



Secoli Bui

Arte Runica

ARTE RUNICA E FORGIARUNE

Viene definito Forgiarune qualsiasi personaggio dotato dell'abilità di applicare, rimuovere, ricaricare e forgiare le Rune magiche create con i metalli di Braara. La tua capacità di creare Rune e manipolare i Metalli di Braara è data dalla tua abilità di Arte Runica.

- ❖ **Minatore:** Puoi applicare o rimuovere 1 runa per punto nell'abilità Arte Runica. Se hai punti a sufficienza puoi anche ricaricare una runa in una forgia.
- ❖ **Artigiano:** Puoi forgiare con Strumenti da Artigiano, le Rune di Prima Cerchia, da metalli comuni. Si ottieni con 5 Punti nell'abilità Forgia.
- ❖ **Geniere:** Puoi forgiare con Strumenti da Geniere, le Rune di Seconda Cerchia, da metalli preziosi. Puoi equipaggiare 2 rune. Si ottieni con 10 Punti nell'abilità Forgia.
- ❖ **Artefice:** Puoi forgiare con Strumenti da Artefice, le Rune di Terza Cerchia, da metalli magici. Puoi equipaggiare 3 rune. Si ottieni con 15 Punti nell'abilità Forgia.
- ❖ **Forgiatore:** Puoi forgiare con Strumenti Runic da Forgiatore, e l'abilità avanzata Forgiarune IV, le leggendarie Rune di Quarta Cerchia, artefatti creati dall'ossidiana, i cui portenti devono ancora essere svelati.

Arte Runica 15 (che sblocca Artefice) e Forgiarune IV (che sblocca Forgiatore) sono acquistabili con gli OSP.

Un Forgiarune trae il suo potere dai minerali di Braara e dalle Rune degli Antichi, per tanto avrà bisogno di attrezzi per Estrarre i minerali, di una Forgia e di Strumenti da Forgiarune sempre più resistenti e potenziati dalle rune stesse. Sei in grado di estrarre (e di lavorare) minerali in base alla tua abilità di Forgia:

- ❖ **Runista Dilettante 2:** Conosci i minerali di Braara puoi ottenere informazioni riguardanti vene minerarie presenti nella zona di gioco, e puoi estrarre tutti i minerali comuni come Ferro e Bronzo. Il processo di estrazione minerali dura 5min.
- ❖ **Forgia 5:** Sai lavorare i materiali comuni per forgiare e riparare, armi, armature, e scudi di materiali mondani (Cuoio, Osso, Pietra, Ferro e Bronzo). Puoi inoltre estrarre i minerali preziosi come Oro, Argento, e Pietre Preziose. La tua esperienza con le Rune ti consente inoltre di utilizzare gli oggetti magici ad attivazione e le pergamene.
- ❖ **Forgia 10:** Sai lavorare i materiali preziosi per forgiare e riparare, armi, armature, e scudi di ottima fattura, e comprendi i segreti del lavoro orafo, tanto da saper forgiare gioielli. Puoi inoltre estrarre i metalli magici di Braara.
- ❖ **Forgia 15:** Sai lavorare tutti i minerali magici come Verofuoco e Gelovivo, e puoi riparare e lavorare armi, armature, e scudi di materiali magici (Verofuoco, Gelovivo, Arcanite, Mithril ed eventuali altre leghe magiche speciali che sai come lavorare). Puoi inoltre estrarre l'ossidiana grezza, ma dovrai indossare dei guanti, e non sai come lavorarla.
- ❖ **Forgiarune IV:** Puoi ora forgiare l'Ossidiana in sicurezza, e puoi riparare e lavorare armi, armature, e scudi di Ossidiana in sicurezza. Le armi e le rune in ossidiana sono creazioni leggendarie. Inoltre, sai raffinare i metalli magici tanto da poter creare degli equipaggiamenti che hanno poteri intrinseci e naturali.

