

FORMULES

RUNIQUES

USUELLES

Traction (Ugnamal)

Vous pouvez faire léviter des objets pour les attirer jusqu'à vous. Les POINTS DE RUNE à dépenser dépendent de la masse et du volume de l'objet à déplacer.

Persuasion (Elmareth)

Lors des phases de dialogue, vous pourrez utiliser la rune de persuasion pour orienter à coup sûr la discussion dans votre sens. Le nombre de POINTS DE RUNE nécessaire dépendra de la situation et de l'interlocuteur en face de vous.

Instinct animal (-4 P.R) (Tienmul)

Les chevaux sont le principal moyen de se déplacer pour des longues distances en ASTRIA. Il est donc parfois nécessaire de bien connaître les animaux que vous chevauchez (ou d'autres que vous rencontrerez). Si vous utilisez cette discipline, il se pourrait qu'elle convainque un animal de vous laisser tranquille ou de calmer votre cheval si celui-ci vient à prendre peur ou s'énerver lors d'une bataille par exemple. Il vous sera toujours spécifié lorsque vous pourrez faire usage de l'Instinct animal.

Réflexes (-6 P.R ; +2 P.A)

Lorsqu'il vous sera demandé de Tester votre agilité, vous pourrez si vous le souhaitez, utiliser cette formule afin d'appliquer le bonus pour le seul lancer à venir. Votre bonus d'agilité obtenu suite à l'utilisation de cette formule pourra dépasser votre Total de départ mais pour ce lancer seulement.

Soin (-7 P.R ; +5 P.E) (Asfilath)

Tout au long de votre aventure et autant que vous le souhaitez, vous pourrez vous soigner en utilisant la formule ci-dessus. À noter que vous devrez toujours avoir des Points de Rune en quantité suffisante pour utiliser la formule. De plus, vos POINTS D'ENDURANCE ne peuvent jamais dépasser leur Total de départ.

Autotransfusion runique (-9 P.E ; +5 P.R)

Cette dangereuse formule peut s'avérer tout aussi mortelle pour celui qui en fait usage, que nécessaire quand la situation l'exige. Tant que vous avez assez de Points d'Endurance, vous pouvez les convertir en Points de Rune en respectant le taux de conversion ci-dessus. À noter que vos POINTS DE RUNE ne peuvent jamais dépasser leur Total de départ.

COMBAT

OFFENSIF

Flammèche (Denforth) (-15 P.R)

Lorsque vous viendrez à combattre, vous pourrez utiliser ce sort qui jettera sur votre adversaire de petites flammes qui le consumeront après chaque assaut mais qu'il étouffera.

À l'invocation de cette rune, défalquez de suite 6 P.E à votre adversaire. Ensuite, lors de chaque assaut, réduisez de 1 les dégâts causés par la Flammèche (votre adversaire étouffe les flammes).

Ainsi lors du deuxième assaut, votre adversaire ne perd que 5 P.E, 4 P.E. au troisième, etc.

Vous n'avez à utiliser vos POINTS DE RUNE qu'au lancer de la formule et non à chaque assaut où les flammes s'estompent.

Vous pourrez relancer le sort (en réutilisant vos POINTS DE RUNE) lorsque toutes les flammes se seront éteintes.

Onde de choc (Evis) (-5 P.R)

Un puissant souffle d'énergie jaillit de vos mains et projette votre adversaire à terre.

Vous pourrez lancer 2d6 au lieu d'1 lors de l'utilisation de l'Onde de choc.

DÉFENSIF

Écorce de bouleau (-2 P.R ; +1 P.D)

Un sort de défense rudimentaire augmentant vos POINTS DE DÉFENSE pour un seul assaut.

Écorce de chêne (-7P.R ; +3 P.D)

Une version pour les plus initiés de l'Écorce de bouleau. A la différence près que ce sort s'applique pour tout le combat.

Écailles d'argent (P.D x2)

Cette rune est la plus puissante des formules défensives que vous pourrez invoquer. Vous pourrez le faire de 2 façons différentes.

