

Forteresse: Science des Runes

Science des Runes permet aux héros de la Forteresse d'utiliser des runes en combat pour améliorer les performances de leurs troupes. Contrairement à un sort, lancé par le héros à son tour de jeu, les runes sont activées au tour de jeu de chaque créature, juste avant son action. Cela permet de cumuler les effets des sorts classiques, les bonus des runes et les attaques des créatures. Bien sûr, les runes ne peuvent être utilisées que sur les créatures de la Forteresse.




Pour être activées, les runes ne consomment pas de Mana, mais directement les ressources du royaume (bois, minerai, mercure, cristaux, soufre et gemmes). Les coûts des différentes runes sont indiqués dans la [section sur la Magie Runique — p.126](#). Certaines capacités permettent aux héros de parfois utiliser des runes sans consommer de ressources (voir ci-dessous).




Les héros apprennent les runes lorsqu'ils visitent une Forteresse où l'Autel Runique est construit. De fonctionnement similaire à une Guilde des Mages, l'Autel Runique possède 3 niveaux offrant chacun des runes de plus en plus puissantes, et correspondant aux 3 niveaux de la compétence Science des Runes (Notions, Pratique, Avancé) requis pour apprendre les runes correspondantes (pour plus de détails sur l'Autel Runique, voir la [section des bâtiments de la Forteresse — p.148](#)). Chaque rune connue par le héros peut être utilisée **une fois par combat** par chaque créature de la Forteresse. Encore une fois, certaines capacités peuvent lever ces restrictions.


Science des Runes — Niveaux de compétence

- 


Notions de Science des Runes

 - » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 1-2
 - » **Structure associée:** Autel Runique niveau 1 (1 rune de niveau 1 + 1 rune de niveau 2)
- 

Science des Runes Pratique

 - » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 3-4
 - » **Structure associée:** Autel Runique niveau 2 (1 rune de niveau 3 + 1 rune de niveau 4)
 - » **Prérequis:** Notions de Science des Runes
- 

Science des Runes Avancée


 - » **Permet d'apprendre:** Runes niveau 5
 - » **Structure associée:** Autel Runique niveau 3 (1 rune de niveau 5)
 - » **Prérequis:** Science des Runes Pratique
- 

Science des Runes Ultime


 - » **Effet:** Permet d'activer les runes sans dépenser de bois et de minerai.
 - » **Prérequis:** Science des Runes Avancée




Modificateurs pour Science des Runes

- 

Rune de Qualité

 - » **Effet:** Accorde 50% de chances d'annuler le coût en ressources de l'activation d'une Rune.
 - » **Prérequis:** Notions de Science des Runes
- 

Rune Supérieure

 - » **Effet:** Permet d'activer une seconde fois la même Rune, au triple de son coût initial en ressources.
 - » **Prérequis:** Notions de Science des Runes
- 

Rénovation de Rune

 - » **Effet:** Permet de réinitialiser une rune déjà utilisée par une créature pour qu'elle puisse être à nouveau utilisée. Si la créature sélectionnée a utilisé plusieurs runes, la rune rénovée est choisie aléatoirement.
 - » **Prérequis:** Notions de Science des Runes



Inversion de Runes (Apprentissage)

- » **Effet:** Restaure 0.5*Esprit points de Mana à chaque fois qu'une rune est activée par les créatures de l'armée.
- » **Prérequis:** Déchiffrement des Arcanes (Apprentissage)



Affinité avec les Runes (Commandement)

- » **Effet:** Chaque activation de rune sur une créature augmente son Moral de +2 pour un tour.
- » **Prérequis:** Diplomatie (Commandement)



Enclume Ardente (Structure du Graal)

- » **Effet:** Les héros défendant la cité ne dépenseront pas de ressources pour activer les runes.
- » **Prérequis:** Larme d'Asha

Stratégies

Pour pouvoir profiter des runes de niveau le plus élevé, il faudra développer Science des Runes jusqu'au niveau Avancé. Par contre, le bonus apporté par Science des Runes Ultime est peu intéressant (économie de bois et de minerai) : Rune de Qualité permet d'économiser aussi les ressources précieuses, souvent bien plus stratégiques. Rune Supérieure n'est vraiment utile que sur une carte riche en ressources, ou à la poursuite de Chance Surnaturelle. Rénovation de Rune, quant à elle, ne trouve son intérêt que dans un long combat, ou contre des troupes très lentes.

Si votre armée est puissante, Affinité avec les Runes fait partie des capacités très intéressantes en combat, car elle vous permettra de harceler les troupes adverses. Si vous vous reposez davantage sur les sorts et la Puissance Magique du héros, alors Inversion de Runes vous sera très utile. L'une des capacités deux devra pourtant être abandonnée si vous visez Chance Surnaturelle.

Chance Surnaturelle

Chance Surnaturelle est le pendant de Chance de la Nature, la capacité absolue des Sylvains : toutes les attaques contre l'armée du héros seront malchanceuses, n'infligeant donc que 50% de dégâts. Lorsqu'ils se rencontrent, Chance Surnaturelle et Chance de la Nature s'annulent.



Chance Surnaturelle est très accessible, car elle nécessite des compétences particulièrement intéressantes pour un Mage des Runes, qui profite de capacités uniques, comme Machines Runiques (Machines de Guerre) et Embrasement (Magie de la Destruction). Resquilleur (Logistique) accélère aussi grandement le développement de votre royaume, dès que la carte est riche en ressource ou en structures à visiter, ou si elle nécessite de fréquents embarquements et débarquements.