Minerali e Metalli

NOME	NATURA	COLORE	STRUMENTI DI ESTRAZIONE	UTILIZZO
FERRO	Naturale	Grigio scuro	piccone, scalpello, martello	Armi/Armature/Utensili
BRONZO	Naturale	Marrone o Rosso brillante	piccone, scalpello, martello	Denaro e Ornamenti
ARGENTO	Naturale	Grigio brillante	piccone, scalpello, martello	Denaro e Ornamenti
ORO	Naturale	Giallo brillante	piccone, martello	Denaro e Ornamenti
OSSIDIANA	Magica	Nero	martello, scalpello, guanti	Materia magica oscura
VEROFUOCO	Magica	Rosso intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera del fuoco
ARCANITE	Magica	Viola intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera arcana
GELOVIVO	Magica	Blu intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera del gelo
METALLO MISTICO	Magica	Grigio intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera mistica

RUNE E METALLURGIA

Con l'avvento della guerra i fabbri hanno acquisito prestigio e considerazione a Braara, per via della loro abilità nel forgiare armi e armature di eccezionale qualità, in grado di proteggere al meglio i soldati del regno contro le truppe dei malvagi Terhaal.

Alle conoscenze dei fabbri del regno, si sono affiancate quelle del popolo sotterraneo dei Torghrad, in grado di infondere protezioni e potenziamenti nelle rune.

Le rune racchiudono infatti il potere dei torghrad. Esse non necessitano di formule magiche, ma la loro varietà è numericamente inferiore rispetto agli incantesimi a disposizione degli usufruttori di magia. Finora queste conoscenze erano gelosamente custodite dei Forgiarune del popolo sotterraneo, ma in seguito allo sviluppo dei rapporti tra i Torghrad e le genti di Braara si è arrivati alla condivisione di questo sapere e i due popoli si sono uniti a formare una gilda: la Lega Lucente.

Presso i Torghrad i Forgiarune sono sempre una classe specialista e rispettata, fanno parte della Casta d'Oro dei Torgh-Sed e sono gli unici nel sottosuolo a conoscere i segreti delle rune. Per gli appartenenti ad altre razze e popoli è comunque molto difficile ottenere una runa da un forgiarune, non solo perché necessitano di tempo e denaro per essere prodotte, ma soprattutto per il valore simbolico di rispetto e onore che esse rappresentano.

Tuttavia, i membri della nuova corporazione della Lega Lucente hanno ottenuto dai Maestri Forgiarune il privilegio di essere presi come allievi ed essere messi a conoscenza dei segreti alla base della creazione delle rune più potenti.

Tutti i componenti della corporazione imparano inoltre come forgiare armi, armature e oggetti di pregiata fattura, come rendere il metallo più resistente o più affilato e persino come costruire terribili macchine da guerra utili in combattimenti su larga scala.

Strumenti e attrezzature

Per poter mettere in pratica le abilità conosciute ogni giocatore dovrà essere fisicamente in possesso dei ferri del mestiere, quelli da forgiarune per creare le rune e tutto il resto.

- ❖ **Strumenti da Minatore:** martello, scalpello, piccozza: 2 Dragoni d'oro.
- ❖ **Strumenti da Artigiano:** martello, scalpello, piccozza, mola in pietra: 4 Dragoni d'oro.
- ❖ **Strumenti da Geniere:** martello, scalpello, piccozza, mola in pietra, mantice e crogiolo: 6 Dragoni d'oro.
- ❖ **Strumenti da Artefice:** martello, scalpello, piccozza, mola in pietra, mantice e crogiolo, fucina e paranco: 8 Dragoni d'oro.

Gli Strumenti Runic da Forgiatore non possono essere acquistati: è infatti necessario creare una Runa di Solidità (Terza Cerchia) ed applicarla agli Strumenti da Artefice. Per ogni miglioramento occorre pagare la differenza, ma è possibile acquistare direttamente un'attrezzatura di livello superiore.

Sarà cura del giocatore o della giocatrice procurarsi gli oggetti adatti a rappresentare in gioco gli strumenti necessari alla forgiatura, nonchè gli oggetti (armi, armature, ecc.) e le rune che intende creare. Gli attrezzi possono essere in metallo o una riproduzione, è inoltre possibile tenere delle placche neutre di colore metallico, sui cui poi si andranno a tracciare i simboli runici.