Vous pourrez multiplier vos Points de Défense par 2 pour un seul assaut en dépensant 10 Points de Rune (pour chaque assaut où vous voudrez vous appliquer ce bonus).

Si vos connaissances arcaniques sont plus avancées, vous disposez de plus de Points de Rune ce qui vous permettra, contre 20 Points de Rune, de multiplier vos Points de Défense par 2 mais pour tout un combat.

OFFENSIF

Traction (Ugnamal) (-10 P.R)

Version offensive de la formule usuelle. Vous pouvez utiliser la formule de traction sur vos ennemis ce qui les attirera à vous et les déstabilisera. Bien entendu, attirer à vous un être de chair et de sang vous demandera plus d'effort que pour un simple objet inanimé.

En utilisant cette formule, lorsque vous lancerez le dé pour votre adversaire, vous n'aurez pas à y additionner ses P.H au résultat.

Projection (-7 P.R ; -5 P.E de l'adversaire)

Cailloux, morceaux de bois, détritrus. N'importe quel objet de votre environnement est bon à être projeté sur votre adversaire.

Cette formule vous permet de cibler n'importe quel objet qui vous entoure de petite taille pour être projeté sur l'adversaire que vous affrontez.

Dégâts perçants (-5 P.R ; -3 P.D de l'adversaire)

Les dégâts perçants vous permettent de réduire de 3 les Points de Défense de votre adversaire pour un seul assaut.

DÉFENSIF

Barrière de glace (-4 P.R)

Un bouclier de glace se forme devant vous et permet d'encaisser l'attaque ennemie.

Quand vous utilisez ce sort, lancez un dé et déduisez le résultat obtenu des P.E que vous auriez dû perdre lors de cet assaut. Si le résultat du dé est supérieur aux P.E perdus, vous n'en regagnez aucun.

Anticipation (-10 P.R)

Cette arcane est assez complexe à lancer. Cependant, si vous disposez d'assez de Points de Rune, elle vous permettra d'anticiper le coup et la force de votre adversaire, ce qui vous permettra de parer sa botte si vous le souhaitez.

Menez l'assaut comme à l'ordinaire. Lancez les dés pour votre adversaire et calculez les Points d'Endurance qu'il vous fait perdre. A cet instant, vous pourrez utiliser l'Anticipation.

Vous saurez où votre adversaire va vous frapper et pourrez le parer si vous le souhaitez. Ainsi, vous n'aurez pas à réduire les Points d'Endurance qu'il vous aurait fait perdre.

OFFENSIF

Pénétration d'armure

(-10 P.R)

Cette formule est la version évoluée de la précédente. Vous pourrez ignorer tous les Points de Défense de l'adversaire pour toute la durée du combat.

Strangulation

(-10 P.R ; -8 P.E de l'adversaire)

Vous compressez à distance la gorge de votre adversaire l'empêchant de reprendre son souffle.

Pics de glace

(-4 P.R)

De multiples pics de glace apparaissent et se dirigent à toute vitesse sur votre adversaire.

Lancez un dé et déduisez le résultat des P.E de votre adversaire sans tenir compte de ses P.D.

Éclairs

(-30 P.R ; -20 P.E de l'adversaire)

Une puissante formule magique que seuls ceux maîtrisant assez les arcanes runiques peuvent prétendre pouvoir lancer. En empoignant votre adversaire, un bref éclair composé d'électricité pure surgit de vos doigts et parcourt son corps le plus rapidement possible. Les dégâts infligés sont à l'échelle de l'effort nécessaire à fournir pour produire magiquement une telle quantité d'énergie, aussi fugace soit-elle.

DÉFENSIF

Étourdissement

(-8 P.R)

Cette rune lancée contre l'adversaire l'hébète brièvement. Lors du prochain assaut, vous pourrez lancer le dé sans le faire pour votre adversaire.

En somme, vous menez 2 assauts d'affilée.

Main vide

(-4 P.R ; +4 P.H si désarmé)

Si vous veniez à devoir combattre sans arme, cette formule vous permettra de ne pas tenir compte des P.H que vous devriez perdre normalement.

Cette formule n'est valable que pour un seul assaut.