élémentaire déborde des runes qui lorgnent vers un éclat aveuglant.
  - **Bonus :** Tous vos sorts infligent **+1d6 dégâts bruts** d'énergie OU augmentent leur portée/zone de **+3 mètres**.
  - **Malus :** La douleur bloque les réflexes. Vous subissez **–20% à vos jets d'Esquive et de Parade**. Vos implants cybernétiques sensoriels (HUD, vision tactique) sont désactivés par les interférences.
- **Plein Régime / Rupture (Tension au Maximum) :** Les circuits de chair se verrouillent. Il est **impossible de lancer un sort**. Si vous terminez votre tour à ce palier, vos runes saturent : vous subissez un *Backlash* automatique

d10	Effet du Contrecoup (Exemple)
1-3	**Saignement :** La rune éclate, tu prends 1d6 dégâts tranchants.
4-6	**Court-circuit :** Si tu as un implant, il est désactivé pendant 1 tour.
7-9	**Feedback :** Tu es *Étourdi* (perte d'une action) par le choc mental.
10	**Explosion de Myr :** Zone de 3m autour de toi, tout le monde prend les dégâts du sort.

□□ Actions de Refroidissement (Cooldown)

- **Ventilation Passive (1 Action) :** Vous évacuez l'excès d'énergie par une transe respiratoire. Réduit la Tension d'une valeur égale à votre **dizaine d'Esprit**.
- **Ventilation Forcée (2 Actions - Tout le tour) :** Vous purgez instantanément toute votre jauge (Tension retombe à 0). Ce refroidissement brutal génère une onde de givre et de vapeur dans un rayon de 3 mètres. Les ennemis dans la zone doivent réussir un jet d'Agilité DD 25 sous peine de subir l'état **Ralentissement** pendant 1 tour. Si vous étiez au *Maximum de Tension* au moment de l'activation, ils subissent l'état **Immobilisé** à la place.

□□ Tableau de Progression

Le Runiste choisit activement ses sorts dans le Grimoire Runique au fil de sa progression, jusqu'à posséder un répertoire total de **10 sorts** au niveau 20 (5 Apprentis, 3 Intermédiaires, 2 Maîtres).

Niveau	Gain de Capacité & Sorts

1	Choix d'un Style Élémentaire. **+3 Sorts d'Apprenti au choix**. Jauge Tension $\times 1$.
2	Choix de l'Université Runique (Abjuration, Évocation, Modélisation). Bonus de niveau 2.
3	Pouvoir d'Université + **+1 Sort d'Apprenti au choix**.
4	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
5	Pouvoir d'Université + **+1 Sort d'Apprenti au choix** + **Jauge de Tension passe à $\times 2$**.
6	Compétence : **Décharge Thermique**.
7	Pouvoir d'Université (+10% Résonance) + **+1 Sort Intermédiaire au choix**.
8	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
9	Amélioration du Style Élémentaire.
10	Amélioration de la Décharge Thermique.
11	Pouvoir d'Université + **+1 Sort Intermédiaire au choix**.
12	Amélioration de Caractéristique + **Jauge de Tension passe à $\times 3$**.
13	Pouvoir d'Université (Amélioration) + **+1 Sort Intermédiaire au choix**.
15	Amélioration du Style Élémentaire.
17	Pouvoir d'Université + **+1 Sort Maître au choix**.
19	Passif de combat d'Université + **+1 Sort Maître au choix** .
20	Capacité Ultime : **Runographie Finale**.

□□ Compétence de classe — Décharge Thermique

À partir du niveau 6, le Runiste peut expulser violemment la chaleur de sa chair pour en faire une arme de destruction massive.

- **Niv. 6 — Décharge Thermique :** 1 action, coûte **toute votre Tension actuelle** (minimum 3 points requis). Portée : Cône de 6 m devant vous. Inflige **1d6 dégâts d'énergie par point de Tension consommé** à toutes les cibles. Votre jauge de Tension retombe immédiatement à 0.

- **Niv. 10 — Décharge Focalisée (4×/repos long) :** Vous concentrez l'éjection en un rayon rectiligne de 18 m on une seule cible. Les dégâts sont **doublés** contre la Durabilité des armures ou les boucliers technologiques.
- **Niv. 18 — Éjection d'Urgence (5×/repos long) :** Si vous atteignez votre maximum de Tension, vous pouvez déclencher la Décharge Thermique en **Action libre** (1×/tour), annulant instantanément le verrouillage et l'état Étourdi.

