



## CAPITOLO 7 – RUNE

### INDICE

|                       |  |           |
|-----------------------|--|-----------|
| <b>Capitolo 7.1</b>   | <b>LA GILDA DEI FORGIARUNE</b>           | <b>2</b>  |
| <b>Capitolo 7.2</b>   | <b>LA FORGIA</b>                         | <b>5</b>  |
| 7.2.1:                | FORGIARE LE RUNE                         | 5         |
| 7.2.2:                | RUNE PERMANENTI                          | 5         |
| 7.2.3:                | ISCRIVERE RUNE PERMANENTI                | 6         |
| 7.2.4:                | RUNE TEMPORANEE                          | 6         |
| 7.2.5:                | ISCRIVERE RUNE TEMPORANEE                | 6         |
| <b>Capitolo 7.3</b>   | <b>LE RUNE</b>                           | <b>7</b>  |
| 7.3.1:                | FABBRICARE OGGETTI CON INCISIONE DI RUNE | 7         |
| <b>Capitolo 7.4</b>   | <b>ISCRIVERE LE RUNE</b>                 | <b>8</b>  |
| 7.4.1:                | IMPARARE RUNE MAGGIORI                   | 8         |
| 7.4.2:                | ROMPERE O DISTRUGGERE OGGETTI RUNICI     | 9         |
| <b>Capitolo 7.5:</b>  | <b>RUNE PERMANENTI CONOSCIUTE</b>        | <b>9</b>  |
| 7.5.1                 | CLASSE RUNE PER ARMI                     | 9         |
| 7.5.2                 | CLASSE RUNE PER ARMATURE                 | 11        |
| 7.5.3                 | CLASSE RUNE D'INGEGNERIA                 | 12        |
| 7.5.4                 | CLASSE RUNE TALISMANICHE                 | 13        |
| 7.5.5                 | CLASSE RUNE MAGGIORI                     | 14        |
| <b>Capitolo 7.6:</b>  | <b>RUNE TEMPORANEE CONOSCIUTE</b>        | <b>17</b> |
| <b>Capitolo 7.7:</b>  | <b>NUOVE ABILITA'</b>                    | <b>19</b> |
| <b>Capitolo 7.8:</b>  | <b>NUOVI TALENTI</b>                     | <b>21</b> |
| <b>Capitolo 7.9:</b>  | <b>LE CARRIERE</b>                       | <b>22</b> |
| <b>Capitolo 7.10:</b> | <b>CREDITI</b>                           | <b>24</b> |



## **7.1 LA GILDA DEI FORGIARUNE**

### **STORIA:**

Durante l'Era dei Divini Antenati, un possente sistema di caverne naturali, che si stendeva per miglia e miglia, scendeva per centinaia di metri sotto i picchi meridionali delle Montagne ai Confini del Mondo. Le bellezze e le meraviglie di quelle caverne erano senza pari. Gioielli e vene d'oro scintillavano nell'oscurità, le pareti erano intagliate in forme fantastiche dal passaggio dei fiumi sotterranei, le stalattiti e le stalagmiti formavano ampi colonnati nella penombra. In quei giorni prima della venuta del Caos, c'era poco da temere dall'oscurità.

Thungni figlio di Grugni, venne attratto dalla bellezza naturale delle rocce e dalla serenità delle caverne, allora conosciute come Ankor Bryn, il Regno Luccicante. Si aggirò da solo nelle caverne per giorni e settimane, incantato dalla loro bellezza. Quando fece ritorno, portò con sé la conoscenza della magia runica. Thungni non rivelò mai come venne in possesso di un tale meraviglioso sapere, se lo trovò iscritto su qualche antica roccia, nel reame della sua immaginazione o se proveniva da qualche antica divinità. Il Regno Luccicante venne nascosto durante i terremoti e gli sconvolgimenti che seguirono il collasso dei Portali, mentre la sua ubicazione andò perduta perfino per l'antica sapienza dei Nani.

Inizialmente quando Thungni portò le sue rune ai Nani, essi mancavano della conoscenza necessaria per usarle al massimo del loro potenziale. Erano diverse dalle normali Rune che Valaya aveva introdotto per esprimere i pensieri e le conoscenze dei Nani. Occorreva la grandezza di Grugni stesso per capire che potevano essere usate in metallurgia per dare potere agli oggetti forgiati. Ma i Nani scoprirono presto che solo i più capaci dei loro fabbri e artigiani possedevano l'abilità di iscrivere le rune sulle armi, le armature e altri oggetti in modo che i simboli non fossero solo semplici ornamenti. Quei pochi artigiani furono i primi dell'antica Gildea dei Forgiarune di Morgrim.

### **FORGIARUNE:**

Nel complesso i Nani vedono la magia ed in particolare il lancio degli incantesimi, come un argomento poco interessante adatto a razze più deboli come Elfi ed Umani. Le rune sono qualcosa di diverso, esse sono parte della storia e del patrimonio dei Nani, strettamente legate alle antiche arti della metallurgia e della forgia. Per qualsiasi Nano, chiunque si rivolga alle rune con la parola "magia" o "stregoneria", ritiene insultata una delle più antiche tradizioni della sua razza.

Nonostante questo le rune traggono il loro potere da una forma di magia, anche se si tratta di un potere stabile ed affidabile. Essendo non magici, i Nani hanno imparato ad usare le rune (che attingono dalla magia) in un modo che le altre razze non hanno scoperto. Attraverso la storia le rune hanno servito bene i Nani, permettendo loro di creare artefatti ed armi per compensare le capacità magiche dei loro molti nemici. Le rune hanno una permanenza che rivaleggia con la migliore magia divina e le più potenti creazioni della stregoneria.

Le rune sono utilizzate per creare armi e armature particolarmente potenti. Tuttavia in particolari occasioni possono venire impresse su stendardi, anelli, amuleti e persino capi di vestiario. Alcune rune sono utilizzate per proteggere tombe, sale del tesoro o altri luoghi. Altre servono a espandere e proteggere miniere o altri luoghi di lavoro e di residenza dei Nani.

I Forgiarune sono i soli Nani capaci di produrre rune in un qualsiasi modo, sia creando oggetti di grande potenza, iscrivendovi delle rune mentre vengono creati, sia intagliando o scrivendole su oggetti più temporanei per effetti di più breve durata. Tutti i Forgiarune sono tenuti in grande considerazione e onorati dalla società dei Nani per la loro grande sapienza, capacità e abilità. Ci sono tante leggende che descrivono gli atti eccezionali di potenti Forgiarune, tante sono quelle sui Re e sugli eroi Nani del passato.

### **LA GILDA:**

La Gildea dei Forgiarune è una delle più vecchie gilde degli artigiani dei Nani, ed è dominata da un certo numero di famiglie che possono far risalire la loro dinastia indietro fino ai tempi di Thungni. La forgia delle rune è una questione familiare; molti maestri dell'arte la insegneranno solamente a parenti giovani che reputino degni di essere loro apprendisti. Allorquando l'apprendista di un grande Forgiarune incide la sua prima runa è sempre motivo di festa per la famiglia, mentre lo è il rammarico lo scoprire che il suo talento non è sufficiente a seguire l'arte dei suoi antenati.

Di solito un Forgiarune non riesce a trovare un apprendista nella sua famiglia, si porterà la sua conoscenza nella tomba. Tuttavia anche se molto raramente un Forgiarune può essere particolarmente impressionato dal lavoro di un giovane artigiano o fabbro Nano non appartenente alle vecchie famiglie, in tal caso si offrirà di istruirlo nell'arte;



oppure potrà essere persuaso a prendere un apprendista da un'altra Fortezza o insediamento di Nani. Nonostante questo con il passare dei secoli, il numero dei Forgiarune diminuisce, alcuni temono che la conoscenza delle rune venga persa.

Nel corso del tempo le famiglie appartenenti alla Gilda, hanno incrinato i propri rapporti, alcune di esse rifiutano di parlare o scambiare opinioni e nuove scoperte con le altre famiglie. Il risultato è che le rune maggiori si è divisa tra le dinastie, nessun Nano ha accesso a tutte le rune. Può darsi che un Forgiarune intenzionato a trovare e apprendere il segreto di un simbolo particolare debba usare la genealogia e la diplomazia per scoprire chi ne è in possesso e provando a persuaderlo per farselo insegnare.

I Forgiarune non mettono mai per scritto il loro sapere, nella convinzione che sia qualcosa che si può insegnare solo con l'esempio e non con la lettura. Se mai producono uno scritto sulla loro arte, prestano molta cura nel codificarlo, celarlo con indovinelli, nascondere con altri sotterfugi o perfino farlo sparire tramite una runa, in modo che coloro che sanno dove cercare e abbiano la giusta chiave lo possano leggere.

Ben pochi all'esterno degli insediamenti dei Nani delle Montagne ai Confini del Mondo conoscono qualcosa della segreta Magia Runica e ancor meno come usarla. I Forgiarune sono estremamente riservati riguardo al loro sapere, non condividono mai volontariamente i misteri della forgia delle rune con qualsiasi altra razza. Coloro che tra gli Umani si autodefiniscono "maestri delle rune" sono solo la misera ombra dei Forgiarune, i Nani non li hanno mai perdonati del loro furto.

#### **INCIDERE LE RUNE:**

Il lavoro di un Forgiarune è lungo e arduo. Prima che un Forgiarune possa iscrivere una runa, deve essere prodotto l'oggetto che la porterà. Molti Forgiarune non iscriveranno rune su oggetti che non siano stati creati appositamente per portarle. Produrre un oggetto comporta molte ore alla forgia, sudando sopra ad un incudine. In molti casi è l'apprendista del Forgiarune che compie molto del duro lavoro fisico, lasciando al Forgiarune l'incisione finale delle Rune. Incidere una runa non è semplice come incidere una lettera con uno scalpello. Il Forgiarune deve, attraverso la meditazione e il canto di antiche Litanie Runiche, entrare nel giusto stato mentale. In questo modo, l'energia viene concentrata ed incanalata nella runa. E' un processo mentale spossante per il Forgiarune, che si aggiunge alla fatica fisica di dare forma all'oggetto, lasciandolo esausto per parecchi giorni.