Sarà anche compito del forgiarune compilare il cartellino appropriato da attaccare alla runa, scrivendo i codici che gli saranno forniti dallo staff prima dell'inizio del live.

FORGIARE

Oltre a possedere gli attrezzi adatti, durante il live il personaggio che interpreta un fabbro dovrà impiegare un certo tempo simulando la realizzazione dell'oggetto e dovrà spendere il costo necessario per i materiali.

Avendo le abilità avanzate adatte egli o ella potrà forgiare armi, scudi, armature o parti delle stesse a metà del costo indicato nella tabella Merci e Servizi del regolamento base.

Il costo di fabbricazione di un'arma o di un'armatura è pari alla metà del suo prezzo di mercato, reperibile nel capitolo "Economia" del regolamento base.

Il costo della fabbricazione di armature "altre locazioni" è inteso a per ogni pezzo ovvero braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra, testa. Le armature di ottima fattura possono essere forgiate solo come armature complete che coprono tutte le locazioni del corpo (il relativo cartellino che il fabbro dovrà apporre sarà quindi uno solo).

LE RUNE

Sistema di Creazione Runica

La runa è un simbolo, inciso su una placca, in cui è infuso un potere del forgiarune. In gioco, queste sono rappresentate da medaglioni, forniti dall'associazione o meglio ancora portati dal giocatore, che devono essere indossati e esposti quando attivati.

ogni runa si caratterizza per il simbolo il colore e la forma

- Forma: indica la cerchia della runa
- Colore: indica se la runa è a una carica, a tre cariche o permanente
- Simbolo: rappresenta l'effetto specifico

Le rune sono oggetti ad attivazione, che non richiedono una Competenza specifica per essere utilizzati. esistono 3 tipi di rune:

- 1 carica, ricaricabile
- 3 cariche, ricaricabile
- effetti passivi permanenti.

Equipaggiamento e Applicazione. Per poter essere attivata, la runa deve prima essere equipaggiata. Equipaggiare una runa significa che questa deve essere indossata o applicata a un oggetto di ottima fattura in modo che sia **ben visibile**. Nel funzionamento delle singole rune è specificato se queste debbano essere applicate a un oggetto (ad esempio un'arma, un'armatura o uno scudo) o se siano equipaggiabili semplicemente indossandole.

L'applicazione e la rimozione di una runa da un oggetto richiedono una breve lavorazione di almeno un minuto da eseguire presso una forgia.

Tutti i giocatori possono avere equipaggiata una sola runa.

Il Forgiarune può avere equipaggiate una runa, più un'altra per ogni 5 punti spesi nell'abilità Forgia. Può essere trasportato un numero indefinito di rune, purché siano tenute dentro una borsa o una scarsella.

Non si possono equipaggiare due rune uguali e non si può applicare più di una runa su un singolo oggetto.

L'attivazione di una runa è il momento in cui si manifesta il suo effetto in gioco per volontà di chi l'ha equipaggiata. non è necessario che l'utilizzatore compia alcuna azione, a parte dichiarare eventuali chiamate.

Forgiare Rune

la creazione di una Runa avviene sempre in Forgia, tramite l'utilizzo di materiali, tempo e Punti Mana. **Il tempo di creazione è identico per tutte le rune: 10 minuti**; la quantità di materiali e PM utilizzati varia in base alla cerchia della runa che viene creata. Nel caso in cui la lavorazione venga interrotta per lunghi periodi di tempo, la creazione non va a buon fine; tutti i PM e metà dei materiali vengono sprecati.

Quando una runa si scarica, un forgiarune può ricaricarla infondendo in essa parte del proprio potere. Sono necessari 10 secondi per la ricarica di ciascuna runa, a prescindere dal numero di cariche. È inoltre richiesta la spesa di PM, che aumenta a seconda del livello della runa.

Cerchia	materiale della placca	creazione	ricarica
I	metallo comune	2G + 3MP	2PM
II	metallo prezioso	4G + 6MP	4PM
III	metallo magico	6G + 9MP	6PM
IV	ossidiana	8G + 12MP	8PM

Forgiare metalli

Attraverso la forgia è possibile creare e riparare oggetti di varia natura, utilizzando materiali via via più preziosi e potenti in base al suo livello di Competenza.