□□ Styles Élémentaires (Choix au Niveau 1)

□□ Marque Tellurique (Terre / Roche)

- **Niv. 1 :** Tant que votre Tension est à 0, votre Armure fixe (RD) augmente de **+3**.
- **Niv. 9 :** En Semi-Surchauffe, la densité de vos runes de pierre vous immunise totalement aux états **Ralentissement** et **Immobilisé**.
- **Niv. 15 :** 1×/combat, lorsque vous atteignez la Tension Max, vos runes se cristallisent : vous gagnez **20 PV temporaires** et repoussez le verrouillage de vos sorts de 1 tour.

□□ Flux Volatile (Feu / Foudre)

- **Niv. 1 :** Chaque fois que vous lancez un sort qui génère de la Tension, l'excitation électrique augmente votre vitesse de déplacement de **+2 m** pour le tour.
- **Niv. 9 :** En Semi-Surchauffe, la marge de réussite critique (1–5) de vos sorts offensifs passe à **1–10**.
- **Niv. 15 :** 1×/tour, utiliser l'action de *Ventilation Passive* génère un arc électrique gratuit infligeant **1d8 dégâts d'énergie** à un ennemi à moins de 6 m.

□□ Marque des Marées (Eau / Glace)

- **Niv. 1 :** Le Flux coule en vous sans friction. Vous gagnez **+5% en Esquive** par tranche de 2 points de Tension actuels (max +15%). Vous ignorez les malus de terrain liés à l'eau ou la glace.
- **Niv. 9 :** En Semi-Surchauffe, toucher une cible avec un sort vous permet de la repousser de 1,5 m ou de vous déplacer vous-même de 1,5 m sans provoquer d'attaque de réaction.
- **Niv. 15 :** 1×/combat, entrer en Semi-Surchauffe provoque un choc thermique inversé qui **permet de purger instantanément un état négatif physique** (Brûlure, Saignement,

Empoisonné).

□□ Universités Runiques (Spécialisations)

⚔ Université de l'Évocation (Offensive)

- **Niv. 2 — Focalisation Destructrice (Passif) :** Vous gagnez **+5% de réussite magique** sur tous les sorts d'Évocation. Vos sorts de zone n'affectent jamais vos alliés.
- **Niv. 3 — Sorts d'Apprenti :** Intégré dans vos choix du tableau de progression.
- **Niv. 5 — Surcharge Critique :** Utilisable **3 fois par repos long**. Vos réussites critiques magiques (1–5) avec un sort d'Évocation n'ont pas besoin de lancer les dés : elles infligent directement les dégâts maximums possibles du sort.
- **Niv. 7 — Résonance Élémentaire (Réaction, 2/Repos court) :** Lorsqu'un sort d'Évocation fait mouche, vous pouvez marquer la cible. Le prochain sort élémentaire d'un type différent lancé contre elle bénéficie de **+10% de précision**.
- **Niv. 11 — Tempête Persistante :** Vous pouvez maintenir un sort de zone à concentration (comme un mur de flammes) tout en continuant à générer de la Tension avec d'autres capacités.
- **Niv. 13 — Amplification Cutanée :** En Semi-Surchauffe, le bonus aux dégâts de vos sorts d'Évocation passe de **+1d6** à **+2d6**.
- **Niv. 17 — Maîtrise des Runes :** Accès aux choix du Livre de Maître.
- **Niv. 19 — Combustion Interne (Passif) :** Lorsqu'une cible meurt sous l'effet de l'un de vos sorts d'Évocation, elle explose, infligeant **2d6 dégâts élémentaires** à toutes les créatures à 3 m.
- **Niv. 20 — Runographie Finale : Éruption Absolue (Ultime) :** 2 actions, 15 Flux, +4 Tension. Provoque un cataclysme de feu et de foudre sur une zone de 18 m de rayon à une portée de 60 m. Inflige **6d10 dégâts d'énergie** et applique l'état **Brûlure** (1d4/tour) ou **Étourdi** à tous les ennemis qui ratent leur jet de sauvegarde d'Esprit DD 25.

□□ Université de l'Abjuration (Défensive)

- **Niv. 2 — Barrière de Flux (Passif) :** Vous gagnez **+3 Armure fixe** permanente. De plus, le premier sort d'Abjuration lancé à chaque combat vous octroie un bouclier de **5 PV temporaires** (non cumulable).
- **Niv. 3 — Sorts d'Apprenti :** Intégré dans vos choix du tableau de progression.