Lo strumento più importante per un Forgiarune è la sua incudine, che dev'essere iscritta con rune rare e fantastiche. Serve da focalizzatore per l'energia magica della terra, che viene incanalata attraverso di essa nella runa che viene iscritta. Più grande è l'incudine e le rune iscritte su di essa, meglio si pensa che sia. Anche quando sta dipingendo una runa sul tessuto, incidendola nel legno o scrivendola su di una porta in pietra, il Forgiarune dev'essere in contatto fisico con la propria incudine, altrimenti le qualità mistiche della runa non si manifesteranno. Per un giovane Nano, costruirsi l'incudine è il momento che segna il suo passaggio da apprendista a Forgiarune. Da quel momento in poi non userà altre incudini per il resto della sua carriera. Nessun Forgiarune userebbe l'incudine di un altro per nessuna ragione.

Ci sono due modi in cui un Forgiarune può iscrivere rune, può creare rune temporanee o permanenti. Una runa temporanea è meno spossante da iscrivere, ma durerà solo per poco tempo o per pochi usi prima di perdere il suo potere magico. Le rune permanenti richiedono molte settimane di lavoro. Oltre all'impegno che richiedono, queste rune possono essere iscritte solo utilizzando un Incudine del Destino. Alcune delle rune più potenti, conosciute come rune maggiori (o maestre), richiedono anche l'aggiunta di ingredienti rarissimi.

#### **INCUDINI DEL DESTINO:**

Queste grandi incudini magiche vennero forgiate in Gromril dai Forgiarune dell'antichità, sotto Karag Drom sul Monte Tuono. Il più grande degli antichi Forgiarune, Kurgaz, usò il fuoco del vulcano stesso per iscrivere ogni incudine con la runa della stregoneria. Si racconta nell'antico libro dei Rancori che Kurgaz e i suoi seguaci vennero uccisi da un grande drago che distrusse le forge della montagna; con la loro morte, la conoscenza di come iscrivere la runa della stregoneria venne persa per sempre. Nessuno sa quante Incudini del Destino vennero forgiate prima che tale conoscenza venisse persa. Oggi quelle che rimangono sono per i Nani gli oggetti più importanti.

Le più potenti fra le Incudini del Destino sono enormi, più alte del Nano più alto. In genere appartengono alla Fortezza in cui sono custodite, spesso appartiene alla gilda stessa. Vengono custodite nelle grandi forge che i Nani hanno nelle loro fortezze montane. Non tutte le fortezze dei Nani contengono un'Incudine del Destino, quelle che le contengono vengono tenute in grande considerazione da coloro che non le hanno. Una manciata di Incudini del Destino sono possedute da singoli Forgiarune e vengono tramandate da maestro ad apprendista. Molti di questi



Forgiarune passano i loro giorni nelle sale di Karak-a-Karak o nei negozi d'armi di Karak Azul. Alcune Incudini del Destino appartengono a Nani che sono espatriati e vivono in una comunità al di fuori delle roccaforti dei Nani. In tempo di guerra, un Incudine del Destino può essere montata su di un carro e trainata in battaglia per dare forza e rinsaldare il morale dell'esercito.

Molte Incudini del Destino sono andate perse, alcune in battaglia, alcune durante le invasioni delle roccaforti da parte di Goblin, Skaven e Uomini Bestia. Queste rocce possono ancora contenere un'Incudine del Destino al loro interno. Ai Goblin chiaramente mancano i rudimenti per poterle utilizzare, ma un'incudine se recuperata avrebbe un valore inestimabile.

Qualsiasi Forgiarune che desideri iscrivere un oggetto con rune permanenti deve prima avere accesso ad un'Incudine del Destino. Il fabbro deve anche provare al Custode delle Rune incaricato che l'oggetto che sta creando porterà gloria e onore al popolo dei Nani, senza portare infamia e né lo svilirà agli occhi del mondo.

#### **LA VITA DEL FORGIARUNE:**

Molti Forgiarune passano le loro vite nelle roccaforti dei Nani sulle montagne. I loro giorni trascorrono nella forgia, creando oggetti magici e armi da usare nelle incessanti guerre contro i pelleverde e le creature del Caos che stanno in agguato. E' raro per un Forgiarune viaggiare, ma talvolta lasciano le loro roccaforti alla ricerca di ingredienti magici per armi particolarmente potenti. Occasionalmente un Forgiarune viaggerà con un esercito per produrre armi e armature ai soldati, talvolta portando con sé un'Incudine del Destino.

C'è però una categoria di Forgiarune che tende a viaggiare molto spesso, si definiscono "espatriati", le cui case d'origine sono state distrutte o conquistate nel corso dei secoli, costretti quindi ad insediarsi nelle terre degli Umani. Di solito i Nani espatriati formano i loro insediamenti all'interno dell'Impero a partire da ghetti o quartieri all'interno delle città fino a baraccopoli erette nei pressi di piccoli villaggio o miniere. Un Forgiarune Nano cresciuto in comunità del genere possederà minori conoscenze rispetto ad un Forgiarune di Karak Ankor. Nondimeno i Forgiarune Nani paragonati ai fabbri Umani, risulteranno indubbiamente abilissimi. Anche se è poco probabile che simili Forgiarune possa avere accesso ad un'Incudine del Destino, quasi sicuramente sapranno dov'è situata la più vicina a loro, potranno occasionalmente viaggiare per crearvi un nuovo oggetto. Tuttavia i Custodi delle Rune sono molto meno disposti a dare accesso alle grandi Incudini del Destino a Nani che considerano dei girovaghi che vivono con gli Umani, ci vorrà molta persuasione per convincerli.

I Forgiarune espatriati preferiscono vivere in insediamenti di Nani, specialmente in comunità all'interno delle città umane più grandi. In quest'ultimo caso, la loro qualifica di Forgiarune viene tenuta segreta ed essi praticano ben poco la loro arte; passano per armaioli o gioiellieri molto abili niente di più. Alcuni viaggiano di città in città, sperando di trovare altri Nani espatriati abbastanza ricchi da finanziare la loro arte. Alcuni possono persino intraprendere avventure alla ricerca di armi runiche perdute o perfino di un'Incudine scomparsa. Pochi Umani conoscono la differenza fra un fabbro dei Nani ed un Forgiarune, né la differenza di stato sociale fra di loro agli occhi dei Nani. Essere un Forgiarune fra le terre degli Uomini è un compito triste ed ingrato.

#### **CARRIERE DI FORGIA RUNE:**

La carriera del Forgiarune è lenta e molto lunga, dopo molti anni un Forgiarune può anche diventare Custode delle Rune se ne è degno. Il passaggio fra le varie carriere costa sempre 100 punti esperienza.

1. APPRENDISTA FORGIARUNE
2. FORGIARUNE
3. MASTRO FORGIARUNE
4. CUSTODE DELLE RUNE

#### **NUOVE ABILITA'**

L'introduzione di queste quattro nuove carriere comporta l'inserimento di nuove abilità e talenti legate ad esse:

- CREARE RUNA MAGGIORE
- ISCRIVERE RUNE
- MAESTRIA DELLE RUNE
- PARLARE LINGUA ARCANA (Nanico)
- PARLARE LINGUA ARCANA (Runico)
- STORIA DELLE RUNE



#### NUOVI TALENTI

- LITANIA DELLE RUNE
- LAVORARE MATERIA

#### LE CLASSI DI RUNE CONOSCIUTE:

1. Armi
2. Armature
3. Ingegneria
4. Talismaniche
5. Rune Maggiori (o Maestre)

## **7.2 LA FORGIA DELLE RUNE**

### **7.2.1 FORGIARE LE RUNE:**

Le rune sono segni o simboli magici che possono essere iscritti su armi o altri oggetti per renderli magici. Un Forgiarune può creare due forme di rune:

- PERMANENTI
- TEMPORANEE

Entrambe usano la stessa forma runica, ma il loro metodo di iscrizione è diverso e modifica il loro effetto e la loro durata. Un oggetto runico può essere utilizzato da chiunque. I Nani trattano gli Artefatti runici con rispetto e reverenza, se vedono un oggetto che porta una runa, utilizzato da un razza al di fuori di quella dei Nani, vorranno sapere come sia entrato possesso dell'oggetto e con quale diritto lo porta.

Alcune rune sono grandi e incise meravigliosamente, attirando l'attenzione di chi osserva l'oggetto. Altre sono poco appariscenti, soltanto un occhio fino ed addestrato comprenderà quello che l'occhio sta osservando. Alcune sono quasi invisibili per chi non sia un Forgiarune. Quando una runa viene usata per uno scopo specifico spesso risplenderà, lampeggerà o rivelerà la sua presenza in qualche modo. Molte rune permanenti perdono lentamente i loro poteri via via che la magia viene usata per crearle si disperde nel corso dei secoli. Nondimeno tutte le rune di questo tipo sopravvivono ai loro creatori e alcune delle più potenti sembrano ancora oggi potenti come quando vennero forgiate migliaia di anni or sono.

### **7.2.2 RUNE PERMANENTI:**

Una runa permanente deve essere iscritta su un oggetto quando questo viene creato dal Forgiarune. La runa resterà sull'oggetto per sempre, rendendolo un "oggetto runico" incantato. Alcune di queste si attivano automaticamente quando viene utilizzato l'oggetto; altre devono essere toccate o risposto ad un parola d'ordine, un grido di battaglia o alla volontà stessa di chi le impugna. Una volta che una runa permanente di un oggetto è stata usata, resterà inattiva molto probabilmente fino all'alba del giorno successivo.

Occorrono molto tempo e molta fatica per iscrivere rune permanenti, oltre a un considerevole potere magico. Possono essere iscritte se l'oggetto viene fatto su un'Incudine del Destino. Senza l'Incudine del Destino qualsiasi runa sarà temporanea, non importa quanto impegno si infonda. Inoltre se la runa da iscrivere è una Runa Maggiore (o Maestra), durante la forgia sarà necessario includere ingredienti molto rari.

Molti oggetti che portano rune permanenti sono stati fatti nelle Roccaforti dei Nani, dato che si può trovare la maggior parte d'Incudini del Destino. L'AdG determinerà se nei pressi del PG vi sia un'Incudine del Destino, questa Prova di Cercare riguarda sia le incudini sia la ricerca di un maestro di rune.

Normalmente non è possibile incidere una runa permanente su un oggetto già fatto. Il Forgiarune deve sempre creare l'oggetto sul quale va incisa la runa permanente, tutto questo comporta un grosso ammontare di tempo e fatica da parte del Forgiarune.

Non si possono incidere rune permanenti su oggetti magici o incantati.



