

LE PORTEUR DE RUNES

PAR ELVITH GENT

Les runes, inventions de Coestriul, dieu de la civilisation, figurent parmi les plus grands mystères de la magie. Utilisées occasionnellement par les mages, elles restent méconnues et leur symbolisme est peu étudié.

L'oracle de Coestriul à qui l'on doit la révélation des runes était un nain. Ce n'est donc pas un hasard si les nains ont toujours montré un intérêt certain envers cet alphabet. Les plus passionnés par l'étude des runes deviennent souvent porteurs de runes. Cet ordre de prêtres nains rattaché au clergé de Coestriul aurait été créé il y a près de mille ans, lorsque les nains ont décidé de devenir les gardiens du monde de la surface. En effet, alors qu'à cette époque sombre les fidèles nains de Borarus menaient des croisades incessantes contre les créatures maléfiques des Racines Obscures, les serviteurs de Coestriul commencèrent à craindre que les nains ne deviennent une race de guerriers assoiffés de sang sans aucune identité propre. Afin de défendre la civilisation naine et de lui assurer un avenir, l'ordre des porteurs de runes fut créé.

L'objectif de l'ordre est double : étudier les runes et protéger la civilisation naine. En réalité, les porteurs de runes sont persuadés qu'en perçant les secrets des runes, ils se rapprocheront d'une grande révélation métaphysique sur la race naine.

Les aspirants porteurs de runes doivent abandonner la carrière classique de prêtre pour se concentrer exclusivement sur l'étude des runes et du monde nain. Ils recherchent activement tout ancien savoir nain, que ce soit dans des bibliothèques poussées

reuses ou dans des galeries oubliées, espérant y trouver la clé des runes. C'est pourquoi ils sont souvent de piètres lanceurs de sorts. Toutefois, les pouvoirs impressionnants et uniques que leur confèrent leurs runes valent certainement cet abandon. Parangons de la race naine, ce sont d'habiles forgerons, des mineurs avertis et de puissants guerriers.

Bien entendu, lorsqu'un porteur de runes achève sa formation, il reprend sa formation interrompue de prêtre de Coestriul. Mais sa vision du monde et de la magie ne sera jamais plus la même... Les autres lanceurs de sorts, prêtres de Coestriul y compris, ont d'ailleurs tendance à dédaigner les porteurs de runes et à considérer la magie runique comme impropre. Ces affirmations vexent très facilement les porteurs de runes et leur nature colérique de nains peut alors facilement reprendre le dessus et les pousser à laver l'affront.

Dés de vie. d8.

Conditions

Classe. Le personnage doit posséder au moins deux niveaux de prêtre de Coestriul et n'avoir jamais renié sa foi, changé d'alignement ou perdu ses pouvoirs.

Compétences. 5 rangs en Artisanat (un au choix : fabrication d'armes, fabrications d'armures, sculpture, taille des pierres fines ou précieuses, travail de forge) et en Estimation.

Race. Nain.

TABLE 1 : LE PORTEUR DE RUNES

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+0	+0	+1	+1	Invocation de rune (3/jour)
2	+1	+0	+1	+1	Forgeron runique [objets merveilleux]
3	+2	+1	+2	+2	Savoir nain
4	+3	+1	+2	+2	Forgeron runique [armes et armures magiques]
5	+3	+1	+3	+3	Invocation de rune (4/jour)
6	+4	+2	+3	+3	Savoir nain supérieur
7	+5	+2	+4	+4	Rune supérieure
8	+6	+2	+4	+4	Forgeron runique [anneaux magiques]
9	+6	+3	+5	+5	Invocation de rune (5/jour)
10	+7	+3	+5	+5	Savoir nain ancestral



Compétences

Les compétences de classe du porteur de runes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Estimation (Cha), Langue (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de porteur de rune.

Armes et armures. Le porteur de runes est formé au maniement des armes simples ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il ne reçoit aucune formation au port des armures.

Invocation de rune (Sur). Trois fois par jour, un porteur de runes peut invoquer une rune et en tirer du pouvoir. Au niveau 5, et tous les quatre niveaux suivants, le porteur de rune obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir d'invocation de rune. Invoquer une rune nécessite une action simple et une main libre. Une seule rune peut être invoquée à la fois. Une fois qu'une rune est invoquée, son effet dure pendant un nombre de rounds égal à 4 + le modificateur de Sagesse du porteur de runes, bien que ce dernier puisse décider de l'interrompre prématurément par une action libre.

Au niveau 7, le porteur de runes découvre le vrai sens d'une des runes qu'il connaît. Lorsqu'il invoque la rune choisie, il obtient un pouvoir supérieur qu'il peut utiliser une fois par invocation par une action simple.

Ansuz, la Magie. Aussi longtemps qu'Ansuz est invoquée, l'arme du personnage devient magique et inflige 3 points de dégâts supplémentaires. Le pouvoir supérieur d'Ansuz permet au personnage de créer d'une *zone d'antimagie* centrée sur lui-même pendant 2 rounds.

Fehu, la Vie. Aussi longtemps de Fehu est invoquée, le personnage bénéficie d'une guérison accélérée (5). Le pouvoir supérieur de Fehu permet au personnage de guérir 6d6 points de dégâts au contact.

Othlaz, la Terre. Aussi longtemps qu'Othlaz est invoquée, le bonus d'armure naturelle du personnage ou d'un de ses alliés situés à moins de 3 mètres lors de l'invocation augmente de +2. Le pouvoir supérieur d'Othlaz permet au personnage de bénéficier d'une réduction des dégâts de 10/— pendant 2 rounds.

Sowilo, le Feu. Aussi longtemps que Sowilo est invoquée, l'arme du personnage inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Le pouvoir supérieur de Sowilo permet au personnage de lancer un trait de feu infligeant à une cible située à un maximum de 12 mètres 6d6 points de dégâts de feu.

Thurisaz, le Titan. Aussi longtemps que Thurisaz est invoquée, chaque fois que le personnage inflige au moins 5 points de dégâts à une cible qui ne dépasse pas le personnage de plus d'une catégorie de Taille, celle-ci tombe à terre. Le pouvoir supérieur de Thurisaz permet au personnage de gagner une catégorie de Taille pendant 2 rounds.

Forgeron runique (Ext). Au niveau 2, le porteur de runes gagne le don Création d'objets merveilleux. Au niveau 4, il gagne le don Création d'armes et d'armures magiques. Au niveau 8, il gagne le don Création d'anneaux magiques. Le porteur de runes n'a pas à remplir les conditions de ces dons pour les obtenir.

Savoir nain (Ext). A partir du niveau 3, le porteur de runes bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe à ses tests d'Estimation visant à estimer la valeur d'un objet métallique ou enchanté.

Savoir nain supérieur (Ext). Au niveau 6, le bonus offert par le savoir nain s'étend à tous les tests d'Estimation.

Savoir nain ancestral (Ext). Au niveau 10, le bonus offert par le savoir nain s'étend aux tests de Connaissances (ingénierie) et de Diplomatie effectués avec des nains.

... DANS VOTRE UNIVERS

Si vous ne jouez pas dans [le monde de Niil](#), les porteurs de runes peuvent tout de même représenter des parangons du peuple nain (ou d'un autre) ayant découvert le pouvoir mystique des runes.