- **Niv. 5 — Absorption Cinétique :** Chaque fois que votre bouclier de PV temporaires est brisé par une attaque, vos runes capturent l'énergie : vous récupérez immédiatement **1 point de Flux**.
- **Niv. 7 — Runes de Dissipation (Réaction, 2/Repos court) :** Lorsqu'un ennemi lance un sort à moins de 9 m, faites un jet d'Esprit opposé. En cas de réussite, le sort adverse est purement annulé. Coûte 4 Flux.
- **Niv. 11 — Rempart Éthérique :** Vous pouvez ancrer une rune de protection sur une zone fixe pour conférer +5 d'Armure à tous les alliés immobiles à l'intérieur.
- **Niv. 13 — Barrière Partagée :** Votre capacité passive de niveau 2 (le bouclier de 5 PV temporaires) s'applique désormais aussi à l'allié le plus proche de vous dans un rayon de 3 mètres.
- **Niv. 17 — Miroir Cutané :** 2 actions, 8 Flux, +3 Tension. Pendant 2 tours, 50% de tous les dégâts magiques ou technologiques que vous subissez sont instantanément renvoyés à l'attaquant sous forme de dégâts bruts.
- **Niv. 19 — Stabilité Parfaite (Passif) :** Vous ne pouvez plus subir d'Échec Critique (96–100) lors de vos jets de sorts d'Abjuration. Un résultat de 96-100 devient un échec normal sans conséquences graves.
- **Niv. 20 — Runographie Finale : Sanctuaire Absolu (Ultime) :** 2 actions, 15 Flux, durée 3 tours. Vous et vos alliés dans un rayon de 9 m devenez **totalement invulnérables** aux dégâts magiques et élémentaires, et gagnez **+15 en Parade/Esquive**.

□□ Université de la Modélisation (Terrain & Invocations)

- **Niv. 2 — Architecte du Myr (Passif) :** Toutes les structures matérielles (murs, piliers) et les invocations que vous façonnez possèdent **+50% de PV maximums**.
- **Niv. 3 — Sorts d'Apprenti :** Intégré dans vos choix du tableau de progression.
- **Niv. 5 — Structuration Rapide :** Vous pouvez invoquer des structures considérées comme des couverts légers en utilisant seulement 1 action au lieu de 2.
- **Niv. 7 — Piégeage Cutané (Réaction, 2/Repos court) :** Lorsqu'un ennemi entre dans une case adjacente à la vôtre, vous pouvez déclencher une rune de sol. La cible subit l'état **Immobilisé** (Sauvegarde d'Agilité DD 25 pour éviter).
- **Niv. 11 — Golem de Fortification :** Vos invocations gagnent un bonus permanent de +5 à leur Armure fixe et interceptent les attaques dirigées vers vous si elles sont adjacentes.
- **Niv. 13 — Géométrie Sacrée :** Vous pouvez désormais maintenir jusqu'à **3 structures ou invocations activement** en même temps (au lieu d'une seule).
- **Niv. 17 — Prison de Matière :** 2 actions, 10 Flux, +3 Tension. Le sol s'élève pour enfermer une cible à moins de 12 m dans une cage de roche ou de métal fondu. La cible est **Immobilisée** et subit **–20% à ses jets de Force** pour tenter de s'en extirper.
- **Niv. 19 — Maître Constructeur :** Vos invocations attaquent en utilisant votre propre score de compétence en Technologie/Magie s'il est plus élevé que le leur.

- **Niv. 20 — Runographie Finale : Forteresse de Sicard (Ultime) :** 2 actions, 15 Flux. Vous dressez instantanément un dédale de murs de pierre et de circuits de Myr sur une zone de 18 m de rayon. Les alliés y gagnent un couvert total, tandis que les ennemis y subissent l'état **Ralentissement** et encaissent **2d6 dégâts contondants** par tour s'ils tentent de forcer le passage.