### 7.2.3 ISCRIVERE RUNE PERMANENTI:

Creare una runa permanente richiede 1D4+2 settimane per runa, tempo durante il quale il Forgiarune deve impiegare almeno quattro ore di lavoro al giorno. Lavorare più tempo sull'oggetto lo renderà sicuramente di migliore fattura, bello, ma non incide sui tempi di iscrizione della runa. Ogni due ore passate in più sull'oggetto lo renderà di un valore superiore pari al 20% in più, inoltre il Forgiarune guadagnerà un +10% alle Prove di Volontà e Intelligenza che comporta la costruzione di tale oggetto.

Terminato questo periodo, il Forgiarune deve superare una Prova di Volontà per ogni runa incisa sull'oggetto, in caso di fallimento la runa non avrà nessun effetto, se non ornamentale, se il fallimento ha il risultato di 99-00 comporta l'esplosione dell'oggetto, con danno pari a 10 per una zona di 12 metri (sagoma piccola), il colpo riguarderà chiunque sia all'interno dell'area; mentre se la prova riesce la runa è iscritta correttamente sull'oggetto.

La forma della runa è sull'oggetto, l'oggetto potrebbe sembrare un oggetto runico solamente a chi possiede l'abilità Conoscenze Accademiche (Rune).

Oltre alla Prova di Volontà, il Forgiarune deve superare un Prova di Abilità Costruire riguardante:

- Armi, Armature o altri oggetti metallici: MESTIERE (Fabbro o Fabbriante d'Armi/Armature/di Archi/ da Fuoco)
- Oggetti di Legno: MESTIERE (Carpentiere)
- Gemme e Gioielli: MESTIERE (Gioielliere o Tagliatore di Gemme)
- Oggetti di Pietra: MESTIERE (Minatore o Scalpellino)
- Macchine d'Assedio: INGEGNERIA
- Abiti: MESTRIERE (Sarto)

Ovviamente potrebbero esistere anche altri impieghi da abbinarci l'abilità necessaria da utilizzare.

Con un successo l'oggetto è perfetto di fattura Buona, in caso di risultato della Prova di 01-05 l'oggetto è di qualità Eccezionale. Se la Prova fallisce la runa non servirà a nulla se non come ornamento, mentre un risultato di 99-00 comporterà l'esplosione dell'oggetto, esplosione che coprirà un'area di 12 metri (sagoma piccola), con un danno pari a 10, chiunque si trovi nell'area subirà le conseguenze del danno, nel calcolo dell'impatto sono escluse tutte le armature o scudi non magici.

### 7.2.4 RUNE TEMPORANEE:

Una temporanea può essere iscritta su qualsiasi oggetto adatto. A differenza delle rune permanenti, non occorre che l'oggetto sia stato fatto dal Forgiarune, ma può essere qualsiasi oggetto solido che il Forgiarune possa toccare con entrambe le mani. Iscrivere una runa temporanea è relativamente semplice e veloce, ma la runa è temporanea, una volta utilizzata essa perde tutto il suo potere magico, l'oggetto tornerà ad essere normale.

Se una runa temporanea non viene usata fino al sorgere del prossimo plenilunio di Mannslieb, essa perderà ogni potere magico. Non è possibile iscrivere una runa temporanea su oggetti che riportino anche rune permanenti.

Anche se è possibile iscrivere una Runa Maggiore (o Maestra) temporaneamente, pochissimi Forgiarune sono disposti a farlo, dato lo sforzo che comporta e soprattutto il reperire gli ingredienti. Non è infatti ritenuto saggio produrre qualcosa che ha una durata massima di un mese.

### 7.2.5. ISCRIVERE RUNE TEMPORANEE:

Una runa temporanea può essere iscritta su qualsiasi oggetto. Di solito viene iscritta con uno scalpello speciale su metallo o su una gemma, ma solo occasionalmente verrà incisa su legno o dipinta su tessuto. La magia necessaria per l'iscrizione della Runa, viene raccolta tramite una Prova di Incanalare riuscita, in caso contrario si dovrà ricominciare daccapo, chiaramente il Forgiarune dovrà eseguirla su la propria incudine. Quindi anche una runa pitturata su tessuto, dev'essere a contatto con l'incudine, se si vuole ottenere un bonus di +10% alla Prova di Incanalare.

Un Runa temporanea verrà iscritta in un lasso di tempo pari a 15+1D10 minuti.

La maggior parte di questo tempo viene spesa per entrare nel corretto stato mentale in modo da iscrivere la runa correttamente, l'effettivo disegno richiede solo pochi secondi; nel caso il Forgiarune voglia impiegare minor tempo, incapperà in Prova d'Incanalare con una penalità di -30%.



Una volta iscritta la Runa, occorrerà effettuare una Prova di Incanalare senza bonus, se realizzata in qualsiasi luogo, con un bonus di +10% se si è a contatto dell'Incudine del Forgiarune; nel caso vi sia poco tempo il Forgiarune riuscendo in una Prova Molto Difficile d'Incanalare, otterrà gli stessi effetti, l'oggetto viene ritenuto magico finché non viene utilizzata la runa. Nel caso la Prova fallisse la runa non avrà effetto, inoltre bisognerà cambiare l'oggetto, nel caso il fallimento porti ad un risultato di 00, l'oggetto rimarrà seriamente danneggiato, in caso di arma con bonus a colpire, essa perderà tale vantaggio; mentre se è un oggetto, rischierà la rottura.

Lo sforzo mentale di iscrivere una runa, anche se temporanea, vessa le capacità mentali di un Forgiarune. Per ogni runa iscritta entro 24 ore dalla prima comporterà una penalizzazione in percentuale (esempio: -10%, -20% ecc..) a seconda della difficoltà dell'iscrizione. Se il Forgiarune proverà ad iscrivere più di 2 rune dalla prima, comporterà oltre alla penalizzazione alla Prova di Incanalare, costringerà il Forgiarune ad una ulteriore Prova di Volontà che se fallita comporterà l'acquisizione di 1D10 Punti Follia.

## **7.3 LE RUNE**

### **7.3.1 FABBRICARE OGGETTI CON INCISIONE DI RUNE:**

Gli oggetti runici differiscono dagli oggetti magici unicamente dall'origine dell'oggetto e possono essere identificati, dispersi o distrutti proprio come gli altri.

Il rituale per costruire un oggetto runico è lungo e tedioso, e solo un caparbio nano ne possiede la pazienza necessaria.

Su di un oggetto possono essere impresse fino a 3 rune, in accordo con quanto segue:

1. **La Regola del Contenimento:** Nessun oggetto può possedere più di 3 rune, la tensione creata da più rune manda in frantumi l'oggetto all'atto della creazione. E' quasi impossibile trovare un oggetto che possa sopportare questa potenza.
2. **La Regola della Forma:** Le rune delle armi possono essere solo incise su armi, quelle d'armature solo su armature, le rune d'ingegneria solo su macchinari e le rune dei talismani solo su talismani.
3. **La Regola dell'Orgoglio:** Un Incisore non riprodurrà mai su di uno stesso oggetto la stessa runa o la stessa combinazione di rune. Non si può creare una spada con una determinata runa e poi crearne un'uguale, bisogna o cambiare arma o runa. Inoltre non possono trovarsi due rune uguali entro 100 metri l'una dall'altra, se così fosse il loro potere si assopirà finché non tornino ad una distanza maggiore.
4. **La Regola della Gelosia:** La Runa Maestra deve essere sola su di un oggetto, se infranta questa regola, si potrebbero avere Rune che vanno in conflitto tra di loro, distruggendo l'oggetto o addirittura esplodendo, causando ferite a tutti quelli presenti in un'area di 15 metri. Inoltre non possono trovarsi due rune uguali entro 100 metri l'una dall'altra, se così fosse il loro potere si assopirà finché non tornino ad una distanza maggiore.
5. **La Regola delle Combinazioni:** Tutte le Rune possono essere combinate in qualunque modo fino al massimo di 3 su di un oggetto, le uniche Rune escluse da questa regola, sono quelle Maggiori. Si può anche utilizzare la stessa runa più volte (esempio: una runa della furia +1 Attacco può essere impressa fino a 3 volte su di un'arma per ottenere +3 attacchi).
6. **La Regola della Chiarezza:** Una Runa non può essere incisa su di un oggetto che è già magico, ad esempio una spada già magica non potrà più ospitare rune. Infrangere questa regola, infligge d10 colpi a Danno 4.
7. **La Regola della Disarmonia:** Coloro che non sono Nani non sono completamente affini alla Magia Runica. Per questo non importa quanti oggetti runici porti un non Nano, solo le tre rune meno difficili resteranno attive, le altre non avranno nessun effetto. L'AdG dovrebbe decidere quali rune sono attive quando un non umano entra in possesso dell'oggetto (al massimo tre rune).

#### **Nota Bene:**

Qualsiasi tentativo di violare le sette regole della magia runica fallirà immediatamente, dato che nessun Forgiarune di incanalare tanto potere in un solo oggetto. Inoltre infrangere queste regole comporterà l'esplosione dell'oggetto. L'esplosione causerà 1D10 colpi con Danno 8, mentre chiunque di trovi entro 24 metri, causerà a tutte le altre creature o oggetti in torno 1D10 Colpi con Danno 4.



## **7.4 ISCRIVERE LE RUNE**

Prima che un Nano possa iscrivere una runa, occorre che la impari. I Nani iniziano la loro carriera di Forgiarune apprenderanno due delle rune di Thungni, ottenendole spendendo 100 punti esperienza. Ci sono quattro condizioni che devono essere soddisfatte prima che un Nano possa imparare una Runa:

- Devono ottenere l'abilità Incidere Rune
- Devono essere entrati nella carriera di Forgiarune, Mastro Forgiarune o Custode delle Rune
- Devono avere 100 punti esperienza per ottenerla.
- Devono eseguire un Prova di Intelligenza per comprenderla

Prima di tutto il Forgiarune deve avere accesso alla Runa da imparare, ossia chiedendola ad un altro Forgiarune. I Forgiarune Nani non mettono mai per iscritto il loro sapere. Le rune vengono apprese sempre da Maestro ad Apprendista mai scambiate tra pari. Quindi un Forgiarune che voglia imparare una runa, dovrà avere l'umiltà di chiederla ad un suo superiore (Mastro Forgiarune); il Forgiarune in questione non deve declassarsi ad Apprendista.

In secondo luogo, il personaggio deve avere la qualità per iscrivere la runa, quindi deve avere l'abilità Incidere Rune ottenendola solamente da un Mastro Forgiarune.

Terzo il personaggio deve spendere 200 punti esperienza per imparare la runa.

