

RUNE MAGICHE

RUNE DI I LIVELLO

- APERTURA

Formula: “*Frei-mak*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: porta dei campi, tenda di comando

Durata: istantaneo

Effetti: quando la runa viene applicata impedisce la chiusura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. E' impossibile rimuovere la runa.

- CHIUSURA

Formula: “*Zu-mak*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: porta dei campi, tenda di comando

Durata: istantaneo

Effetti: quando la runa viene applicata impedisce l'apertura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. E' impossibile rimuovere la runa.

- INCUBINE

Formula: “*Ambos-mak*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un oggetto

Durata: istantaneo

Effetti: Quando la runa viene applicata ad un oggetto questo diviene pesantissimo, impossibile da sollevare o spostare.

- REPULSIONE

Formula: “*Uruz*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: un'arma

Durata: un colpo

Effetti: la runa deve venire applicata ad un'arma. Una volta attivata la runa attraverso la formula, il personaggio che impugna l'arma dichiara, per un combattimento, il Potere Speciale “A terra!”.

- RESISTENZA MENTALE

Formula: “*Thoriz*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: fino alla fine del combattimento

Effetti: la runa deve venire applicata al petto di un personaggio e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il personaggio è immune a “sonno” e “charme” fino alla fine del combattimento.

- CURA

Formula: "Ansuz"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: istantaneo

Effetti: quando la runa viene applicata ad una locazione di un personaggio riporta immediatamente la suddetta locazione al massimo dei Punti Ferita.

- BALZO

Formula: "Ehwaz"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 30 secondi

Effetti: quando la runa viene applicata al petto di un personaggio, questo non è colpibile né da armi, né da incantesimi. Il personaggio deve tenere la mano alzata.

- INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: "Perrh"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 30 secondi

Effetti: quando la runa viene applicata al petto di un personaggio, questo è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, soltanto toccandoli.

RUNE di II LIVELLO

- ESPLOSIONE

Formula: “*Zer-sto-mak*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: una struttura

Durata: istantaneo

Effetti: Quando la runa viene attivata, dopo essere stata applicata ad una struttura, questa perde tutti i propri punti struttura.

- PACIFICAZIONE

Formula: “*Stil-so-bar*”

Tipo di utilizzo: attivazione

Bersaglio: tutti i personaggi in un’area di 90° e raggio 10 metri

Durata: 5 minuti

Effetti: Tutti i personaggi nell’area d’effetto devono cessare ogni combattimento e riprendono a combattere solo per difendersi, o se escono dall’area d’effetto.

- RIPARAZIONE

Formula: “*Vider-gu-mak*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: una struttura

Durata: istantaneo

Effetti: Quando la runa viene attivata la struttura recupera tutti i propri punti struttura.

- FASCINO

Formula: “*Furan*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: istantaneo

Effetti: la runa deve venire applicata al petto di un personaggio, il quale, una volta attivata la runa attraverso la formula, considererà colui che ha pronunciato la formula di attivazione, come il suo migliore amico. (Vedi “Charme”).

- RESISTENZA A FUOCO

Formula: “*Agwiz*”

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: un combattimento

Effetti: la runa deve venire applicata al petto di un personaggio e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il personaggio è immune al Potere Speciale “Fuoco!” fino alla fine del combattimento.

- PARALISI

Formula: “*Zawhe*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 30 secondi

Effetti: quando la runa viene applicata al petto di un personaggio, questo subisce l’effetto dell’incantesimo “Blocca persona”.

- FORZA

Formula: “*Torayh*”

Tipo di utilizzo: attivazione e applicazione

Bersaglio: un’arma

Durata: fino alla fine del combattimento

Effetti: la runa deve venire applicata ad un’arma. Una volta attivata la runa attraverso la formula, il personaggio che impugna l’arma dichiara, per un colpo, il Danno Speciale “Diretto!”.

- ARMATURA POTENZIATA

Formula: “*Immorz*”

Tipo di utilizzo: attivazione e applicazione

Bersaglio: un’armatura

Durata: fino alla fine del combattimento

Effetti: la runa deve venire applicata ad un’armatura e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata la runa, l’armatura possiede, fino alla fine del combattimento, un punto armatura in più in tutte le locazioni

RUNE di III LIVELLO

- ATTENUAZIONE

Formula: “*Unsik-bar*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: finché il personaggio rimane fermo o la runa viene attivata

Effetti: Quando la runa viene applicata al petto del personaggio questo diventa immediatamente “nascosto” ed alza il braccio. Con l’abilità “scoprire personaggi nascosti” può essere individuata solo la runa, per scoprire il personaggio nascosto è poi necessario attivarla. Il personaggio nascosto torna visibile non appena si sposta dalla posizione in cui era nel momento in cui gli è stata applicata la runa, se parla, recita formule, ecc.

- CATALESSI

Formula: “*Shuk-bar*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: istantaneo

Effetti: Quando la runa viene applicata al petto di un personaggio questo subisce il potere speciale “Shock!”, si risveglia se la runa viene attivata.

- IMMUNITA' AI VELENI

Formula: “*Jera*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 3 ore

Effetti: quando la runa viene applicata al petto di un personaggio, questo diviene immediatamente immune al Potere Speciale Veleno!, a veleni e filtri per 3 ore.

- FULMINE

Formula: “*Eihwaz*”

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un oggetto

Durata: istantaneo

Effetti: quando la runa viene applicata ad un oggetto fa sì che l’oggetto stesso colpisca con un “fulmine magico” chiunque lo tocchi. La runa può essere disattivata attraverso la formula.

RUNE di IV LIVELLO

- DOLORE

Formula: "*Laiden-bar*"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 3 minuti

Effetti: Quando la runa viene applicata al petto di un personaggio questo inizia a provare un fortissimo dolore e non riesce a utilizzare nessuna abilità finché la runa non viene attivata, o fino al termine della durata.

- IMPRIGIONAMENTO

Formula: "*Ker-ken-bar*"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 1 ora

Effetti: Quando la runa viene applicata al petto di un personaggio compare attorno a questi una prigione immaginaria che solo lui può vedere, ma che tutti gli altri possono attraversare. Egli non può uscire dalla prigione finché la runa non viene attivata, o fino al termine della durata.

- PARALISI SUPERIORE

Formula: "*Paxbur*"

Tipo di utilizzo: applicazione e attivazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: 30 secondi

Effetti: la runa deve venire applicata al petto di un personaggio, il quale, una volta attivata la runa attraverso la formula sarà in grado di paralizzare tutti i personaggi che si trovano in un'area di 90 gradi e 10 metri di raggio davanti a lui. Il personaggio non potrà tuttavia attaccare i personaggi paralizzati.

- DISINTEGRAZIONE

Formula: "*Armwz*"

Tipo di utilizzo: applicazione

Bersaglio: un personaggio

Durata: istantaneo

Effetti: quando la runa viene applicata al petto di un personaggio, questo subisce l'effetto dell'incantesimo "disintegrazione".