

**LA LOCANDA DELLE DUE LUNE**

**PRESENTA**

# **FORGIARUNE**



## **ABILITA' & TALENTI**

**SUPPLEMENTO PER  
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY**

# NUOVE ABILITA' DEI FORGIARUNE

## CREARE RUNA MAGGIORE

Il personaggio che conosce quest'abilità, possiede l'antica sapienza e abilità di poter creare e incidere una Runa Maggiore. Vi sono tuttavia alcune limitazioni da dover rispettare:

Si deve avere accesso ad una Incudine del Destino situato in una Roccaforte dei Nani

Devono dedicare 2D10 mesi ricercando l'effetto desiderato e determinando la forma corretta per la runa.

Devono dedicare altri 2D10 mesi alla corretta combinazione degli ingredienti rari, per poter dare la giusta potenza alla Runa Maggiore

Deve lavorare almeno 8 ore al giorno per 1D10+6 settimane per effettuare la prima incisione

Deve infine eseguire una Prova di Volontà con un bonus negativo di -10% se è la prima volta che si incide la Runa Maggiore.

<b>TIPO DI ABILITA':</b>	AVANZATA
<b>CARATTERISTICA:</b>	VOLONTA'
<b>TALENTI CORRELATI:</b>	NESSUNO
<b>LIMITAZIONI:</b>	SOLO I CUSTODI DELLE RUNE POSSONO APPRENDERLA

## ISCRIVERE RUNE

Questa abilità permette di iscrivere le rune sopra all'oggetto desiderato. L'abilità è divisa in due:

**ISCRIVERE RUNE:** Tutti i possessori di quest'abilità, possono iscrivere rune, su qualsiasi oggetto, ornamento e tessuto, ottengono un bonus di +10% a tutte le Prove di Iscrivere Runa (Ag).

**ISCRIVERE RUNE MAGGIORI:** Tutti i possessori di quest'abilità possono iscrivere Runa Maggiori create da altri o da loro stessi, l'abilità dona un +15% a tutte le Prove d'Iscrivere Rune Maggiori create da loro (Ag), un +10% alle Prove d'Iscrivere Runa Maggiori create da altri (Ag), ed un ulteriore bonus di +5% alle Conoscenze Accademiche delle Rune (Int)

<b>TIPO DI ABILITA':</b>	AVANZATA
<b>CARATTERISTICA:</b>	AGILITA'/ INTELLIGENZA
<b>TALENTI CORRELATI:</b>	NESSUNO
<b>LIMITAZIONI:</b>	SOLO I MASTRI FORGIARUNE E I CUSTODI DELLE RUNE POSSONO APPRENDERLA

## MAESTRIA DELLE RUNE

Questa abilità ti permette di poter iscrivere o creare tutte le rune che riesci ad apprendere dal tuo Maestro. Di Maestria delle Rune ne esistono di due tipi, quella per la razza dei Nani e quella per la razza degli Umani.

**MAESTRIA DELLE RUNE DEI NANI:** Tutti i nani che possiedono questa abilità sono in grado di iscrivere qualsiasi runa che conoscono con particolare maestria. Ottengono un bonus di +15% a tutte le Prove che richiedono una Prova d'Abilità per l'incisione della Runa.

**MAESTRIA DELLE RUNE DEGLI UMANI:** La maestria degli Umani nel forgiare rune, è molto inferiore a quella dei Nani sia come qualità che come potenza finale. Tutti gli Umani impiegheranno 1D10 Giorni in più per incidere le Rune, in confronto ai Nani. Inoltre la loro abilità di Maestria delle Rune gli fa ottenere un bonus di +5% a tutte le Prove che richiedono una Prova d'Abilità per l'incisione della Runa.

<b>TIPO DI ABILITA':</b>	AVANZATA
<b>CARATTERISTICA:</b>	AGILITA'
<b>TALENTI CORRELATI:</b>	NESSUNO
<b>LIMITAZIONI:</b>	SOLO LE CARRIERE AVANZATE DEI FORGIARUNE DEI E I FORGIARUNE UMANI POSSONO AP-

## PARLARE LINGUA ARCANNA

Usa quest'abilità per lanciare incantesimi. Devi parlare una lingua arcana per usare la magia. Al contrario di altre lingue, le lingue arcane non sono usate nelle normali conversazioni, ma per manipolare le energia magiche. Tutti i papiri e i grimori sono scritte in lingue arcane. Come *CONOSCENZE ACCADEMICHE*, *PERLARE LINGUA ARCANNA* non rappresenta una singola abilità, ma diverse.

**ELENCO DELLE LINGUE ARCANNE:**

Nanico Arcano, Runico.

