

Runesmedning

Runesmedningens kunst handler om at bruge kraftfulde tegn til at fortrylle våben og andre genstande med mægtige egenskaber.

Dværgene er ophavsmænd til dette stolte håndværk, men for nylig er de andre racer kommet i besiddelse af evnen. Dværgene vogter dog stadig de største hemmeligheder ved runesmedningen.

Således er det muligt for alle racer at lære runesmedning, men dværgene har særlige fordele når de benytter runesmedningen. Dette står beskrevet til sidst i dokumentet.

At smede en rune

For at lære en grad skal man være i besiddelse af de evner, der står under graden. Derudover skal runesmeden have en lille smedje (med et bål eller en esse, en armbolt og hammer og en tang) til rådighed, der dog ikke behøver at være en "rigtig" smedje. Den skal bare være lavet så det ligner.

Bemærk: En runesmed kan kun have én aktiv rune af hver art ad gangen

Alle genstande hvorpå der laves en rune, skal udstyres med det korrekte runekort. Gøres dette ikke, virker runen ikke.

Grader	Pris	Runer	Pris
1. grad	-	1. grad	3
2. grad	3	2. grad	4
3. grad	4	3. grad	5
4. grad	6	4. grad	6

Regler for runerne

På alle runerne er der en [genstand]. Det er kun denne type genstand, hvorpå der kan smedes denne rune. Nogle runer kan smedes på mere end en slags genstand.

Runers varighed er den samme som runesmedens grad i timer. En 2 grads runesmed, smeder altså runer der varer 2 timer, mens en mester runesmed på grad 4, smeder runer der varer 4 timer.

Undtagelsen fra dette er fælde-runerne, som sættes på låse. Disse har en varighed, som står anført ved den enkelte rune.

Den tid det tager at smede en rune afhænger derimod af runens egen grad. Smede tiden står anført under overskriften for hver grad i dette dokument.

Runers synlighed

Runer skal markeres med specielle buffbånd. Runer optager ikke en buffplads, men skal markeres med lilla bånd. Det vil sige, at genstanden, der er påvirket af en rune, skal bære et lilla buffbånd.

En permanent rune skal også bruge buffbånd, men skal samtidig være synlig.

Det vil sige, at man skal kunne se på den genstand, runen er smedet på, at der er en rune. Det er helt op til dig, hvordan du vil gøre (maling, der kan vaskes af, ingame-udseende tape eller lignende), men summa summarum er – hvis runen ikke er synlig, virker den ikke! Permanente runers udseende skal godkendes af hovedarrangørerne.

Grad 1 Runer

Smedetid: 5 minutter

Mindre Beskyttelsesrune

[Skjold eller hjelm]

Effekt: Giver evnen Mod.

Mindre Hjælperune

[Kniv]

Effekt: Er man i besiddelse af kniven, bruger man kun 5 minutter på at finde urter i stedet for 10.

Mindre Jernets Styrkerune

[Metalrustning]

Effekt: Rustningen giver et ekstra livspoint.

Mindre Rune Mod Magi

[Rustning eller skjold]

Effekt: Immunitet overfor alle besværgelser på 1. og 2. grad fra den almene skole, samt en anden troldmandsskole efter smedens valg. Immuniteten gælder også positive besværgelser.

Stenfælderune

[Låse]

Effekt: Forsøg på at åbne låsen, uden at have nøglen resulterer i udløsningen af fælden. Receptor bliver ramt af besværgelsen Frygt, som havde låsen kastet den. Midler til at modstå magi såsom Modstå Magi, Renhed og Afværge virker ikke mod denne effekt, men det gør evnen Mod. Smeden skal sætte en seddel på låsen, hvor effekten står.

Varighed: 1 cyklus

Grad 2 Runer

Kræver: Smede niv. 2, kendskab til to 1. grads runer.

Smedetid: 10 minutter

Beskyttelsesrune

[Rustning]

Effekt: Bæreren er under påvirkning af besværgelsen Regeneration.

Hjælperune

[Kniv eller halskæde]

Effekt: Er man i besiddelse af genstanden, bruger man kun 5 minutter på at finde urter, i stedet for 10. Bæreren af genstanden får også evnen Udholdenhed.

Ildfælderune

[Låse]

Effekt: Forsøg på at åbne låsen, uden at have nøglen resulterer i udløsningen af fælden. Receptor bliver ramt af besværgelsen Smerte. Midler til at modstå magi såsom Modstå Magi, Renhed og Afværge virker ikke mod denne effekt, men det gør evnen Udholdenhed. Smeden skal sætte en seddel på låsen, hvor effekten står.