L'eccezione è rappresentata da coloro che abbandonano il cammino di Forgiarune. Questi personaggi mantengono la loro capacità magica di Forgiatore di Rune, ma avranno una concentrazione minore nell'eventualità che possano imparare nuove rune (-20%), inoltre a tutte le prove per iscrivere le rune su oggetti, avranno una penalità pari a -10%.

Se un Forgiarune segue carriere diversa da quella prestabilita dal cammino, potrà imparare Rune solo tramite la spesa del doppio dei punti esperienza. Se invece il personaggio voglia ritornare al cammino del Forgia Rune, esso si dovrà presentare al Custode delle Rune con delle valide motivazioni.

L'ultima prova da superare è quella d'Intelligenza, il personaggio otterrà dei bonus o delle penalizzazioni a seconda del comportamento tenuto, inoltre se il Mastro Forgiarune è sconosciuto al personaggio la Prova d'Intelligenza subirà una penalità del -10%. Il fallimento della prova comporterà il cambio del Maestro, non riuscendo ad ottenere più nulla dal vecchio riguardo alla runa richiesta. Un nuovo maestro permetterà al personaggio di ottenere al personaggio un bonus di almeno +10%, dato dall'afferrare concetti precedentemente sfuggiti.

### **7.4.1 IMPARE RUNE MAGGIORI**

Le Rune Maggiori sono fra le più potenti conosciute dai Nani. Sono state tutte inventate e tramandate dai Custodi delle Rune Nani nel corso dei secoli. A differenza delle rune di Thungni, che sono largamente conosciute, queste invece vengono tenute segrete. Un personaggio Forgiarune può ottenere solo alcune rune, tramandategli dal proprio maestro, in nessuna circostanza dovrà far trapelare tale segreto se non al suo Apprendista. L'apprendimento di una Runa Maggiore, non comporta soltanto la comprensione della runa stessa, ma anche imparare le lunghe e complicate litanie che devono essere intonate durante la sua iscrizione e gli ingredienti necessari per dargli potenza.

Dato che i Forgiarune sono molto riluttanti a elargire i loro segreti più cari, i personaggi giocatori difficilmente riusciranno ad imparare una Runa Maggiore. Nel caso avvenga questa possibilità la difficoltà per la Prova d'Intelligenza e Volontà sarà pari al -30%.

Le Rune Maggiori sono molto più potenti delle rune di Thungni, per questa ragione su un oggetto potrà essere iscritta solo una di esse, queste rune non sopportano la vicinanza nello stesso oggetto di Rune minori.

Le Rune Maggiori sono più potenti e quindi difficili da iscrivere, richiedono inoltre l'utilizzo di ingredienti arcani, molto difficili da reperire. E' molto raro che vengano iscritte come rune temporanee, per la scarsa reperibilità nel trovare gli ingredienti.

Le Rune Maggiori sono molto rare, solo i Custodi delle Rune più abili e saggi riescono a crearne di nuove. Le Rune Maggiori viventi sono 17, dato che esistono cotanti Custodi. E' possibile che esistano altre Rune Maggiori in fortezze dei Nani cadute in mano ai Goblin, ma il loro sapere è andato perduto.

L'AdG deve tener conto dell'importanza delle Rune Maggiori compresa la molta difficoltà nel forgiarle, quindi un oggetto con questa iscrizione, dovrà per forza essere molto importante per la comunità dei Nani.





#### 7.4.2: ROMPERE O DISTRUGGERE OGGETTI RUNICI

Gli oggetti runici non sono più resistenti degli oggetti ordinari, la probabilità di rottura è la stessa. Se un oggetto viene rotto, ogni runa temporanea viene immediatamente persa. Riparare l'oggetto non ripristinerà il potere della runa.

Differente è distruggere un oggetto con una o più rune permanenti incise sopra. Se la rottura attraversa una o più rune (Difficoltà che varierà a seconda dal numero di rune e dalla grandezza dell'oggetto che infligge la distruzione. Dal 25% al 75% è la possibilità che la linea o lo stesso impatto avvenga in prossimità della runa incisa). Le rune che non sono state danneggiate cessano di funzionare fino a che l'oggetto non è riparato, questo principio vale sia per le rune di Thungni che per quelle Maggiore (esempio: Una spada runica danneggiata potrà essere forgiata nuovamente ripristinando il potere delle rune incise, mentre un moncone di una spada con inciso sopra una runa non otterrà nessun effetto).

La riparazione dovrà essere effettuata preferibilmente da un Custode delle Rune, alla peggio potrà effettuarla un Mastro di Rune con una penalità di -10% alle Prove, un Forgiarune otterrà una penalità costante alle Prove pari a -30%.

A seconda di come e chi distrugge le rune permanenti o maggiori, c'è sempre la possibilità che esse esplodano come precedentemente descritto (se vuoi ottenerlo casualmente la percentuale è del 25%).

### 7.5 RUNE PERMANENTI CONOSCIUTE

#### 7.5.1 CLASSE DI RUNE PER ARMI

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA    | CLASSE | TEMPO DI CREAZIONE | INGREDIENTE   | DURATA EFFETTO    |
|---------------------|--------------------|--------|--------------------|---|-------------------|
| 01-07               | ROTTURA            | ARMI   | 1 Mese             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Pezzo d'oro attorcigliato in un nodo         | 1 Volta al Giorno |
| 08-18               | FENDERE            | ARMI   | 1 Mese             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Scapola di Bue                               | Permanente        |
| 19-25               | MALEDIZIONE        | ARMI   | 2 Mesi             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Zanna di Vampiro                             | 1 Volta al Giorno |
| 26-35               | TAGLIARE           | ARMI   | 1 Mese             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Diamante Polverizzato del Valore di 100 C.O. | Permanente        |
| 36-45               | FUOCO              | ARMI   | 1 MESE             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>100 P.I. di Zolfo                              | Permanente        |
| 46-53               | FATO               | ARMI   | 2 MESI             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Artiglio di Ippogrifo                        | 1 Volta al Giorno |
| 54-63               | FURIA              | ARMI   | 3 MESI             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Centipede                                    | Permanente        |
| 64-73               | MINORE DELLA MORTE | ARMI   | 3 MESI             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 litro di Sangue della Razza                  | Permanente        |
| 74-81               | POTENZA            | ARMI   | 2 Mesi             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Becco di Viverna                             | 1 Volta la Giorno |
| 82-91               | PARATA             | ARMI   | 3 Mesi             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Corno di Demone Minore                       | Permanente        |
| 92-95               | RITORNO            | ARMI   | 2 Mesi             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Piuma di Grifone                             | 1 Volta al Giorno |
| 96                  | PERCUOTERE         | ARMI   | 3 Mesi             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Dente d'Idra                                 | 1 Volta al Giorno |
| 97-98               | COLPIRE            | ARMI   | 1 Mese             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Occhio di Gatto                              | Permanente        |
| 99-00               | RAPIDITA'          | ARMI   | 1 Mese             | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Zoccolo di Pegaso                            | Permanente        |



#### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE PER ARMI:

1. **ROTTURA:** Quando quest'arma runica viene a contatto con un oggetto magico, il legame è rotto e l'abilità magica dell'oggetto bersaglio è persa. Se l'oggetto ha più di un'abilità magica ne perde solo una (1D4 Casuale). Il possessore dell'arma runica, prima di effettuare l'attacco, deve spendere Mezza Azione per dichiarare se sta mirando all'arma magica, successivamente dovrà provare a colpire l'oggetto (-5% AC se è un arma; -10% AC se l'oggetto è piccolo). Questo tipo di effetto avrà effetto 1 volta al giorno.
2. **FENDERE:** Questa runa conferisce un bonus addizionale di +1 alla caratteristica BF del portatore. L'effetto si ha solo sguainando l'arma, esso termina non appena l'arma non è più in possesso del proprietario o è stata rifoderata.
3. **MALEDIZIONE:** Questa runa conferisce una potenza in combattimento corpo a corpo devastante. Effettuando un attacco con successo il bersaglio vedrà calare la propria resistenza fisica pari alla differenza fra Bonus Forza dell'attaccante e Bonus Resistenza del bersaglio (esempio: l'attaccante ha un Bonus Forza (BF) di 4, mentre il bersaglio dell'attacco ha un Bonus Resistenza (BR) di 5, in questo round d'attacco chi subisce l'azione avrà un Bonus Resistenza (BR) pari a 1 (BF attaccante - BR difesa), ovviamente armature, scudi o particolari protezioni valgono lo stesso. Questa caratteristica Runa può essere utilizzata 1 Volta soltanto al giorno.
4. **TAGLIARE:** Questa runa dona all'arma la particolarità di poter ignorare l'effetto delle Armature siano esse Magiche o non. L'effetto è permanente.
5. **FUOCO:** Questa runa dona all'arma la particolarità di infiammarsi non appena viene sfoderata, in mancanza di fodero l'arma rimarrebbe sempre luminosa. L'arma dona al normale effetto dell'Attacco anche 1D10 punti extra verso tutti i bersagli infiammabili.
6. **FATO:** Questa Runa dona all'arma la possibilità di raddoppiare gli effetti di un Attacco. Il personaggio che utilizza questa particolare Runa, deve dichiarare se intende utilizzare questa caratteristica prima di effettuare il lancio del D10 per individuare le Ferite, successivamente sommato il risultato del dado di eventuali bonus l'arma raddoppierà gli effetti. Questa Runa è utilizzabile 1 volta al giorno.
7. **FURIA:** Questa Runa dona al possessore un attacco extra quando brandisce l'arma con questa runa. Il possessore può utilizzare uno scudo nella seconda mano, ma non un arma secondaria.
8. **MINORE DELLA MORTE** Questa runa dona all'arma una forza micidiale verso la razza predestinata. L'arma infatti ha gli stessi effetti normali, ma la ruina si attiva quando viene colpito il bersaglio della Runa, il creatore deve specificare il nome della razza scelta (Goblin, Orchi, Uomini bestia, ecc.). Se la razza scelta viene colpita dall'arma gli verrà causata automaticamente una ferita critica, dopo aver colpito con successo non bisogna determinare le ferite, ma il risultato del danno indicherà il tipo di ferita critica (-1,-2,-3, ecc.), consultare la tabella delle ferite critiche. Questo tipo d'arma viene molto usata dagli Ammazzatroll, l'effetto è permanente.
9. **POTENZA:** Quest'arma runica, una volta impugnata, è in grado di raddoppiare la forza del possessore (Fino ad un massimo di 10). Una volta attiva rimane tale finché non ci sono nemici in vista, durerà una battaglia, al termine del quale si spegnerà e sarà riutilizzabile il giorno successivo. Questa runa è molto utilizzata durante le battaglie, quando cioè si è sempre esposti al pericolo, ma ricordate se non ci sono nemici in vista la runa si spegnerà e la forza extra verrà persa fino al giorno successivo.
10. **PARATA:** Questa runa permette di parare automaticamente un attacco per Turno. Se si combatterà con più avversari, potrà essere parato solo un colpo di un nemico.
11. **RITORNO:** Questa particolare Runa, permette di poter lanciare la propria arma da mischia, colpendo automaticamente un bersaglio visibile. All'inizio del round successivo l'arma ritornerà nelle mani del personaggio. L'arma runica può essere lanciata fino a 30 metri. L'arma impiegherà una mezza azione per essere lanciata e 1 Azione Intera per ritornare nelle mani del proprietario, se un personaggio ha Ricarica rapida, la mezza azione del lancio sarà gratuita. Questo potere dura per un solo scontro, il potere potrà essere riutilizzato il giorno seguente.
12. **PERCUOTERE:** Questa runa permette di infliggere in caso di attacco riuscito 1D6 Attacchi addizionali, escludendo da essi il valore del Bonus di Resistenza (BR). Valgono nel conto delle protezioni eventuali oggetti o artefatti magici che proteggano (esempio di utilizzo: Il personaggio nel