□□ Le Grimoire Runique (Liste des Sorts Complète)

□□ LIVRE I : APPRENTI (Niveau 1+)

Coût : 1 Action | +1 Tension

⚔ École de l'Évocation

- **Impulsion Élémentaire (2 Flux) :** Projectile élémentaire pur (Feu, Foudre, Glace ou Terre). Portée 18 m. Inflige **2d6 dégâts** du type choisi.
- **Pic de Glace (3 Flux) :** Fait jaillir une pointe acérée sous les pieds d'une cible à 9 m. Inflige **1d8 dégâts perforants** et **ignore 25% de l'armure fixe**.
- **Étincelle Vive (2 Flux) :** Une décharge électrique rapide touche une cible à 12 m. Inflige **1d10 dégâts d'énergie**. Si la cible possède des implants cybernétiques, elle subit un malus de –5 à son prochain jet d'attaque.
- **Lame de Pierre (3 Flux) :** Vous projetez un éclat rocheux tranchant en ligne droite sur 9 m. Inflige **1d12 dégâts tranchants** à la première cible touchée.

□□ École de l'Abjuration

- **Sceau de Glyphe (2 Flux) :** Vous appliquez une rune sur un allié à 9 m. Augmente son Armure fixe de **+4** pendant 3 tours.
- **Voile de Vapeur (2 Flux) :** Vos runes évacuent une brume thermique opaque. Crée un rayon de 3 m centré sur vous. Les attaques à distance dirigées vers l'intérieur subissent un malus de **–20% de précision** (état Aveuglé partiel).
- **Rune d'Émanation (3 Flux) :** Une barrière protectrice entoure un allié. La prochaine attaque physique qu'il subit voit ses dégâts réduits de **1d10**.
- **Armure Inverse (4 Flux) :** Pendant 2 tours, chaque fois qu'un ennemi vous frappe au corps-à-corps, la rune lui renvoie **2 dégâts d'énergie** bruts.

□□ École de la Modélisation

- **Entrave Runique (3 Flux) :** Le sol devient meuble ou collant sur une zone de 3x3 m. Les ennemis s'y trouvant subissent l'état **Ralentissement**.
- **Rune de Passage (2 Flux) :** Vous gravez une rune sur un mur ou une porte. Pendant 1 tour, vous et vos alliés pouvez traverser cette structure solide comme s'il s'agissait d'un terrain difficile (épaisseur maximale : 1 m).
- **Micro-Muraille (3 Flux) :** Fait jaillir un bloc de pierre ou de glace compact offrant un couvert moyen (20 PV, Armure 5) sur une case adjacente.
- **Poussière Aveuglante (3 Flux) :** Vous pulvérisez un morceau de roche en une fine nuée de silice magnétique. Une cible à 6 m doit réussir un jet de Perception sous peine de subir l'état **Aveuglé** pendant 1 tour.

□□ LIVRE II : INTERMÉDIAIRE (Niveau 7+)

Coût : 1 à 2 Actions | +2 Tension

⚔ École de l'Évocation

- **Déluge Élémentaire (2 Actions | 6 Flux) :** Une pluie de météores ou de blocs de glace s'abat sur une zone de 6 m de rayon. Inflige **4d6 dégâts** à toutes les cibles à l'intérieur.
- **Rayon de Ruine (1 Action | 5 Flux) :** Un faisceau d'énergie linéaire de 18 m transperce les lignes ennemies. Inflige **3d6 dégâts** et **ignore 10 points d'Armure fixe**.
- **Lame Thermique (1 Action | 5 Flux) :** Projette un arc d'énergie sur un cône de 4,5 m devant vous. Inflige **2d8 dégâts tranchants**. Les armures lourdes touchées perdent immédiatement **1 point de Durabilité**.
- **Choc de Foudre (2 Actions | 7 Flux) :** Un éclair frappe une cible à 15 m and rebondit sur jusqu'à 2 autres ennemis à moins de 3 m d'elle. Inflige **3d8 dégâts d'énergie** et applique l'état **Étourdi** en cas de Réussite Critique (1–5).

□□ École de l'Abjuration

- **Rempart de Groupe (2 Actions | 6 Flux) :** Dresse un dôme de force transparent de 3 m de rayon. Le dôme possède **50 PV** et bloque tous les projectiles physiques et énergétiques provenant de l'extérieur.
- **Surcharge Partagée (1 Action | 5 Flux) :** Vous touchez un allié cybernétisé et transférez votre chaleur dans ses systèmes. Vous perdez **2 Tension**, et l'allié gagne immédiatement **+1 action** à son prochain tour grâce à une surtension contrôlée (1×/combat par allié).
- **Glyphe d'Absolution (2 Actions | 6 Flux) :** Zone de 4,5 m à une portée de 12 m. Purge instantanément tous les états préjudiciables magiques ou technologiques (Poison, Brûlure) appliqués sur vos alliés.
- **Égide Conductrice (1 Action | 5 Flux) :** Vous chargez le bouclier ou l'armure d'un allié. Pendant 3 tours, 25% des dégâts qu'il reçoit sont convertis en points de Flux pour lui (maximum 4 Flux récupérés ainsi).