<b>TIPO DI ABILITA':</b>	AVANZATA
<b>CARATTERISTICA:</b>	INTELLIGENZA
<b>TALENTI CORRELATI:</b>	NESSUNO
<b>LIMITAZIONI:</b>	NESSUNA

## STORIA DELLE RUNE

Il lungo studio che hai effettuato nel corso degli anni, ti è servito per conoscere e identificare qualsiasi oggetto runico o runa conosciuta. Ma non conosci i rudimenti della costruzione per quella serve l'abilità apposita. Tutte le Prove d'Intelligenza per ottenere informazioni o identificare l'oggetto o runa verranno eseguite con un Bonus alla Caratteristica del +10%; una seconda Prova d'Intelligenza eseguita con successo, potrà far capire chi ha costruito l'oggetto o runa.

<b>TIPO DI ABILITA':</b>	AVANZATA
<b>CARATTERISTICA:</b>	INTELLIGENZA
<b>TALENTI CORRELATI:</b>	NESSUNO
<b>LIMITAZIONI:</b>	NESSUNA

# NUOVI TALENTI DEI FORGIARUNE

## LAVORARE MATERIA

Questa abilità non rappresenta una singola abilità, ma più abilità da apprendere singolarmente. L'abilità Lavorare Materia, dona un +10% a tutte le prove che implicano la lavorazione e ricerca di un qualche materiale conosciuto. Se si eseguono Prove di Lavorazione (Ag) senza l'abilità queste verranno eseguite con un bonus negativo del -30%. Quest'abilità può servire anche per estrarre il singolo minerale dalla pietra grezza, successivamente molti possessori di questa conoscenza, scelgono se vendere il minerale al Fabbro o tenerlo per loro stessi, per forgiare armi, armature ecc...

Le categorie di materie prime e non, più comuni per Lavorare Materia sono:

*Pietra, Legno, Gemme, Metalli, Sartoria*

### DESCRIZIONE CATEGORIE:

PIETRA: comprende tutte le pietre e rocce conosciute comprese quelle di mare, fiume e laviche

LEGNO: comprende tutti i tipi di legname conosciuto nel Vecchio Mondo.

GEMME: comprende tutti i tipi di Diamanti, Opali e gemme conosciute.

METALLI: comprende tutti i tipi di metalli conosciuti che spesso vengono combianti tra loro per ottenere i risultati migliori, i metalli si dividono in varie famiglie comprese in questa unica abilità, le famiglie sono:

METALLI NOBILI (Rame, Oro, Argento)

METALLI LEGGERI (Alluminio, Cupalite)

METALLI RESISTENTI (Titanio, Cromo)

METALI DUTTILI (Piombo, Stagno, Indio)

METALLI DEL FERRO (Ferro, Nichel)

METALLI MINERARI: (Gesso, Malachite)

SARTORIA: comprende tutti i tessuti conosciuti nel Vecchio Mondo, sei in grado di poter ricamare qualsiasi abito danneggiato purchè sia di qualità Buona. Quest'abilità inoltre permette di poter fabbricare un vestito completo per qualsiasi animale o creatura. L'abilità permette di poter rammendare qualsiasi tessuto (esempio: Vele, Coperte ecc..)

**ABILITA' CORRELATE:** *MESTIERE*

**LIMITAZIONI:** *NESSUNA*

## LITANIA DELLE RUNE

Se stai forgiando una runa normale o maggiore, puoi provare a canticchiare questa antica Litania di benevolenza, per intonarla dovrai eseguire una Prova di Simpatia, se riesce otterrai un ulteriore bonus di +10% quando esegui la Prova di Volontà per incanalare la magia all'interno della Runa.

**ABILITA' CORRELATE:** *NESSUNA*

**LIMITAZIONI:** *NESSUNA*

## **CREDITI**

**Titolo:** ABILITA' & TALENTI DEI FORGIARUNE

1° Edizione Italiana: *Marzo 2007*

Autore Edizione Italiana: *Barani Marco "Gotrek"*

Posta Elettronica: [gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it)

Impaginazione e Grafica realizzata da: *Barani Marco "Gotrek"*

**CREATORE E COLLABORATORE:**

Sito Italiano non ufficiale: [www.wfrp.it](http://www.wfrp.it)

Forum Italiano non ufficiale: [martelli.forumfree.net](http://martelli.forumfree.net)

**TRATTO DA:**

*RUNE dei NANI (sezione Magia) pubblicato nel novembre 2006 (di Barani Marco "Gotrek")*

## **RINGRAZIAMENTI**

**ISPIRAZIONE E FONTI DEL FILE:**

*I Regni della Magia pag.98-105 (nexus editrice)*

*Apprendista/Incisore di Rune (di Martin Colleombroso)*



## **Note e Copyright**

### **COPYRIGHT**

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © Martin Colleombroso © Nexus Editrice © Autore e Creatore del file Marco Barani ([gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it))