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

corso del proprio round effettua 1 Attacco e riesce a colpire, l'attaccante tirerà prima 1D6 per determinare quante volte infliggerà le ferite, risultato 3; l'attaccante tirerà singolarmente 1D10 per 3 volte, le ferite vanno contate escludendo la BR di chi subisce). La runa rimarrà attiva solo per una volta nel combattimento, successivamente potrà essere riutilizzato il giorno seguente.

13. **COLPIRE:** L'arma runica è particolarmente maneggevole, e garantirà al possessore un +10% all'AC quando impugnata e viene utilizzata in combattimento.
14. **RAPIDITA':** Questa runa permetterà all'arma di acquisire un aspetto oleoso, l'arma mentre fenderà l'aria, sembrerà lasciare un vuoto intorno ad essa. L'arma garantisce mentre è impugnata, un +10% all'Agilità, inoltre non rimarrà mai impigliata e il possessore non potrà mai essere disarmato.

## 7.5.2 CLASSE DI RUNE PER ARMATURE

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA            | CLASSE   | TEMPO DI CREAZIONE | INGREDIENTE  | DURATA EFFETTO    |
|---------------------|----------------------------|----------|--------------------|--|-------------------|
| 01-17               | ACCIAIO                    | ARMATURE | 3 Mesi             | 1 Pezzo d'Armatura;<br>1 Ferro Ricavato da Roccia di una Meteora | Permanente        |
| 18-35               | FERMEZZA                   | ARMATURE | 5 Mesi             | 1 Pezzo di Armatura;<br>1 Cuore di Bue                           | Permanente        |
| 36-53               | PAURA                      | ARMATURE | 4 Mesi             | 1 Elmo o Cappuccio;<br>1 Teschio di Creatura                     | 1 Volta al Giorno |
| 54-71               | RESISTENZA                 | ARMATURE | 4 Mesi             | 1 Pezzo d'Armatura;<br>1 Colonna Vertebrale di Orco              | 1 Volta al Giorno |
| 72-89               | DIVORATRICE DI INCANTESIMI | ARMATURE | 5 Mesi             | 1 Pezzo d'Armatura;<br>1 Bastone di un Mago                      | Permanente        |
| 90-00               | PIETRA                     | ARMATURE | 3 Mesi             | 1 Pezzo d'Armatura;<br>1 Pietra di Fiume                         | Permanente        |

### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE PER ARMATURA:

1. **ACCIAIO:** Questa Runa incisa su un pezzo di Armatura, donerà permanentemente +1 PA (punto armatura), il personaggio potrà avere altri pezzi di armatura per ottenere un +1 PA alle parti del corpo scoperte, ma questa runa non può essere incisa più di una volta su di un pezzo di Armatura. Protegge contro oggetti e creature magiche, anche se nelle caratteristiche di essi vi è la possibilità di evitare armature.
2. **FERMEZZA:** Questa runa dono al pezzo di armatura sulla quale è inciso, un bonus sugli attacchi subiti se provocano ferite. Infatti la parte del corpo interessata sottrarrà una ferita al risultato di attacco dell'avversario, l'effetto è permanente. Protegge contro oggetti e creature magiche, anche se nelle caratteristiche di essi vi è la possibilità di evitare armature.
3. **PAURA:** La runa può essere incisa solo su di un elmetto intrecciato con un teschio. Permette al possessore di causare paura una volta al giorno.
4. **RESISTENZA:** Questa runa permette di annullare l'effetto di un attacco subito, ma solo se è colpita la parte interessata dalla protezione runica. Il possessore potrà decidere di applicare l'abilità dopo che è stato colpito, ma prima di determinare i danni (Mezza Azione). L'attacco conterà come se avesse mancato bersaglio. Altri pezzi di Armatura non sommano gli effetti della runa ma espandono la zona di protezione. Questa runa è utilizzabile una volta al giorno.
5. **DIVORATRICE D'INCANTESIMI:** La runa conferisce un bonus del +10% contro a tutte le Prove di Volontà da effettuare contro tutti gli incantesimi che lo richiedono.
6. **PIETRA:** Questa runa permette di aggiungere 1 PA al pezzo di armatura interessato (esempio: se incisa su di un pezzo di Armatura in Cuoio, quel pezzo proteggerà 2 invece di 1, ma solo quel pezzo).



### 7.5.3 CLASSE RUNE D'INGEGNERIA:

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA | CLASSE     | TEMPO DI CREAZIONE | INGREDIENTE                         | DURATA EFFETTO    |
|---------------------|-----------------|------------|--------------------|-------------------------------------|-------------------|
| 01-12               | PRECISIONE      | INGEGNERIA | 2 Mesi             | 1 Paio di Occhi di Serpente Gigante | 1 Volta al Giorno |
| 13-26               | BRUCIANTE       | INGEGNERIA | 1 Mese             | 1 Piccola Pietra di Sale            | Permanente        |
| 27-39               | TRAVESITIMENTO  | INGEGNERIA | 3 MESI             | 1 Pezzo di Pelle di Camaleonte      | Permanente        |
| 40-53               | FORGIANTE       | INGEGNERIA | 4 Mesi             | 1 Coda di Castoro                   | Permanente        |
| 54-66               | FORTUNA         | INGEGNERIA | 2 Mesi             | 1 Guscio di Uovo d'Aquila Gigante   | 1 Volta al Giorno |
| 67-80               | SACRIFICIO      | INGEGNERIA | 2 Mesi             | 1 Lingua di Salamandra              | Permanente        |
| 81-93               | PENETRANTE      | INGEGNERIA | 3 Mesi             | 1 Artiglio di Manticora             | Permanente        |
| 94-00               | TIRATORE SCELTO | INGEGNERIA | 3 Mesi             | 1 Orecchio di Pipistrello Gigante   | Permanente        |

### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE D'INGEGNERIA:

1. **PRECISIONE:** Una macchina da guerra con questa runa incisa potrà eseguire un colpo preciso al giorno. Il colpo dovrà essere dichiarato ad inizio round, inoltre dovranno essere sempre rispettati i parametri delle distanze.
2. **BRUCIANTE:** Questa runa incisa su di una macchina o arma appropriata, sparerà proiettili che si incendieranno (Vedi regole sul fuoco per i bersagli infiammabili). Può essere incisa su motori a vapore e forge, in modo che il fuoco bruci sempre, può essere comandata nella incisione tramite comando vocale del padrone.
3. **TRAVESTIMENTO:** Questa runa distorce lo spazio tempo attorno alla macchina sulla quale è incisa, rendendola invisibile. La macchina sarà mascherata agli occhi di tutti, e solo il possessore la vedrà e potrà farla apparire. Una volta apparsa la runa esaurirà per sempre il suo effetto, quindi la macchina sarà sempre magica ma senza più l'effetto della runa.
4. **FORGIANTE:** La runa potrà essere incisa su gli attrezzi o il banco di lavoro del Fabbro Forgiatore, esso impiegherà la metà del tempo nella costruzione di armi, armature ecc., se la runa viene incisa sui ferri o banco di un forgiarne, esso impiegherà la metà del tempo nel forgiare le rune.
5. **FORTUNA:** Questa runa se incisa su di una macchina d'assedio, arma a distanza, a corpo a corpo o arma da fuoco, essa permetterà di ritirare un dado una volta al giorno, per un attacco fallito.
6. **SACRIFICIO:** Questa runa serve come ultima distruzione. Quando una macchina incisa con questa runa cade nelle mani nemiche, il possessore pronunciando una parola segreta sarà in grado di farla esplodere avendo gli stessi danni di impatto dell'incantesimo Palla di Fuoco. Non importa dove si troverà la macchina o il possessore al momento del pronunciare la parola.
7. **PENETRANTE:** Questa runa dona +1 al danno ad ogni proiettile sparato da Macchine da Guerra o Armi da Fuoco. La runa non potrà essere incisa su proiettili magici.
8. **TIRATORE SCELTO:** La runa può essere impressa su macchine d'assedio, balestre o armi da fuoco, essa garantisce un bonus del +10% all'AB. L'arma runica non può essere utilizzata con proiettili magici.



