



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Runequest 4



# SEPT SORTS DE MAGIE RUNIQUE

## SEPT SORTS DE MAGIE RUNIQUE

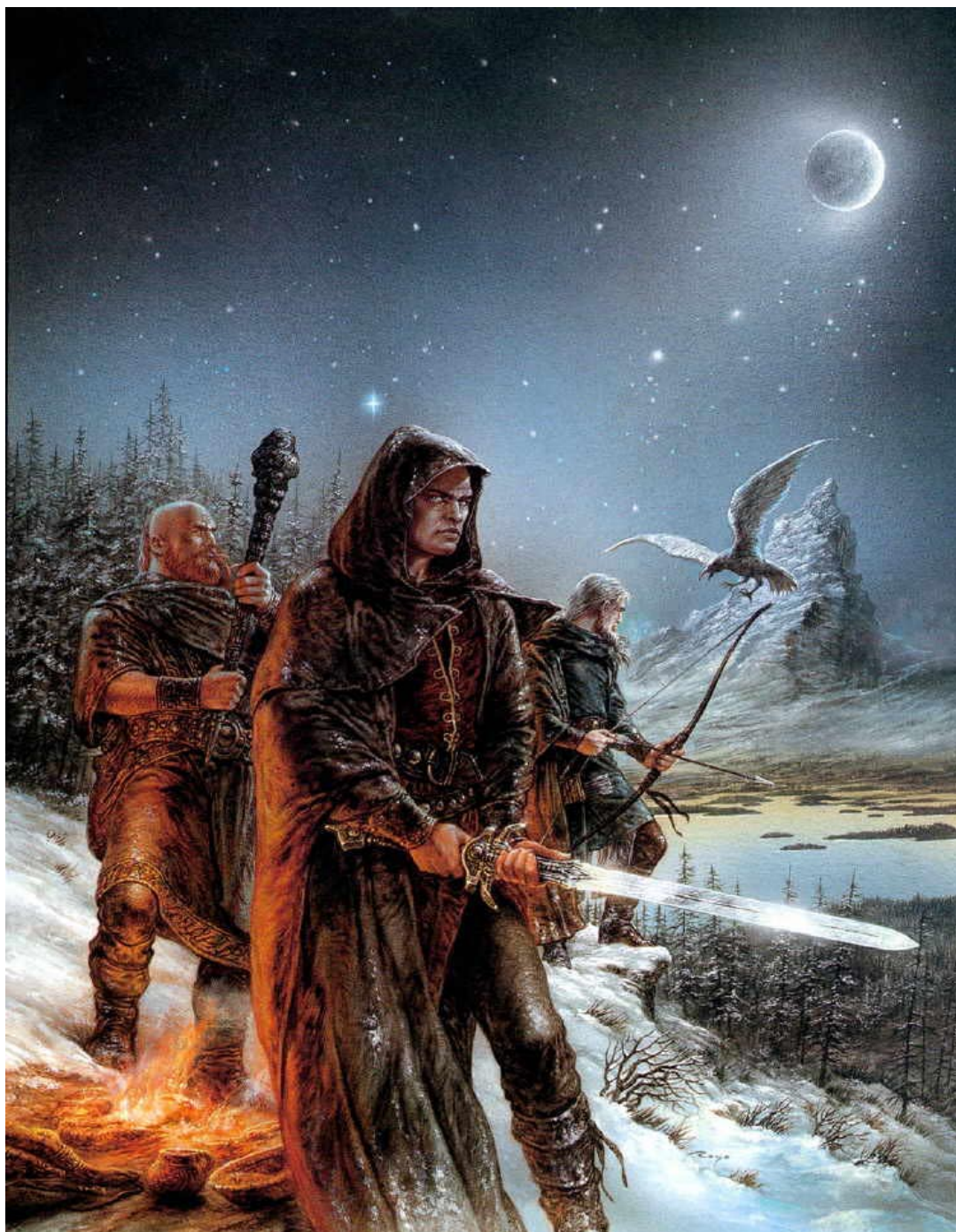


Image par (inconnu)

**DU MATÉRIEL POUR RONEQUEST 4,**

**PAR CARL WALMSLEY, TRADUIT PAR ARASMO**

Cette aide a été à l'origine publiée dans *Signs & Portents* n°39.

## Trouver la piste

Temps d'incantation 2, Durée 60, Magnitude 1, à Distance

Rune : Terre

*En mordant la terre, les bottes de la cible laissent des empreintes curieusement nettes. Même lorsque la cible parcourt des régions rocheuses et arides, elle laisse des traces marquant le chemin qu'elle a pris.*

Grâce à ce sort, les traces laissées par la cible sont bien plus faciles à suivre, devenant plus distinctes au bout d'un round. Des traces laissées dans la neige peuvent par exemple paraître plus profondes. Toute tentative pour déceler de telles traces reçoit un bonus de +20%.

Il est possible que la cible du sort remarque que ses traces sont inhabituellement visibles, sous réserve qu'elle réussisse un test de Pistage puis un test de Perception. Si elle tente alors de dissimuler ses traces, elle devra effectuer un Test d'Opposition contre son poursuivant. Celui-ci continue à recevoir son bonus de +20% pour toute la durée du sort.