Tempi di lavoro:

Forgiare armi, scudi o gioielli richiede 15 min.

Forgiare armature richiede 15 min per locazione.

riparare un'arma o uno scudo distrutti richiede 5 minuti di lavoro.

Creare e riparare oggetti comuni:

puoi creare e riparare armi, armature, scudi e altri oggetti ordinari, attraverso l'uso di materiali come ferro, legno, cuoio, pelliccia, ossa, eccetera. L'oggetto da te creato potrà essere fornito dall'associazione se legato a una quest dell'evento, ma in tutti gli altri casi qualsiasi cosa vorrai creare durante il gioco dovrà essere già in tuo possesso

Creare e riparare oggetti di ottima fattura:

puoi creare e riparare armi, armature, scudi e altri oggetti di ottima fattura, attraverso l'uso di materiali come acciaio, oro, argento, pietre preziose. gli oggetti di ottima fattura e preziosi possono essere oggetto di incantesimi permanenti e applicazione di rune.

Forgiare metalli magici:

puoi lavorare con i 4 metalli magici per ottenere armi e armature naturalmente incantate. I metalli magici sono: Verofuoco, Gelovivo, Arcanite, Mithril.

Forgiare Ossidiana e oggetti superiori:




puoi lavorare l'ossidiana per ottenere armi e armature divine. Investendo rilevanti quantità di metalli magici e ruolando un ottimo lavoro in forgia puoi creare oggetti che recano alcuni effetti permanenti.

Gli effetti più comuni dei metalli magici sono quelli applicati alle armi. Non è detto, tuttavia, che questi siano gli unici.	
Verofuoco	L'arma è Enchanted. Puoi usare una chiamata "THROUGH" ogni 10s.
Gelovivo	L'arma è Enchanted. Puoi usare la chiamata "LORE: Questo arto non funziona" ogni 10s. Inoltre, la tua arma è indistruttibile.
Arcanite	L'arma è Enchanted. Puoi usare una qualsiasi resistenza per proteggerti dagli effetti di controllo mentale (Paura, Ammalimento, Comando).
Mithril	L'arma è Enchanted. Una volta per combattimento puoi ripetere una chiamata che ti ha colpito contro chi l'ha lanciata. Indipendentemente dalla fonte della chiamata, la tua replica sarà "LORE".

ARTE RUNICA






Livello	Simbolo	Runa/Effetto	Tipologia
1	ᚱ	Runa Tenacia Chi <i>equipaggia</i> questa runa ottiene l'abilità Tenacia La prima volta che cade a terra con questa runa Carica.	1 carica
1	ᚦ	Runa Riparazione Puoi usare una carica di questa runa per riparare un oggetto a tocco	1 carica

1	>	Runa Boato Puoi usare una carica di questa runa per ignorare un effetto di mutismo	1 carica
1	↵	Runa Impeto Puoi usare una carica di questa runa per ottenere +2 RISSA <i>Fino alla fine della prossima Rissa</i>	3 cariche
1	ᚷ	Runa Maestria Ottieni la <i>Competenza</i> per usare l'oggetto a cui è applicata questa runa	permanente
2	◁	Runa Argentea <i>Puoi usare la carica di questa runa per recuperare 3PM</i>	1 carica
2	ᚨ	Runa Affilata <i>Puoi usare la carica di questa runa per usare la chiamata THROUGH con l'arma su cui è applicata ogni 10secondi, Sino alla fine del prossimo combattimento</i>	1 carica
2	ᚢ	Runa Incanto <i>Puoi usare la carica di questa runa per incantare un'arma a tocco Fino alla fine del prossimo combattimento</i>	1 carica
2	ᚣ	Runa Presa Salda <i>Puoi usare una carica di questa runa per ignorare un effetto di disarmo</i>	3 cariche
2	ᚦ	Runa Armatura <i>Ottieni +3 PV se indossi un'armatura. Non funziona con gli incantesimi!</i>	permanente
3	ᚱ	Runa Gelo <i>Puoi usare una carica di questa runa per ottenere una resistenza A/M/L scelta quando crei o ricarichi la runa</i>	1 carica
3	ᚹ	Runa Vita <i>Puoi usare una carica di questa runa per stabilizzare a tocco</i>	1 carica