#### 7.5.4 CLASSE DI RUNE TALISMANICHE:

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA | CLASSE      | TEMPO DI CREAZIONE | INGREDIENTE                                  | DURATA EFFETTO    |
|---------------------|-----------------|-------------|--------------------|--|-------------------|
| 01-12               | FORNACE         | TALISMANICA | 4 Mesi             | Ghiaccio Glaciale                            | Permanente        |
| 13-25               | FORTUNA         | TALISMANICA | 1 Mese             | 1 Coda di Grosso Felino (Leone, Tigre ecc..) | 1 Volta al Giorno |
| 26-40               | PASSAGGIO       | TALISMANICA | 4 Mesi             | 1 Punta da Trapano in Oro                    | 1 Volta al Giorno |
| 41-53               | PROTEZIONE      | TALISMANICA | 3 Mesi             | Sangue dell'incisore                         | Permanente        |
| 54-66               | RINNOVO         | TALISMANICA | 4 Mesi             | 1 Gemma del Valore di almeno 500 C.O.        | Permanente        |
| 67-79               | INCANTESIMO     | TALISMANICA | 4 Mesi             | 1 Coda d'Arpia                               | Permanente        |
| 80-90               | DISTRUTTRICE    | TALISMANICA | 2 Mesi             | Le Ceneri di una Pergamena Magica            | Permanente        |
| 91-00               | CORAGGIOSO      | TALISMANICO | 3 Mesi             | 1 Cervello di Tasso                          | Permanente        |

#### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE TALISMANICHE:

1. **FORNACE:** La Runa incisa sul talismano garantisce l'abilità di proteggersi dagli attacchi basati sul fuoco, compresi gli incantesimi magici. Qualunque attacco subito che comporti danno da fuoco, questi ultimi non devono essere conteggiati, ma solo eventuali ferite normali, il talismano dà l'immunità al soffio del Drago Rosso
2. **FORTUNA:** La runa incisa sul talismano garantirà una volta al giorno un bonus aggiuntivo di +1 ai Punti Fortuna. Se rimosso verrà perso il bonus.
3. **PASSAGGIO:** La runa incisa sul talismano, permette al personaggio di poter attraversare muri o pavimentazioni, non più spesse di 10 metri. Questa caratteristica può essere utilizzata una volta al giorno.
4. **PROTEZIONE:** Questa runa incisa nel talismano permette di ottenere un bonus permanente alla caratteristica di Volontà dell'Incisore.
5. **RINNOVO:** La runa incisa sul talismano aggiunge 1 dado al lancio degli incantesimi, toglie il dado con il risultato più basso e scartalo, questo bonus vale comunque per la maledizione di Tzeentch.
6. **INCANTESIMI:** La runa incisa su questo talismano permetterà ad un Prete o Fattucchiere di potervi incantare all'interno un incantesimo qualsiasi della loro cerchia. Questo incantesimo dovrà essere lanciato sette volte consecutive senza mai fallire, se il rituale va a buon fine il talismano permetterà di utilizzare l'incantesimo quante volte si vuole in un giorno, il numero di Azioni o Mezze Azioni verrà diminuito di Mezza Azione, gli incantesimi che richiedono solo Mezza Azione per essere lanciati, diverranno ad azione gratuita.
7. **DISTRUTTRICE:** La runa incisa sul talismano dona un bonus a tutte le Prove di Volontà pari a +20%.
8. **CORAGGIOSO:** La runa incisa su questo amuleto dona l'immunità a tutti gli effetti psicologici determinati dalla Paura. L'amuleto è inutile agli effetti del Terrore.

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 7.5 CLASSE DI RUNE MAGGIORI

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA      | CLASSE   | TEMPO DI CREZIONE | INGREDIENTE   | DURATA EFFETTO       |
|---------------------|----------------------|----------|-------------------|---|----------------------|
| 01-04               | ACCIAIO              | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Pezzo d'Armatura o Protezione<br>1 Pezzo di Acciaio di Karak Azul<br>1 litro di Sangue di Manticora               | Permanente           |
| 05-08               | ADAMANTIO            | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Pezzo di Armatura;<br>1 Blocco di Adamantino<br>1 litro di Sangue di Drago  | Permanente           |
| 09-12               | ALARIC IL PAZZO      | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Lingotto di Gromril<br>1 Artiglio di Drago   | Permanente           |
| 13-17               | ASTIO                | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Ornamento<br>1 Pezzo di Pietra Pomice<br>1 litro di Sangue di Doppelganger  | Permanente           |
| 18-22               | DEL RITORNO          | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Martello<br>3 Piume di Grifone<br>1 Pezzo di Ferro di Karak 8 Picchi  | Permanente           |
| 23-27               | DIFESA DALLE FRECCIE | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Macchina da Guerra o Arma<br>1 Freccia di Athel-Loren<br>1 Pelle di Troll   | Permanente           |
| 28-32               | DISPETTO             | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Oggetto o Ornamento<br>1 Frammento di Roccia di Passo Fuoco Nero<br>3 Piume di Piccione Viaggiatore               | 1D10 Volte al giorno |
| 33-37               | EQUILIBRIO           | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Oggetto Qualsiasi<br>1 Brace di un Libro Magico<br>1 Scalpo di Sciamano Orco                                      | Permanente           |
| 38-42               | ESORCISMO            | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Arma Corpo a Corpo<br>1 Caraffa d'Acqua d'Acquanigra attina a Mezzogiorno di Sonnstill                            | Permanente           |
| 43-48               | GROMRIL              | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Oggetto o Ornamento<br>1 Pezzo di Ferro di Karak Azul<br>1 Pezzo di Guscio di Drago-Tartaruga.                    | Permanente           |
| 49-53               | GROTH IL GUERCIO     | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Pezzo di Mercurio di Karak-a-Karak<br>1 Litro di Sangue di Leone  | Permanente           |
| 54-58               | MORTE                | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Arma o Munizione;<br>1 Teschio di Drago   | Permanente           |
| 59-62               | RAPIDITA'            | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Pezzo di Argento dalle Rovine di una città degli Elfi Alti<br>1 litro di Sangue d'Aquila | Permanente           |
| 63-67               | REGALITA'            | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Corona da Re<br>1 Pezzo d'Oro di Karak-a-Karak<br>1 litro di Sangue d'Aquila                                      | Permanente           |
| 68-72               | SCHERNO              | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Ornamento<br>1 Pezzo di Pirite<br>4 Cervelli di Goblin  | Permanente           |
| 73-77               | SGOMENTO             | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Strumento Musicale;<br>1 Laringe di Troll   | Permanente           |
| 78-83               | SKARLF MAGLIO NERO   | MAGGIORE | 6 MESI            | 1 Arma Corpo a Corpo<br>1 Pezzo d'Argento di Karaz-a-Karak<br>1 litro di Sangue di Troll                            | Permanente           |

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

|       |                     |          |         |   |            |
|-------|---------------------|----------|---------|---|------------|
| 84-88 | SNORRI ELMO LUCENTE | MAGGIORE | 6 MESI  | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Pungiglione di Scorpione<br>1 Pezzo d'Argento di Karak<br>Kadrin   | Permanente |
| 89-92 | STROMNI BARBAROSSA  |          | 6 MESI  | 1 Stendardo o Ornamento<br>1 Pezzo d'Oro di Karak Azul<br>7 Teste di un Idra  | Permanente |
| 93-94 | SVENTRA DRAGHI      | MAGGIORE | 6 MESI  | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Litro di Sangue di Drago<br>1 Pezzo di Ferro di Karak Azgal  | Permanente |
| 95-96 | SVENTRATRICE        | MAGGIORE | 6 MESI  | 1 Arma Corpo a Corpo<br>3 Gocce di Sangue di Demone<br>7 Capelli di una Testa di Elfo Alto  | Permanente |
| 97-98 | VALAYA              | MAGGIORE | 14 MESI | 1 Ornamento o Armatura<br>1 Pezzo di Gromril tenuto per 1<br>anno e 1 giorno sull'altare di<br>Valaya<br>1 litro di Acqua di mare del Golfo<br>Nero, attinta a Barak-Varr | Permanente |
| 99-00 | VENTO AVVERSO       | MAGGIORE | 6 MESI  | 1 Capello di Meargh Fimir<br>1 litro di Sangue d'Arpia  | Permanente |

#### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE MAESTRE:

- ACCIAIO:** Questa runa può essere incisa su qualsiasi pezzo di armatura o di protezione (scudi), essa infatti aggiunge 2PA alla locazione protetta. Questa runa volendo può combinarsi con la Runa della Pietra che aggiungerebbe 3 PA all'area coperta. La runa può venire incisa solo una volta su di un singolo pezzo di armatura o protezione, però si possono avere più pezzi di armatura per proteggere l'intero corpo.
- ADAMANTIO:** Questa runa dona ad un pezzo qualsiasi di Armatura, un grado di protezione pari a 3PA.
- ALARIC IL PAZZO:** Un'arma da mischia, attraverserà qualsiasi armatura come se fosse burro. Quando si brandisce e colpisce con questa arma tutti i punti protezione, anche quelli dati da oggetti magic o incantesimi) vengono ignorati. Alaric creò le famose e temute Zanne Runiche Imperiali, una volta terminato il lavoro, nessuno ha più avuto sue notizie.
- ASTIO:** Questa runa venne creata da un Forgiarune di nome Vikram, un Nano con un pessimo carattere molto conosciuto per la sua capacità di portare rancore. La runa iscritta su abiti, armature, amuleti o altri ornamenti, rivolta il colpo di un aggressore contro se stessi. Ogni volta che chi porta la runa subisce danno in combattimento, il suo avversario deve lanciare 1D10 se ottiene il risultato di 1 o 10, il danno invece di essere inflitto al Forgiarune è inflitto all'avversario.
- EQUILIBRIO:** Questa runa può essere incisa su amuleti, cinture, elmi, anelli o altri oggetti e ornamenti. L'effetto di questa runa obbliga qualunque mago che lanci un incantesimo entro 20 metri dal Forgiarune, a utilizzare obbligatoriamente il doppio dei dadi per il lancio dell'incantesimo, aumentando notevolmente la possibilità della Maledizione di Tzeentch (è obbligatorio lanciarli tutti). Inoltre raddoppia anche la difficoltà dell'incantesimo stesso. Il Forgiarune mentre utilizza codesta runa, usufruisce di un bonus di +10% alle Prove di Volontà. Se l'utilizzatore non è un Forgiarune il bonus non può essere utilizzato.
- DEL RITORNO:** Questa runa può essere iscritta solamente su di un Martello. Chi lo impugna può lanciare il martello entro una distanza dal nemico di 24 metri. Il bersaglio è colpito automaticamente, come se fosse stato colpito da un attacco in corpo a corpo, infliggendo inoltre eventuali bonus dell'arma. Il martello tornerà nelle mani di chi lo ha lanciato.
- DIFESA DALLE FRECCIE:** Questa runa viene solitamente incisa sulle Macchine da Guerra o su altri oggetti come torri, portali, mantelli ecc.. La runa influisce sulla traiettoria delle armi da lancio, allontanando la traiettoria della freccia, dardo o proiettile di 2D10 + 5 metri. L'area coperta dal potere della runa è di 5 metri. Inoltre chiunque provi a colpire il difensore con la runa, subisce un modificatore di -10% se il difensore è protetto da cuoio, -20% se è protetto da maglia e -30% se è protetto da piastra o altro.



