

# LES POUVOIRS DES RUNES p6 (Livre de Base)

## Transfert (Laef'Eren)

**Seuil de difficulté** : 25

Cette puissante Rune est toujours créée en deux parties. Elle permet le transfert d'un objet entre ces deux parties. On peut inscrire la première moitié dans un lieu, sur un objet ou un être vivant, en dépensant un seul point d'Âme pour s'assurer de la durée de l'effet. L'effet de la Rune est déclenché quand la deuxième moitié est inscrite ou que son nom est prononcé. Le sorcier peut alors transférer la cible de la deuxième moitié vers la première ou vice-versa. Si l'une des deux moitiés est liée à un lieu, l'autre moitié, être vivant ou objet, est alors immédiatement transférée vers ce lieu. Le sorcier peut ainsi déplacer un point de Puissance par point d'Âme dépensé dans la seconde partie de la Rune. Si la cible du transfert n'est pas consentante, elle peut y résister en réussissant un test en opposition de Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier. La portée du transfert est illimitée, que ce soit dans notre monde ou dans l'ensemble des plans d'existence.

Une fois que les deux moitiés de la Rune sont réunies, le pouvoir de la Rune de Transfert se dissipe.

**Rune prononcée** : sans effet.

**Rune tracée** : effet normal.

## Vitesse (Aé'Ké'Leon)

**Seuil de difficulté** : 10

Cette Rune augmente d'un niveau la vitesse de la cible par point d'Âme dépensé. Elle octroie également un bonus de + 1 point d'initiative pour 2 points d'Âme dépensés.

**Rune prononcée** : effet normal.

**Rune tracée** : la Rune doit être tracée sur la cible.

## Végétaux (Dhen Drôn)

**Seuil de difficulté** : 5

Chaque végétal – arbre, buisson, fleur ou mousse – possède sa propre Rune. Il faut dépenser 1 point d'Âme pour l'activer. Les Runes des Végétaux ne font de rien de plus qu'indiquer la nature du végétal. Quand une autre Rune est assemblée avec l'une des Runes des Végétaux, ses pouvoirs n'affectent que le végétal associé.

**Rune prononcée** : sans effet.

**Rune tracée** : effet normal.

## Vérité (Léth'Hé'Yyr)

**Seuil de difficulté** : 10

La Rune de Vérité oblige sa cible à répondre avec une totale sincérité à une question. Pour chaque tranche de 3 points d'Âme, le sorcier peut poser une question fermée, c'est-à-dire une question dont la réponse est obligatoirement oui ou non. Un test en opposition Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier peut être tenté, mais seule une réussite héroïque permet de mentir avec succès. Une réussite simple permet simplement de ne pas répondre à la question posée. La Rune de Vérité est usuellement activée en prononçant son nom bien qu'elle puisse également être intégrée par un enchantement dans une potion que l'on donne à boire. La victime est consciente qu'une force magique la pousse à révéler ses secrets.

**Rune prononcée** : sans effet.

**Rune tracée** : tracée sur un onguent ou, par exemple, dans les remous d'une potion bouillonnante, elle confère son pouvoir à la potion qui peut ensuite être donnée à boire. Elle a pour particularité de retirer la saveur de tout aliment avec lequel elle est mélangée.

## Vision (Katz'Hyrr)

**Seuil de difficulté** : 10

Pour activer la Rune de Vision, le sorcier peut prononcer son nom ou l'inscrire.

**Rune prononcée** : quand il prononce le nom de cette Rune, la compétence Perception du sorcier est augmentée de 1 point pour 2 points d'Âme dépensés, uniquement dans le cas de tests de perception visuelle.

**Rune tracée** : si la Rune est inscrite sur un objet, un mur ou un arbre, le sorcier peut voir comme s'il se trouvait là où elle est tracée, aussi longtemps que la Rune est maintenue (coût : 5 points d'Âme).