## Echolocation

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif

Rune : Air

*Le lanceur émet des ultra-sons qui rebondissent vers lui après avoir rencontré un obstacle, lui permettant ainsi d'estimer la distance et la forme des objets autour de lui.*

Ce sort duplique les effets du sonar d'une chauve-souris. Pour la durée du sort, le lanceur est capable de voir dans le noir (même les ténèbres magiques) et reçoit un bonus de +20% à tous les tests de Perception qui impliquent la détection d'objets physiques à portée du sonar.

Pour chaque point de magnitude de ce sort,

le sonar s'étend de dix mètres dans toutes les directions.

La plupart des créatures ne peuvent entendre les ultra-sons émis par le lanceur.

## Voile

Temps d'incantation 1, Durée 1, Magnitude 1, Progressif

Rune : Ombre

*L'objet ciblé s'obscurcit ; seuls des yeux exercés sont capables de le voir.*

Ce sort ne peut être lancé que sur de la matière inanimée. Il rend un objet plus difficile à remarquer ; celui-ci se fond dans son environnement.

Pour chaque point de Magnitude, ce sort peut cacher jusqu'à un mètre cube d'objet. Cependant, on ne peut cacher qu'un objet par sort de Voile lancé, quelque soit la taille du dit objet.

A chaque fois que l'objet voilé peut être découvert, le MJ devrait faire en secret un test de Perception avec un malus de -20% pour chaque créature présente. Si le test échoue, le MJ n'a pas à mentionner l'existence de l'objet. Si le test est réussi, l'objet est découvert de façon normale. Le MJ doit faire attention à ne rien faire qui éveille l'attention à propos de l'objet : de toute évidence, cela retirerait tout intérêt au sort.

## Vague

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 3, à Distance, Résistance (Endurance)

Rune : Eau

*Des eaux du lac, encore calmes il y a un instant, jaillit une vague qui heurte violemment le côté d'un bateau.*

Ce sort crée une vague d'eau soudaine qui peut endommager des cibles et renverser des petits bateaux. Pour que ce sort puisse prendre effet, la cible doit être en contact avec une zone d'eau d'un volume au moins égal à 10m cube.

Si le sort est utilisé pour cibler une créature, il doit



y avoir une ligne de vue dégagée entre le lanceur de sort et sa cible et entre l'eau et la cible. Si la créature est touchée par les effets d'un sort de Vague, elle subit 1d6 points de dommage à une localisation aléatoire et doit réussir un test d'Endurance ou tomber.

Si le sort cible un navire, celui-ci perd 1d6 Points de Structure. Si la valeur de Coque du navire ne dépasse pas 2, le pilote du navire doit aussi réussir un test de canotage sous peine de voir le bateau renversé.

## Manteau de forêt

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 2, Toucher  
Rune : Plante

*En touchant le tronc d'un arbre voisin, la peau de la cible semble se transformer et prendre l'apparence d'une écorce couverte de mousse.*

Ce sort permet à la cible de prendre l'apparence de la végétation et des arbres environnants, ce qui le rend bien plus difficile à repérer.

Une fois que le sort est lancé, la créature enchantée a simplement besoin de toucher et de rester en contact avec un élément de végétation vivant, dont elle prendra alors l'aspect. Pour la durée du sort, la cible peut continuer à altérer son apparence en touchant une autre plante, à chaque round si elle le désire.

Tant qu'elle est positionnée à proximité de la végétation qu'elle imite, la cible du sort reçoit un bonus de 30% à tous ses tests de Discrétion. Si la cible bouge lentement (sans dépasser la vitesse de marche) à travers une zone de végétation, elle peut laisser aller sa main d'une plante à l'autre afin que sa forme puisse constamment se fondre dans l'environnement.

Ce sort ne marchera pas dans des zones urbaines, à l'intérieur de bâtiments ou dans toute autre endroit où on ne trouve pas de végétation.



## Léthargie

Temps d'incantation 2, Instantané, Magnitude 2, à Distance, Résistance ( Endurance)  
Rune : Homme ou Bête

*La cible chancelle et baille ; on la croirait vidée de ses forces.*

Ce sort draine l'énergie d'une créature, lui faisant perdre deux niveaux de fatigue. Ce sort n'aura aucun effet sur les créatures qui n'ont pas besoin de repos, comme les morts-vivants ou les esprits.

Il est nécessaire de posséder une rune d'Homme pour que ce sort soit effectif contre les humanoïdes et une rune de Bête pour que le sort marche contre les animaux. Les autres créatures (les bêtes magiques comme les dragons par exemple) ne sont pas affectées par ce sort.

## Entrave

Temps d'incantation 2, Durée 1, Magnitude 1, à Distance, Résistance ( Endurance)  
Rune : Stase

*Les mouvements de la cible ralentissent au fur et à mesure que le sort prend effet. Soudain, on a l'impression qu'elle se déplace non à travers de l'air, mais à travers de l'eau !*

Ce sort gêne les mouvements de la créature ciblée, qui réagit alors bien plus lentement à ce qui se passe autour d'elle. Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la créature ciblée réduit son Rang d'Action de 1 et subit une pénalité de -5% à toutes ses Réactions.

Par exemple, une Entrave de Magnitude 3 infligerait à la cible une pénalité de -3 au Rang d'Action et un malus de -15% à toutes ses Réactions.