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

8. **DISPETTO:** La runa fu creata dal Mastro Forgiarune denominato Durok "Lo Scaltro", egli sviluppò questa runa per proteggere armi, armature o altri oggetti runici che aveva creato per specifici clan o individui. La Runa Maggiore del Dispetto, si attiva quando l'oggetto runico, entra in possesso di chiunque non faccia parte del clan specifico oppure non sia il proprietario dell'oggetto, per cui il Forgiarune ha lavorato. La runa avrà effetto per 1D10 volte al giorno riflettendo il proprio potere su un numero di Prove Caratteristica fallite (pari al numero del dado), resta a scelta dell'AdG quali di queste Prove vengano fallite. La runa è molto conosciuta dai fabbri Nani, che sanno sempre quale sia il proprietario legittimo. La runa non può essere rimossa.
9. **ESORCISMO:** Questa runa è stata creata per debellare i Non-Morti. Se l'arma con incisa sopra la runa ferisce una creatura Non-Morta, questa si distruggerà immediatamente. Gli effetti dell'arma si applicano anche ai Non-Morti incorporati.
10. **GROMRIL:** Qualsiasi oggetto, vestito o armatura iscritto con questa Runa, se indossato o utilizzato farà ottenere un Bonus di Resistenza pari a 10. La runa è molto potente e gelosa, infatti non può essere combinata con niente, neanche eventuali bonus provenienti da oggetti magici o incantesimi.
11. **GROTH IL GUERCIO:** La runa normalmente viene ricamata sullo stendardo di guerra, in mancanza di questo essa deve essere visibile in battaglia, può essere incisa su scudi grandi o armature in piastra. Tutti gli alleati del portatore della runa nell'area di 48 metri, sono immuni a effetti psicologici di Paura e Terrore.
12. **MORTE:** L'arma viene incisa con questa runa ottenendo un potere devastante verso qualsiasi creatura. Se l'arma infliggerà delle ferite, esse diverranno immediatamente dei colpi critici.
13. **RAPIDITA':** Questa runa fu creata da Thurgrom, il fabbro eremita. Thurgrom fu l'ultimo Forgiarune a lavorare in una città degli Eflì del Vecchio Mondo, ormai ridotte tutte in rovina. L'arma che riporta questa runa, ottiene sempre il valore di Iniziativa più alto di tutte le creature impegnate nel combattimento (esempio: Se il PG ha un I di 45%, e il nemico più forte in combattimento ha un I di 60% il PG otterrà l'iniziativa più alta del 60% inoltre al lancio del D10 otterrà sempre il risultato più alto, in caso di execu otterrà un bonus di +1).
14. **REGALITA':** Per i Nani questa runa viene incisa solamente su una corona che deve indossare solo un legittimo Re dei Nani, di antico lignaggio. L'esercito comandato da chi indossa la corona è immune a tutti gli effetti psicologici di Paura e Terrore. Se chi lo indossa non è un legittimo Re dei Nani l'effetto non funzionerà.
15. **SCHERNO:** Questa runa viene incisa normalmente su anelli, cinture, elmi o anelli. Chi subisce l'attacco del possessore della runa, deve eseguire una Prova di Volontà se fallita con un margine entro il 30% le conseguenze sono un bonus negativo di -10% all'AC. Se il margine di fallimento è superiore al 30%, il bonus negativo è di -30% all'AC e fuggirà in preda alla paura. Se la runa è iscritta su uno stendardo da battaglia, tutti gli alleati usufruiranno del bonus.
16. **SGOMENTO:** Questa runa viene incisa su strumenti musicali, il loro suono, quando udito comporterà a tutti i nemici una Prova di Volontà o subiranno gli effetti del terrore. Sono esclusi dagli effetti le creature sorde o prive di orecchie.
17. **SKARLF MAGLIO NERO:** Leggendaro Forgiarune che ha lavorato nei primi giorni di Karaz-a-Karak. Skalf ha forgiato molti grandi martelli. Molte sue creazioni sono state in possesso da personalità importanti della società dei Nani. Qualsiasi arma riporti questa runa infliggerà 6 Ferite aggiuntive al Danno.
18. **SNORRI ELMO LUCENTE:** Forgiarune al servizio del Grande Re di Karaz-a-Karak al tempo di Kallon, per molte generazioni Snorri forgiò le armature di guerra dei Grandi Re, tutte di rara bellezza. Combatté in molte battaglie ed era nominato per le sue magnifiche armature oltre questa speciale runa per Armi. L'arma da mischia incisa con questa runa, colpisce automaticamente, infatti non occorrono tiri di AM, occorre solamente nel caso si scateni la Furia di Ulric.
19. **STROMMI BARBAROSSA:** Strommi Barbarossa fabbricò la sua runa nei giorni di Bael, Signore di Karak Azul. Venne iscritta per la prima volta sullo stendardo da Battaglia di Durginm figlio di Grindol, figlio di Grimnir. La runa può essere incisa anche su cimieri, elmi o scudi, donando un bonus di forza in combattimento di +1, a tutti gli alleati che combattano lo stesso o il gruppo di nemici avversi al Forgiarune. Se un alleato cambia obiettivo, colpendo un alleato o il Forgiarune stesso, il bonus decadrà.





20. **SVENTRA DRAGHI:** L'arma sulla quale è incisa la runa, non appena infligge una ferita alla famiglia della creatura predestinata (Draghi), essa morirà sul colpo.
21. **SVENTRATRICE:** L'arma sulla quale è incisa la runa, non appena ferisce la famiglia di creature predestinata (Demoni), questa si distruggerà venendo bandita nella terra dei Demoni.
22. **VALAYA:** La runa si dice che fu creata dal Dio Ancestrale Valaya in persona, la runa viene incisa su armature, abito o amuleto. Tutti gli incantesimi rivolti verso il personaggio o il gruppo di persone alleate entro un'area di 24 metri, non sortiscono nessun effetto.
23. **VENTO AVVERSO:** Questa runa può essere incisa solo su di un amuleto, una cintura, un elmo o altro ornamento usato dal Forgiarune. Tutti gli incantesimi detti Proiettile Magico rivolti contro il Forgiarune, svaniranno immediatamente.

## 7.6 RUNE TEMPORANEE CONOSCIUTE

### 7.6 NOME E DESCRIZIONE DI TUTTE LE RUNE TEMPORANEE CONOSCIUTE:

| Generazione Casuale | NOME DELLA RUNA    | CLASSE     | TEMPO DI CREAZIONE               | INGREDIENTE                                     | DURATA EFFETTO |
|---------------------|--------------------|------------|----------------------------------|---|----------------|
| 01-10               | COMBATTIMENTO      | TEMPORANEA | AZIONE INTERA                    | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>Sangue di Cinghiale    | 1 Turno        |
| 11-20               | DEL RITORNO        | TEMPORANEA | AZIONE INTERA                    | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>1 Piuma di Aquila      | 1 Turno        |
| 21-30               | PROTETTIVA         | TEMPORANEA | AZIONE INTERA                    | 1 Pezzo d'Armatura;<br>Sangue di Sanguisuga     | 1 Turno        |
| 31-40               | TRASFORMAZIONE     | TEMPORANEA | AZIONE INTERA                    | 1 Arma Corpo a Corpo;<br>Sangue di Doppelgenger | 1 Turno        |
| 41-50               | PILOTA             | TEMPORANEA | 4 AZIONI INTERE                  | 1 Mezzo di Trasporto;<br>Sangue di Cavallo      | 1 Ora          |
| 51-60               | SIGILLO DI GUARDIA | TEMPORANEA | MEZZA AZIONE                     | Olio da Serratura                               | 12 Ore         |
| 61-70               | POTENZA            | TEMPORANEA | AZIONE INTERA                    | Sangue di Cinghiale                             | 2 Turni        |
| 71-80               | PIETRA             | TEMPORANEA | MEZZA AZIONE                     | 1 Gessetto                                      | -              |
| 81-90               | SMASCHERAMENTO     | TEMPORANEA | MEZZA AZIONE                     | 1 Maschera                                      | -              |
| 91-00               | VOLO               | TEMPORANEA | 1 MEZZA AZIONE<br>1 MEZZA AZIONE | 1 Piuma di Falco                                | 10 Turni       |

### DESCRIZIONE CLASSE DI RUNE TEMPORANEE:

1. **COMBATTIMENTO:** La scrittura della Runa sull'arma da corpo a corpo, le dona temporaneamente un bonus al danno di +1.
2. **DEL RITORNO:** Questa Runa può venire scritta su qualsiasi Arma da corpo a corpo, essa diventerà da lancio per 1 Turno, per la distanza prendere il riferimento delle Asce da Lancio. L'arma una volta lanciata, ritornerà sempre nelle mani del possessore.
3. **PROTETTIVA:** Questa Runa può venire scritta su qualsiasi armatura o pezzo di armatura, tale oggetto guadagnerà un PA di +2 temporaneamente.
4. **TRASFORMAZIONE:** La runa una volta scritta su un'arma qualsiasi, può trasformarsi in qualsiasi Arma corpo a corpo guadagnando temporaneamente le caratteristiche dell'arma scelta.
5. **PILOTA:** Questa runa una volta scritta su di un qualsiasi mezzo di trasporto, consentirà ad un qualsiasi personaggio di guidare il mezzo di trasporto, anche se privo di forza animale. La runa è bene scriverla in un luogo coperto altrimenti se scritta all'esterno corre il rischio di essere cancellata dalle intemperie.
6. **SIGILLO DI GUARDIA:** Questa runa può essere scritta su una serratura, oppure anche sul terreno o stipiti di porta. Questo se verrà oltrepassato da una creatura non alleata, provocherà il suono di



allarme nella mente dell'Incisore ed una scarica elettrica a Danno 4 per chi lo oltrepassa (Conta solo la Resistenza).

7. **POTENZA:** Questa runa viene scritta su una parte del corpo del personaggio in combattimento, donandogli un bonus di +1/+10% ad una qualsiasi delle proprie caratteristiche con l'esclusione del Movimento (M), Magia (Mag), Follia (Fo) e PF.
8. **PIETRA:** Questa runa scritta su qualsiasi pietra, masso o mattone provoca l'immediato crollo di esso, nel caso di una parete l'apertura è pari ad un 4x4 metri.
9. **SMASCHERAMENTO:** Questa runa viene scritta su di una piccola maschera, tutte le creature travestite entro un area di 48 metri dall'Incisore verranno smascherate immediatamente, siano esse amiche o non.
10. **VOLO:** Questa runa viene scritta nell'aria tramite una piuma di falco questo vale come Mezza Azione, mentre l'altra Mezza Azione permetterà di sollevarsi sino ad una altezza massima di 10 metri. La durata è pari a 12 turni, il movimento di questa runa di volo è il movimento del personaggio x2 a round (esempio: Movimento 5 = 10 metri totali in un round).



