

Runiste

☐☐ CLASSE : RUNISTE (1 - 20)

Le Runiste est un architecte des énergies élémentaires. Par le biais de gravures physiques, il plie le **Flux (Myr)** à sa volonté. Sa magie est stable, méthodique et calculée, faisant de lui un pilier tactique sur le champ de bataille.

☐☐ STATISTIQUES ET RESSOURCES

- **Points de Vie (PV)** : $10 + \text{dizaine de CON}$. (Gain : $1d8$ ou $5 + \text{CON}$ / niveau).
- **Flux (Myr)** : $10 + \text{dizaine de PSY}$. (Gain : $1d8$ ou $4 + \text{PSY}$ / niveau).
- **Actions** : **3 PA** par tour.
- **Liaison Stable** : Les sorts de vos éléments maîtrisés coûtent **-2 Flux** (déjà déduit dans les listes).
- **Système** : d100 (Réussite sous la Psyché). **Armure fixe** (Réduction de dégâts).

☐☐ TABLEAU DE PROGRESSION COMPLET

Niveau	Capacité	Description
1	Rune d'Éveil	Choix du 1er élément. Accès aux Sorts Mineurs .
2	Université	Choix de l'École (Évoc., Modé. ou Abju.) + Bonus + Livre Apprenti .
3	Analyse & Contre-sort	Réaction (4 Flux) : Annule un sort adverse (Jet PSY).
4	Amélioration	+10% dans une Statistique ou un Talent.

Niveau	Capacité	Description
5	Dualité de Flux	Choix du 2ème élément. Accès au Livre Intermédiaire .
6	Regain de Flux	1/repos long : Regagne 2d10 Flux.
7	Résonance	Si l'élément A touche, le prochain sort de l'élément B a +20% précision .
8	Amélioration	+10% dans une Statistique ou un Talent.
9	Flux Constant	Le Regain de Flux (Niv 6) passe à 4d10 .
10	Maîtrise d'École	Capacité passive avancée selon votre Université.
11	Maître des Runes	Accès au Livre Avancé (Maître) .
12	Amélioration	+10% dans une Statistique ou un Talent.
13	Fusion Tellurique	1/combat : Relancez un sort déjà utilisé sans coût en Flux.
14	Amélioration	+10% dans une Statistique ou un Talent.
15	Harmonisation	Immunité totale aux dégâts de votre premier élément.
16	Stabilité Parfaite	Vous ne subissez plus d'Échec Critique (95-100) sur vos sorts.
17	Liaison Totale	Le coût en PA des sorts d'Apprenti (2 PA) passe à 1 PA .
18	Gravure de Légende	Vos sorts Mineurs (1 PA) infligent désormais 2d10 dégâts.
19	Amélioration	+10% dans une Statistique ou un Talent.
20	Sort Final	Création de votre technique ultime (Fusion des 2 éléments).

☐ SORTS COMMUNS (NIVEAU 1 | 1 PA)

- **Impulsion (0 Flux)** : Projectile élémentaire (\$1d8\$ dégâts).
- **Siphon (0 Flux)** : Vole 1 Flux à une cible (Portée 36m).

- **Bourrasque (1 Flux)** : Repousse une cible de 3m (Jet de Force adverse).
 - **Infusion (1 Flux)** : Votre arme inflige **+1d4** dégâts élémentaires (2 tours).
-

☐☐ UNIVERSITÉ DE L'ABJURATION (DÉFENSE)

“ Bonus Niv 2 : +5 Armure (RD) permanente et bouclier de 5 PV temporaires par sort lancé.
Maîtrise Niv 10 : Chaque sort d'Abjuration réduit les dégâts reçus par les alliés proches de 5.

Livre Apprenti (2 PA)

1. **Peau de Rune (4 Flux)** : **+20 Armure** (1 min). + Effet élémentaire (ex: Feu = 2 dégâts aux attaquants).
2. **Égide de Groupe (2 Flux)** : **+10 Armure** (Zone 3m). + Effet élémentaire.
3. **Miroir (5 Flux)** : Renvoie 50% des dégâts reçus à l'attaquant.
4. **Purge (2 Flux)** : Retire un état négatif élémentaire.
5. **Rempart (3 Flux)** : Mur de 30 PV bloquant les projectiles.

