

Kowalstwo Runiczne

WSTĘP

Kowale Run są potężnymi krasnoludzkimi mistykami, używającymi starożytnych magicznych symboli do wpływania na rzeczywistość. Kowali Run jest obecnie niewielu, ale szacunek dla ich rzemiosła pozostaje silny, a ich wyroby są bardzo cennymi magicznymi artefaktami.

MECHANIKA

Runy należy nanosić na broń lub pancerz zmywalnym pisakiem albo inną łatwą do późniejszego usunięcia metodą.

Runy posiadają dwa efekty: Stały i Aktywny. Efekt Stały działa tak długo, jak runa pozostaje na przedmiocie, natomiast Efekt Aktywny zostaje zainicjowany po deklaracji gracza i daje efekt o krótkim działaniu czasowym oraz powoduje wypalenie się runy (po użyciu efektu aktywnego runa zostaje usunięta z przedmiotu).

Wykuwanie magicznych symboli w broni i pancerzach jest ciężkim i czasochłonnym zajęciem – dlatego Kowale Run mogą wykuć jedynie ograniczoną ich ilość każdego dnia. Ilość ta równa się liczbie umiejętności z cechy Moc plus 1 (Oznacza to, że posiadając dwie umiejętności z cechy Moc, można wykuć dziennie 3 runy). Na danym przedmiocie może zostać wykuta tylko jedna runa naraz. Wykucie kolejnej spowoduje zniesienie efektów powodowanych przed poprzednią.

Do wykucia każdej runy potrzeba odpowiedniego komponentu, który ulega zużyciu podczas wykonywania runy. Aktywowanie runy nie wymaga żadnych dodatkowych kosztów poza jej zniszczeniem.

| Runa | Przedmiot | Efekt stały | Efekt aktywowany | Komponent |
|------------------------------|---|--|--|---|
| Runa osądu Gazula | Dowolna broń do walki wręcz | Runa zaczyna się jarzyć w pobliżu nieumarłych (sygnalizowane przez MG). | Broń przez jedną turę zadaje +1 obrażenie wszystkim istotom nieumarłym oraz nekromanantom. | Garść ziemi poświęconej przez kapłana Gazula |
| Runa wykrycia Gazula | Element biżuterii z przezroczystym bądź przświtującym kamieniem | Posiadacz przedmiotu może patrząc przez kamień zobaczyć duchy zmarłych. | Posiadacz może przeprowadzić ze zmarłym krótką interakcję (jak przy umiejętności Medium) | Fragment materiału z ubrania nieboszczyka (dowolnego) |
| Runa siły Grimnira | Topory | Topór zadaje +1 obrażenie demonom i mutantom chaosu. | Topór zadaje przez jedną turę dodatkowe obrażenie każdej zaatakowanej istocie. | Bryła gromrilu |
| Runa pościgu Grimnira | Dowolny element biżuterii | Daje posiadaczowi umiejętność „Szybkość” (nie kumuluje się z aktualnie posiadaną). | Pozwala postaci zbiec przed rozpoczęciem fazy walki. MG odlicza 5 sekund. | Końska podkowa wykonana ze stali (węgiel +żelazo) |
| Runa kunsztu Morgrima | Narzędzia kowalskie | Czas naprawy pancerzy z pomocą tych narzędzi skraca się o połowę. | Naprawiona przez Ciebie właśnie zbroja zyskuje dodatkowy 1PP. | Trzy bryły węgla i trzy bryły żelaza |
| Runa wierności Morgrima | Tarcza | Używana tarcza daje dodatkowy punkt pancerza. | Pozwala przyjąć na siebie strzał bądź czar ofensywny przeznaczony dla innej osoby w zasięgu dwóch kroków. | Bryła miedzi i liść dębu |
| Runa ochrony Grungiego | Zbroja | Dodatkowy punkt pancerza | Aktywacja w fazie magii naprawia pancerz do maksymalnej ilości PP. | Bryła gromrilu |
| Runa bogactwa Grungiego | Bryła surowca | Ta runa nie posiada efektów pasywnych. | Daje dwie dodatkowe bryły surowca, na którą została naniesiona (łącznie gracz będzie w posiadaniu 3 brył). | Bryła surowca, na którą chcemy nanieść runę |
| Runa stałości Smendira | Kowadło | Kowadło staje się nienaruszalne i nie można go w żaden sposób przemieścić. | Wszystkie sojusznicze postaci w zasięgu 5 kroków są przez jedną turę odporne na wszystkie efekty mogące je przewrócić. | Kamień węgielny krasnoludzkiej bądź ludzkiej budowli |
| Runa uderzenia Smendira | Kowadło | Czas wykonywania broni i jej elementów (np. grotów strzał) z użyciem tego kowadła skraca się o połowę. | Wybrana postać w zasięgu wzroku osoby aktywującej (aktywacja tylko w fazie magii) runę otrzymuje jedno obrażenie, ale osoba aktywująca również zostaje ogłuszona mocą runy i nie może się poruszać do końca kolejnej fazy magii. | Dwie bryły miedzi i bryła soli kamiennej |
| Runa biegłości Thungniego | Amulet | Pozwala na ukrywanie run na przedmiotach tak, aby nie ujawniać ich magicznych właściwości. | Aktywując runę na dowolnym innym przedmiocie, można zniszczyć runę biegłości zamiast własnie używanej. | Sztabka złota |
| Runa odbicia Thungniego | Dowolny element biżuterii | Runa aktywuje się automatycznie w momencie rzucenia zaklęcia na postać posiadającą przedmiot. | Runa anuluje wszystkie efekty czaru, którego celem była postać posiadająca przedmiot (czary obszarowe, w których zasięgu się znalazła również). | Księga magiczna |
| Runa oczyszczenia Valayi | Dowolny przedmiot | Postać staje się odporna na wpływ czystego Spaczenia. | Można wykorzystać tę runę do usunięcia z wybranej postaci jednego efektu wywołanego spaczeniem (mutacji, choroby itp.) | Woda poświęcona przez kapłana/ kapłankę Valayi bądź Shallyi |
| Runa magicznego pisma Valayi | Księga pisma runicznego | Pozwala identyfikować księgi magiczne. | Pozwala odtworzyć runę aktywowaną wcześniej na innym przedmiocie (nie księdze) bez używania komponentów po raz kolejny. | Posążek Valayi |