## 7.7 NUOVE ABILITA'

### 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.

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** VOLONTA'

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** SOLO I CUSTODI DELLE RUNE POSSONO APPRENDERLA

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10 ANNI

### 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 Maggiore create da altri (Ag), ed un ulteriore bonus di +5% alle Conoscenze Accademiche delle Rune (Int)

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** AGILITA'/ INTELLIGENZA

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** SOLO I MASTRI FORGIARUNE E I CUSTODI DELLE RUNE POSSONO APPRENDERLA

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 3 ANNI

### 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.

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** AGILITA'

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** SOLO I FORGIARUNE, IL MASTRO FORGIARUNE ED IL CUSTODE DELLE RUNE POSSONO APPRENDERLA

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10+1 ANNI

### PARLARE LINGUA ARCANA

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 energie magiche. Tutti i papiri e i grimori sono scritte in lingue arcane. Come CONOSCENZE ACCADEMICHE, PARLARE LINGUA ARCANA non rappresenta una singola abilità, ma diverse.



**ELENCO DELLE LINGUE ARCAE:**

*Nanico Arcano, Runico.*

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** INTELLIGENZA

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** NESSUNO

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1 ANNO

**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.

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** INTELLIGENZA

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** NESSUNA

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10 ANNI



## **7.8 NUOVI TALENTI**

### **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 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)
- METALLI 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

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10 SETTIMANE

### **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

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10 SETTIMANE

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 7.9 LE CARRIERE

### APPRENDISTA FORGIARUNE

#### DESCRIZIONE

Di solito coloro che divengono Forgiarune iniziano come promettenti Apprendisti da una delle famiglie di Forgiarune. Chiunque desideri iniziare questa carriera, deve unirsi alla Gilda dei Forgiarune di più alto rango della Roccaforte o insediamento Nanico. Coloro che vengono prescelti normalmente servono da un esperto Forgiarune per un periodo che va dai 5 ai 10 anni, apprendendo i rudimenti base della forgia delle rune. Alcuni Apprendisti rimangono con il proprio maestro tutta la vita, assumendone il titolo, rango e nome alla sua morte. La vita di un Apprendista Forgiarune, è fatta di duro lavoro e tanto sudore, spesso preparando la forgia e compiendo il lavoro più duro e ingrato del fabbro, mentre il Forgiarune esegue il lavoro d'abilità. Alcuni apprendisti (soprattutto Nani che vivono in insediamenti umani) si stancano di sgobbare così duramente prima di raggiungere la fine del loro addestramento, lanciando il loro maestro diventando Artigiani.



**RESTRINZIONE DELLA CARRIERA:**  
Solo i Nani possono intraprendere questa Carriera

#### - Schema di Avanzamento -

##### Profilo Principale

| AC | AB | F | R | Ag  | Int | Vol | Sim |
|----|----|---|---|-----|-----|-----|-----|
| -  | -  | - | - | +5% | +5% | +5% | -   |

##### Profilo Secondario

| A | Fe | BF | BR | M | Mag | Fol | PF |
|---|----|----|----|---|-----|-----|----|
| - | +1 | -  | -  | - | -   | -   | -  |

**Abilità:** Allevare Animali, Conoscenze Accademiche (Arte, Ingegneria), Mestiere (Fabbro, Minatore, Carpentiere), Senso Magico, Leggere/Scrivere (Khazalid)

**Talenti:** Perizia Nanica, Vista Eccellente

**Ferri del Mestiere:** Scalpellino, Martello, Bastone, Occorrente per scrivere, Cavallo e Carretto (per trasportare la Incudine del Maestro)

**Entrata di Carriera:** Portarune, Scrivano, Sapiente

**Uscite di Carriera:** Portarune, Artigiano, Ingegnere, Forgiarune

This expansion for Warhammer Fantasy Roleplay was sourced from www.blackindustries.com.  
It is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.  
© Colin Chapman, 2005; Illustration © Andrew Law, 2005 (www.haplimeses.com)

### FORGIARUNE

#### DESCRIZIONE

Un Forgiarune è un Nano che conosce i segreti di iscrivere armi e altri oggetti con le rune Natiche segrete dei suoi antenati. Questa conoscenza non viene mai messa per scritto, ma tramandata da maestro ad apprendista per tradizione orale. Alcuni Forgiarune non trovano mai un apprendista adatto, lasciano che la propria conoscenza muoia con loro. La maggior parte dei Forgiarune ha più di 100 anni. Mentre i Forgiarune proseguono il loro mestiere, guadagnano una più grande abilità nella loro arte e maggiore rispetto dai loro compagni Nani. In terre umane come l'Impero, i Forgiarune sono meno rispettati al di fuori della loro comunità, dato che pochi umani riescono a distinguere un Forgiarune da un normale Fabbro.



**LIMITAZIONE DI CARRIERA:**  
Solo i Nani possono essere Forgiarune

#### - Schema di Avanzamento -

##### Profilo Principale

| AC  | AB | F   | R   | Ag   | Int  | Vol  | Sim |
|-----|----|-----|-----|------|------|------|-----|
| +5% | -  | +5% | +5% | +10% | +10% | +10% | +5% |

##### Profilo Secondario

| A | Fe | BF | BR | M | Mag | Fol | PF |
|---|----|----|----|---|-----|-----|----|
| - | +2 | -  | -  | - | -   | -   | -  |

**Abilità:** Maestria delle Rune (Nani), Mestiere (Gemmaio, Tagliatore di Gemme), Senso Magico, Valutare

**Talenti:** Litania delle Rune, Arma Specialistica (Martelli), Inclinação Artistica, Lavorare Materia (Pietra, Gemme)

**Ferri del Mestiere:** Martello, Bastone, Incudine Runica, Utensili

**Entrate di Carriera:** Apprendista Forgiarune

**Uscite di Carriera:** Iniziato, Mastro Forgiarune

This expansion for Warhammer Fantasy Roleplay was sourced from www.blackindustries.com.  
It is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.  
© Colin Chapman, 2005; Illustration © Andrew Law, 2005 (www.haplimeses.com)

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## MASTRO FORGIARUNE

### DESCRIZIONE

I Forgiarune di medio livello sono conosciuti come Mastri Forgiarune.

Più importanti dei normali Forgiarune, sono più esperti nella forgiatura dei normali Forgiarune. Essi posseggono quasi sicuramente un Incudine del Destino.



### LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo i Nani possono diventare Mastri Forgiarune

### - Schema di Avanzamento -

#### Profilo Principale

| AC   | AB  | F | R    | Ag   | Int  | Vol  | Sim |
|------|-----|---|------|------|------|------|-----|
| +10% | +5% | - | +10% | +20% | +15% | +15% | -   |

#### Profilo Secondario

| A  | Fe | BF | BR | M | Mag | Fol | PF |
|----|----|----|----|---|-----|-----|----|
| +1 | +3 | -  | -  | - | -   | -   | -  |

**Abilità:** Parlare Lingua Arcana (Nanico Arcano), Parlare Lingua, Incanalare  
Conoscenze Accademiche (Storia, Teologia), Storia delle Rune, Iscrivere Rune

**Talenti:** Robusto, Perizia Nanica,

**Ferri del Mestiere:** Bastone, Libro di Storia, Libro di Teologia,

**Entrata di Carriera:** Forgiarune

**Uscita di Carriera:** Custode delle Rune, Iniziato, Sapiente

This expansion for Warhammer Fantasy Roleplay was sourced from [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com).  
It is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.  
© Colin Chapman, 2005; Illustration © Andrew Law, 2005 ([www.hapimeses.com](http://www.hapimeses.com))

## CUSTODE DELLE RUNE

### DESCRIZIONE

Anche se sono sempre più rari, i Custodi delle Rune, sono fra i più grandi forgiatori di rune del Vecchio Mondo. I Custodi delle Rune, sono piuttosto freddi e irritati con la razza umana che paragona il loro lavoro al pari di un loro qualsiasi Fabbro o Maestro delle Rune. Spesso provare a chiedere ad un Custode delle Rune di ferrare un cavallo, è nella migliore delle ipotesi una proposta rischiosa, nella peggiore anche letale.

Il Custode delle Rune è il più alto grado di livello, che un Forgiarune può raggiungere. I Custodi delle Rune hanno spesso diverse centinaia d'anni, godono inoltre di un'elevata posizione sociale all'interno della loro roccaforte.



### LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo i Nani possono diventare Custode delle Rune

### - Schema di Avanzamento -

#### Profilo Principale

| AC   | AB   | F    | R | Ag   | Int  | Vol  | Sim  |
|------|------|------|---|------|------|------|------|
| +15% | +10% | +15% | - | +25% | +20% | +20% | +10% |

#### Profilo Secondario

| A | Fe | BF | BR | M | Mag | Fol | PF |
|---|----|----|----|---|-----|-----|----|
| - | +5 | -  | -  | - | -   | -   | -  |

**Abilità:** Conoscenze Accademiche (Demonologia), Iscrivere Rune (Maggiori)  
Creare Runa Maggiore, Parlare Lingua Arcana (Elfico Arcano)  
Parlare Lingua Arcana (Runico)

**Talenti:** Armonia Aethyrica, Buon Senso, Resistenza al Caos

**Ferri del Mestiere:** Arma da Mischia Runica, Incudine del Destino,  
Utensili, Bastone

**Entrata di Carriera:** Mastro Forgiarune

**Uscite di Carriera:** Sapiente, Templare (Ordine del Muro di Pietra)

This expansion for Warhammer Fantasy Roleplay was sourced from [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com).  
It is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.  
© Colin Chapman, 2005; Illustration © Andrew Law, 2005 ([www.hapimeses.com](http://www.hapimeses.com))



## **7.10 CREDITI**

**Titolo:** *RUNE*

**1° Edizione:** *Ottobre 2006*

**Autore:** *GoTrek*

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

**Grafica Realizzata da:** *GoTrek*

*Si ringrazia:*

Il sito [Martelli.forumfree.net](http://Martelli.forumfree.net) per la pubblicazione del file

### **FONTI DEL FILE:**

*I REGNI DELLA MAGIA* supplemento per *Martelli da Guerra*, pagine 97-107

*Autore Sconosciuto*, tradotto da *Martin Colleombroso* per la "Locanda da Tobas" file di pagine 1-7

### **COPYRIGHT**

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, the Games Workshop logo, Black Industries and their respective logos, Warhammer and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, locations, weapons, units, characters, products, illustrations and images from Warhammer are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.