

WHAAL

LE RUNE



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1



◆ L'INCISIONE ◆ DELLE RUNE



Come si fa?

Per migliorare un oggetto tramite l'incisione delle rune è necessario operare ad una postazione di forgia (che può essere messa a disposizione dalla regia o preparata autonomamente dai giocatori, ma che deve essere FISSA). Il forgiarune impiegherà alcuni minuti per la preparazione, in cui deve simulare di usare il mantice, l'incudine ed il martello, le pinze, ed ogni altro strumento ritenuto adeguato, lavorando il metallo necessario nella maniera più realistica (e scenografica) possibile.

Indicativamente, una lavorazione dovrebbe durare almeno 30 secondi per reagente impiegato, motivo per cui si invitano i giocatori ad approntare scenografie che ne rendano l'utilizzo il meno monotono possibile. Nel caso in cui il numero di reagenti determini un tempo di forgiatura molto lungo (ad es. nel caso di rune con oltre 10 reagenti), il tempo di lavorazione dopo cui la lavorazione si considera completata è di 5 minuti. Al termine dell'opera il forgiarune può applicare immediatamente gli effetti su di un'arma o su di un'armatura, allegando un apposito cartiglio con la sua firma.

Quanto dura una runa?

Una volta applicata, una runa mantiene i suoi effetti fino al termine della prima scena in cui viene effettivamente utilizzata ovvero in un combattimento in cui l'arma infligge almeno un colpo, o l'armatura subisce almeno un colpo. Una runa non utilizzata permane sull'oggetto per un tempo illimitato, anche se questo viene scambiato, venduto o rubato purché il cartiglio rimanga allegato all'arma o all'armatura.

Regole speciali

Una runa già incisa può anche essere utilizzata come ingrediente in una nuova lavorazione e vale sempre la metà dei reagenti che sono stati usati per crearla.

LE RUNE



Runa della pietra

Costo: 30 pab

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 2 componenti arcane

Quando viene attivata, permette di considerare i punti forniti da un'Armatura aumentati di 1.

Runa della robustezza

Costo: 40 pab

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 2 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore aumenta di 1 il numero delle sue Ferite. La Ferita aggiuntiva è la prima ad essere consumata in caso si riceva un danno.

Runa spezzaincantesimi

Costo: 20 pab

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 2 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può utilizzare la frase "IMMATERIUM: annullo questo sortilegio!".

Runa della salvezza

Costo: 40 pab

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 4 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore riduce di uno i danni veicolati dal nastro di colore BIANCO e i danni che vengono inflitti dalle frasi che iniziano con IMMATERIUM. In questo modo, i danni possono essere anche ridotti a 0.

Runa dei rancori

Costo: 60 pab

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Durante la creazione, è necessario specificare una razza di mostri (orchi, goblin, troll, vampiri, uomini bestia, ecc). Quando attivata, a patto di combattere contro almeno un membro della razza scelta, il personaggio non considera utilizzati gli Stili impiegati nella scena.

Runa di protezione

Costo: 60 pab

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore riduce ad un singolo danno NORMALE ogni attacco a distanza che subisce.

Runa del fato

Costo: 60 pab

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore trasforma ogni danno che lo ridurrebbe immediatamente a Ferito in un singolo danno NORMALE.

Runa del ferro

Costo: 60 pab

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore riduce di 1 tutti i DANNI NORMALI che subisce.

Runa del fuoco*Costo: 60 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può allegare un nastro di colore di colore ROSSO all'arma per tutta la durata della scena.

Runa dell'abilità*Costo: 60 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, la runa ripristina l'uso di tutti gli Stili posseduti dal PG.

Runa della fornace*Costo: 60 pab*

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando attivata, il personaggio riduce di 1 i danni veicolati dal codice di colore ROSSO e li considera danni NORMALI. In questo modo, i danni possono essere anche ridotti a 0.

Runa della fortuna*Costo: 60 pab*

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore ignora gli effetti del malfunzionamento delle armi da fuoco e i danni derivati dagli incidenti di lancio.

Runa della potenza*Costo: 60 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 10 componenti arcane

Quando viene attivata, se il personaggio combatte contro almeno un Mostro, non considera utilizzati gli Stili usati durante la scena.

Runa maggiore di Alaric il pazzo [S]*Costo: 80 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Può essere incisa solo su armi da taglio. Quando viene attivata, il possessore può allegare il nastro di colore BLU all'arma. Una volta attivata, la Runa permane sull'arma per sei mesi, a patto che venga tenuto il cartiglio originale.

Runa maggiore della distruzione [S]*Costo: 80 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può usare la frase "IMMATERIUM: distruggo quel -nome arma o scudo-" su un'arma colpita dall'oggetto runico. La frase può essere ripetuta a volontà su armi con nastro di colore BIANCO mentre su oggetti con altri codici colori o privi di un colore può essere usata una sola volta.

Runa maggiore di Skalf Maglionero [S]*Costo: 80 pab*

Tipologia: runa d'arma

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Consente di utilizzare per tre volte la frase "IMMATERIUM: questa ferita ti sarà FATALE" a patto che venga utilizzata in seguito al colpo portato con l'arma.

Runa maggiore dell'acciaio [S]*Costo: 80 pab*

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, se il possessore subisce un danno che lo porterebbe automaticamente allo stato di Ferito, subisce invece una ferita singola. Inoltre, se subisce un danno che lo porterebbe automaticamente a Sconfitto viene invece Ferito.

Runa maggiore dell'adamantio [S]*Costo: 80 pab*

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può ignorare una qualsiasi frase che contiene la parola IMMATERIUM.

Runa maggiore del Gromril [S]

Costo: 80 *pab*

Tipologia: runa d'armatura

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore riduce a 1 tutti i danni che subisce che non siano veicolati con un codice di colore.

Runa maggiore Blocca Incantesimi [S]

Costo: 80 *pab*

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può usare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: annullo tutti i sortilegi".

Runa maggiore dell'Equilibrio [S]

Costo: 80 *pab*

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può allegare un nastro di colore BIANCO alla propria arma. Una volta attivata, la Runa permane sull'arma per sei mesi, a patto che venga tenuto il cartiglio originale.

Runa maggiore della Regalità [S]

Costo: 80 *pab*

Tipologia: runa da talismano

Materiali di gioco: 20 componenti arcane

Quando viene attivata, il possessore può utilizzare a volontà la frase "IMMATERIUM: Smetti di fuggire!"