Livre Intermédiaire (3 PA)

1. **Sanctuaire (10 Flux)** : Aura 6m (Résistance élémentaire : dégâts /2).
 2. **Dôme de Force (8 Flux)** : Bulle de 50 PV (Rayon 3m).
 3. **Lien de Liaison (6 Flux)** : Transfère les dégâts d'un allié sur vous.
 4. **Reflet Total (8 Flux)** : Annule et renvoie 100% des dégâts (1/combat).
-

☐☐ UNIVERSITÉ DE L'ÉVOCATION (OFFENSIVE)

“ Bonus Niv 2 : +15% Réussite Magique. Les zones ne touchent pas les alliés.
Maîtrise Niv 10 : Vos réussites critiques magiques infligent des dégâts doublés.

Livre Apprenti (2 PA)

1. **Marquage (4 Flux)** : \$1d10\$ dégâts + Effet (Brûlure/Gel/Étourdissement).
2. **Lame de Rune (1 Flux)** : Arc de cercle devant vous (\$1d8\$ dégâts).
3. **Nova Runique (4 Flux)** : Explosion 3m autour de vous (\$1d10\$ dégâts).
4. **Chaîne (3 Flux)** : Le sort rebondit sur une 2ème cible (\$1d8\$ dégâts).
5. **Impact (2 Flux)** : Poing élémentaire (\$2d6\$ dégâts + Repousse 3m).

Livre Intermédiaire (3 PA)

1. **Déluge (8 Flux)** : Zone 6m de rayon (\$4d6\$ dégâts).
2. **Rayon de Ruine (7 Flux)** : Ligne 18m (Ignore 10 points d'Armure).
3. **Orbe Volatile (6 Flux)** : Mine à retardement (\$5d6\$ dégâts).
4. **Ruée de Kirinka (8 Flux)** : Charge de 9m (\$3d6\$ dégâts).

UNIVERSITÉ DE LA MODÉLISATION (TERRAIN)

“ Bonus Niv 2 : Structures et Invocations ont +50% de PV.
Maîtrise Niv 10 : Vous pouvez maintenir 3 structures ou invocations simultanément.

Livre Apprenti (2 PA)

1. **Entrave (4 Flux)** : Zone 3x3m, Vitesse ennemie divisée par 2.
2. **Servant Mineur (2 Flux)** : Invoque un petit esprit (30 PV).
3. **Piège (3 Flux)** : Mine invisible au sol (\$2d6\$ dégâts).
4. **Muraille (4 Flux)** : Mur de pierre/glace (30 PV).
5. **Pilier (2 Flux)** : Élévation de terrain de 3m.

Livre Intermédiaire (3 PA)

1. **Golem (5 Flux)** : Invoque un Golem (60 PV, 15 Armure, \$1d12\$ dégâts).
2. **Colère de Kiria (6 Flux)** : Fissure 9m (Met les ennemis À Terre).
3. **Brouillard (4 Flux)** : Zone opaque 9m (Vent ou Glace).
4. **Modelage (5 Flux)** : Transforme un élément du terrain (Eau en Glace).

☐☐ LIVRE AVANCÉ (TOUTES ÉCOLES 4 PA)

1. **Abjuration - Bouclier Absolu (8 Flux)** : Invulnérabilité physique (2 tours).
 2. **Abjuration - Dissipation (8 Flux)** : Annule toute magie (Zone 9m).
 3. **Évocation - Tempête (13 Flux)** : Zone 12m ($6d6$ + Étourdissement).
 4. **Évocation - Désintégration (15 Flux)** : Rayon $8d6$ (Ignore 20 Armure).
 5. **Modélisation - Mur Éternel (11 Flux)** : Barrière de 100 PV.
 6. **Modélisation - Prison (10 Flux)** : Cible bloquée (Jet Force -20%).
-

☐☐ NIVEAU 20 : SORT FINAL

Le Runiste crée sa technique ultime fusionnant ses deux éléments originels.

- **Puissance** : 10 dégâts bruts (ou $10d10$) ou protection absolue de zone.
 - **Portée** : 60m / Zone d'effet 18m.
-

Révision #5

Créé 12 janvier 2026 18:02:17 par karubak

Mis à jour 20 février 2026 18:11:15 par karubak