

KOWAL RUN

Kowale run są potężnymi krasnoludzkimi mistykami, używającymi starożytnych magicznych symboli do wpływania na rzeczywistość. Pomimo, iż Kowali Run jest obecnie mało ich wartość nie została zapomniana, a ich wyroby cenione jak mało które przedmioty magiczne.

PROFESJA

Aby zostać Kowalem run należy wykupić następującą umiejętność:

Kowal Run – jesteś strażnikiem dziedzictwa swego ludu i mistykiem obcującym z najpotężniejszymi z magicznych znaków.

Zasada: możesz uczyć się i kuć runy

Koszt: 6PD

Wymagania: Droga Posługi, Płatnerz, tylko krasnolud

Kowale run nie dostają objawionych zaklęć kapłańskich z racji Drogi Posługi, mogą natomiast wykupić niedostępne dla innych umiejętności:

Mistrz Run – jest jedynym odstępstwem od zasady dozwolonej ilości trzech run dziennie (patrz dalej).

Zasada: możesz wykuć do pięciu run w ciągu dnia zamiast standardowych trzech jak w przypadku zwykłego Kowala Run.

Koszt: 3PD

Wymagania: Kowal Run

Wróżenie z run – "poznasz wysokiego długowłosego bruneta" – "sweet" – "niestety będzie w obozie niumarłych"

Zasada: możesz prosić runy o pomoc i skonsultować się z nimi w ważnych kwestiach. Odprawiając niedługi rytuał wróżbiarski możesz zadać runom jedno pytanie. Odpowiedzi na nie udziela Ci MG, który powinien być podczas całego rytuału przy tobie. Miej świadomość, że runy rzadko kiedy dają jasne i sprecyzowane odpowiedzi. Nie powinno się wróżyć więcej niż dwa razy w ciągu dnia. Potrzebny jest zestaw run wyrytych lub

wymalowanych na drewniakach, kamyczkach lub czymś podobnym.

Koszt: 3PD

Wymagania: Kowal Run

UMIEJĘTNOŚCI KAPŁAŃSKIE

Jeżeli chodzi o umiejętności kapłańskie, czyli Egzorcyzmy, Natchnioną Moc i Psalm; są one dla Kowala Run dostępne. Należy jednak wziąć pod uwagę, że moc Kowala Run pochodzi z innego źródła niż innych kapłanów. Do używania tych umiejętności Kowal Run będzie potrzebował runicznych przedmiotów. Do Egzorcyzmów wystarczy zestaw run podobnych jak do wróżenia, którymi obłożysz podczas rytuału nawiedzonego, do Psalmu naprawdę konkretny runiczny medalion, który Kowal Run wznosi w powietrze podczas inkantacji, a do Natchnionej Mocy jakiś przedmiot związany z mistyką krasnoludów.

Natchniona Moc u Kowali Run – wszystkie Krasnoludy w promieniu 3m otrzymują +1 do obrażeń zadawanym zielonoskórom(gobliny, orki, hobgobliny itp).

RUNY

Kowal uczy się poszczególnych Run jako umiejętności, aby potem kuć je na broniach, pancerzach i innych przedmiotach. Runy mają dwa koszty. Jeden to koszt zakupu umiejętności podany w pkt doświadczenia, drugi to koszt stworzenia runy w trakcie gry podany w pkt mocy.

Runy należy nanosić na broń lub pancerz możliwym do usunięcia piaskiem, lub czymś innym, co można zmyć po wykorzystaniu runy, chyba, że jest to stała Runa. Niektóre Runy można tworzyć na dowolnych przedmiotach, np kawałku deseczki. W takim układzie przykładową deseczkę łamie się po zużyciu Runy.

Jak powszechnie wiadomo buffy nie nakładają się na siebie i to samo

tyczy się Run. Runy nie kumulują się z zaklęciami czy błogosławieństwami o podobnym działaniu. Obecnie nakładany efekt niweluje poprzedni. Nie można też wykorzystać Runy razem z taką samą umiejętnością aby podwoić jej skuteczność.

Na jednym sztuce broni lub pancerza można wykuć maksymalnie dwie runy, z czego tylko jedna może mieć stały efekt. Na jednym przedmiocie nie mogą znajdować się dwie takie same runy.

Kucie magicznych symboli w broni i pancerzach jest ciężkim i czasochłonnym zajęciem dlatego możliwe jest wykucie jedynie trzech run dziennie przez jednego Kowala Run.

Oto dostępne runy:

Runa uderzenia - +1 do obrażeń

Przedmiot: broń

Czas: stała

Koszt: 4PD / 6PM

Runa pancerza - +1 do pancerza

Przedmiot: pancerz

Czas: stała

Koszt: 3PD / 5PM

Runa szału – wyzwała berzerkerski szał u dzierżącego przedmiot powodując, że zadaje on obrażenia o jeden punkt większe. Kumuluje się z runą Uderzenia.

Przedmiot: broń lub pancerz

Czas: w wybranym przez Ciebie momencie masz do dyspozycji 2 rundy szału

Koszt: 3PD / 6PM

Runa biełości – pozwala na używanie broni lub pancerza postaci, która normalnie nie mogłaby tego zrobić (np tarcza, kiedy nie ma się unki Tarczownik).

Przedmiot: broń lub pancerz

Czas: stała

Koszt: 5PD / 8PM

Runa odwagi – obdarza właściciela odpornością na strach

Przedmiot: dowolny, nie broń

Czas: jedna konfrontacja

Koszt: 4PD / 7PM

Runa wykrycia – daje właścicielowi umiejętność Medium

Przedmiot: dowolny, nie broń i pancerz

Czas: do najbliższego świtu

Koszt: 4PD / 8PM

Runa leczenia – działa jak czar Leczenie lekkich ran

Przedmiot: dowolny, nie broń

Czas: 1 ładunek czaru

Koszt: 3PD / 5PM

Runa odporności – jak umiejętność Odporność na magię, ale można wykorzystać tylko dwa razy. Działa normalnie, więc rzuca się monetą. Nawet jeśli rzut był niepomysłny jeden ładunek zostaje zużyty.

Przedmiot: pancerz

Czas: 2 ładunki

Koszt: 4PD / 6PM