□□ École de la Modélisation

- **Prison Cryogénique (2 Actions | 6 Flux) :** Portée 12 m. Enferme les jambes d'une cible dans un bloc de glace runique. Inflige **2d6 dégâts** et l'état **Immobilisé** pendant 1 tour (Sauvegarde de Physique DD 25 pour briser la glace).
- **Modulation de Terrain (1 Action | 4 Flux) :** Modifie définitivement une zone de 3x3 m (ex : transforme un sol en pierre en sable mouvant considéré comme un terrain difficile, ou érige un pilier de 3 m de haut).
- **Servant de Myr (1 Action | 5 Flux) :** Invoque un automate de pure énergie runique (35 PV, armure 4). Il agit juste après votre tour et peut effectuer une attaque de mêlée infligeant **1d10 dégâts d'énergie**.
- **Sable Mouvant (2 Actions | 6 Flux) :** Piège une zone de 4,5 m de rayon à une distance de 12 m. Les ennemis qui y pénètrent subissent l'état **Ralentissement** et doivent réussir un jet de Physique DD 25 chaque tour sous peine d'être **Immobilisés**.

□□ LIVRE III : MAÎTRE (Niveau 17+)

Coût : 2 Actions | +3 Tension

⚔ École de l'Évocation

- **Désintégration Cutanée (10 Flux) :** Un rayon de dissolution atomique projeté à bout portant. Inflige **6d8 dégâts d'énergie** et détruit instantanément l'armure de la cible (**Durabilité réduite à 0**).
- **Geyser de Scories (12 Flux) :** Portée 24 m, zone de 4,5 m de rayon. Une éruption de roche en fusion jaillit du sol. Inflige **5d6 dégâts bruts** et applique simultanément les états **Brûlure** et **Ralentissement** à ceux qui ratent leur jet de sauvegarde d'Esprit.
- **Orbe d'Annihilation (14 Flux) :** Vous créez une sphère de plasma instable qui avance lentement en ligne droite sur 15 m. Tout ce qui se trouve sur son passage subit **4d10 dégâts d'énergie** (ignore totalement les couverts légers et moyens).

□□ École de l'Abjuration

- **Armure d'Infaillibilité (10 Flux) :** Gravée sur vous-même ou un allié. Pendant 2 tours, la cible gagne une immunité totale aux dégâts perforants (les balles glissent sur les plaques d'énergie) et **+15 Armure fixe**.
- **Barrière d'Inversion (12 Flux) :** Déploie un mur énergétique de 6 m de long. Tout projectile traversant ce mur est ralenti et voit sa trajectoire inversée, retournant frapper l'attaquant initial avec ses propres statistiques de dégâts.
- **Dissipation Totale (11 Flux) :** Émet une impulsion IEM runique dans un rayon de 9 m. Tous les sorts actifs, structures magiques, et implants cybernétiques de qualité *Médiocre* ou *Basique* des ennemis sont désactivés pendant 1 tour.

École de la Modélisation

- **Tempête de Myr (12 Flux) :** Déclenche un vortex de micro-fragments élémentaires de 9 m de rayon. Les ennemis subissent **4d6 dégâts par tour** et l'état **Paniqué** à cause du sifflement psychotique du Flux environnemental qui affole leurs sens.
- **Maelström de Flux (11 Flux) :** Le sol se liquéfie en un tourbillon d'eau lourde magique sur un rayon de 9 m. Les ennemis s'y trouvant subissent l'état **Immobilisé** et perdent **1d4 points de Flux** par tour, aspirés par le Runiste.
- **Colosse de Pierre (15 Flux) :** Vous donnez vie à un amas de débris technologiques et de roche pour invoquer un Golem titanesque (90 PV, 15 Armure fixe, frappe à **2d10 dégâts contondants**). Il occupe un espace de 3x3 m et bloque totalement la ligne de vue des ennemis.

Révision #8
Créé 12 janvier 2026 18:02:17 par karubak
Mis à jour 15 mai 2026 20:35:06 par karubak