3		Runa Forza <i>Puoi usare una carica di questa runa legata arma per effettuare una chiamata CRUSH Con il tuo prossimo colpo con arma impugnata a due mani</i>	3 carica
3		Runa Solidità <i>L'oggetto a cui è applicata questa runa è indistruttibile</i>	permanente
3		Runa Disassemblaggio <i>Puoi usare la carica di questa runa per distruggere un oggetto che tocchi o colpisci con l'arma L'effetto funziona anche su oggetti magici</i>	1 carica

Accademia dei Torgh'Sed

Queste rune sono accessibili solo ai membri dell'Accademia dei Torgh'Sed



Livello	Simbolo	Runa/Effetto	Tipologia
1		Runa Persistenza Puoi usare una carica di questa runa per ignorare una chiamata che ti impedisce di avvicinarti	3 cariche
1		Runa Concentrazione <i>Puoi usare una carica di questa runa per evitare di perdere il lancio di un incantesimo o pergamena quando vieni colpito mentre pronunci la formula.</i>	1 carica
2		Runa Estrazione <i>Questa runa deve essere applicata a dei guanti da lavoro: fornisce la capacità di utilizzare strumenti per estrarre erbe o minerali. Scegli quale delle due capacità fornire nel momento in cui crei la runa.</i>	permanente
2		Runa Sacrificio <i>Spendendo una resistenza puoi usare una carica di questa runa per resistere a una chiamata diretta a un tuo compagno che stai toccando.</i>	3 cariche
3		Runa Catalizzazione La carica di questa runa conserva 6PM,	1 carica

		<i>spendibili in un singolo processo di creazione o ricarica di una runa o per contribuire a un rituale</i>	
3	↯	Runa Inamovibilità <i>Puoi usare una carica di questa runa per ignorare un effetto che ti muove contro la tua volontà.</i>	3 cariche

La Mano d'Acciaio

Queste rune sono accessibili solo ai membri della Mano d'Acciaio

Livello	Simbolo	Runa/Effetto	Tipologia
1	⚔	Runa Furibonda <i>Puoi usare una carica di questa runa per ignorare un effetto che ti impone di non attaccare</i>	3 cariche
1	1	Runa Bastione Puoi usare scudi di una taglia maggiore rispetto alla tua competenza	permanente
2	⚡	Runa Crudeltà <i>Il pugnale sul quale è applicata questa runa può essere usato anche da chi non ha la competenza e fornisce l'abilità Tagliagole</i>	permanente
2	⚡.	Runa Protezione <i>Puoi usare la carica di questa runa per ignorare un effetto di danno (indipendentemente dalla sua chiamata)</i>	1 carica

3		<p style="text-align: center;">Runa Elementale</p> <p><i>Quando crei questa runa, devi usare ulteriori 2 monete d'oro di polveri di un singolo metallo magico..</i></p> <p><i>Puoi usare una carica della runa per ottenere un effetto in base al metallo che hai utilizzato:</i></p> <p>Verofuoco: con l'arma sulla quale è applicata questa runa puoi usare una chiamata “LORE affrontami o scappa”. a colpo</p> <p>Arcanite: con l'arma sulla quale è applicata questa runa puoi usare una chiamata “LORE zitto”. a colpo</p> <p>Gelovivo: dopo aver parato un colpo con lo scudo sul quale è applicata questa runa puoi usare una chiamata “LORE: il tuo braccio è fuori uso” su chi ti ha attaccato.</p> <p>Mithril: dopo aver parato un colpo con lo scudo sul quale è applicata questa runa puoi usare una chiamata “LORE allontanati” su chi ti ha attaccato.</p>	3 cariche
3		<p style="text-align: center;">Runa Precisione</p> <p><i>Puoi usare la carica di questa runa per usare la chiamata ZERO con l'arco o la Balestra su cui è applicata ogni 10secondi, Sino alla fine del prossimo combattimento</i></p>	1 carica