Varighed: 1 cyklus

Jernets Styrkerune

[Pladerustning]

Effekt: Giver 2 ekstra livspoint.

Rune Mod Magi

[Rustning eller Skjold]

Effekt: Immunitet overfor alle besværgelser på 1., 2. og 3. grad fra den almene troldmandsskole samt en anden troldmandsskole efter smedens valg. Immuniteten gælder også positive besværgelser.

Grad 3

Kræver: Kendskab til to 1. grads runer og to 2. grads runer.

Smedetid: 10 minutter

Større Dværgerune

Kræver: At du er dværg

[Rustning]

Effekt: Når bæreren bruger evnen smede for at genvinde livspoint, genvinder han dobbelt så mange livspoint på samme tid som normalt.

Større Hjælperune

[Kniv, halskæde, eller kappe]

Effekt: Er man i besiddelse af genstanden, bruger man kun 5 minutter på at finde urter i stedet for 10. Derudover får bæreren af genstanden evnen Udholdenhed samt Overvågenhed niv. 2.

Større Jernets Styrkerune

[Pladerustning]

Effekt: giver 3 ekstra livspoint

Større Rune Mod Magi

[Rustning eller skjold]

Effekt: Immunitet overfor alle besværgelser på 1., 2., 3., 4. og 5. grad fra den almene skole samt en anden troldmandsskole efter smedens valg. Immuniteten gælder også positive besværgelser.

Luftfælderune

[Låse]

Effekt: Låsen kan kun åbnes med den rigtige nøgle.

Varighed: 12 spilgange

Grad 4

Kræver: Kendskab til to 1. grads runer, to 2. grads runer, samt to 3. grads runer.

Smedetid: 15 minutter

Sand Dværgerune

[Økse eller hammer]

Effekt: Våbenet kan kaste Fjern forbandelse 3 gange.

Sand Jernets Styrkerune

[Pladerustning]

Effekt: 4 ekstra livspoint.

Sand Rune Mod Magi

[Rustning eller skjold]

Effekt: Immunitet overfor alle besværgelser fra troldmandssystemet op til 5. grad. Immuniteten gælder også positive besværgelser.

Sortblodsbanens rune

[Våben]

Effekt: Runen aktiveres, første gang våbnet rammer en ork, sortelver eller goblin. I dette tilfælde bliver orken, goblinen eller sortelveren påvirket af en effekt, der svarer til besværgelsen Livsdræn. Bæreren af våbnet genvinder dog ikke KP. Husk at råbe "Livsdræn!" første gang dit våben træffer en ork, sortelver eller goblin.

Specielt: En runesmed kan have op til tre aktive Sortblodsbanens runer af gangen. Kan ikke laves til en permanent rune.

Permanente runer

Den mest kraftfulde evne, runesmedene kan besidde, er evnen til at investere så meget energi i en rune, at den bliver permanent og aldrig forsvinder (medmindre runesmeden selv eller en anden runesmed sletter den). Kun runesmede med evnen "Investér kraft," kan smede permanente runer. Evnen kan du se herunder. Alle runesmede kan købe den, hvis de har EP'ene og de evner, den kræver.

Investér kraft

Kræver: Runesmedning, Læse/Skrive [darconsk], Investér kraft giver dig lov til at smede permanente runer, som forklaret under runesmedningssystemet.

Evnen giver dig også lov til at slette runer – både midlertidige og permanente. Dette er også forklaret i runesmedningssystemet.

EP-pris: 6 EP

Alle permanente runer skal udstyres med et runekort – gøres dette ikke, virker runen ikke. Runekort svarer til gyfkort.

Runesmeden bruger, i modsætning til troldmænd, ikke permanente mængder af sin egen kraft, når han smeder permanente runer. Til gengæld kan han kun have 2 permanente runer på hver grad i effekt ad gangen.

Man kan altid udskifte en rune af højere grad med en af lavere! På 2. grad kunne en runesmed således sagtens lave tre 1. grads runer og en 2. grads rune permanente i stedet for to 1. grads og to 2. grads.

En permanent rune virker effektivt ved, at runen der gøres permanent, får Varighed: Permanent. Runer med en (parentes) efter varigheden, ophører med at være permanente, hvis de aktiveres!

At smede permanente runer

At smede permanente runer er i sig selv fuldstændig det samme som at smede de midlertidige. Der er dog én forskel: Smedetid.

Det tager tre gange så lang tid at smede en permanent rune, som det gør at smede den normale udgave af runen.

Eksempel:

Glamdur sætter sig i første omgang for at smede en Mindre Hjælperune. Normalt har den en smedetid på 5 minutter og en varighed svarende til Glamdurs grad i timer.

Når Glamdur vil gøre den permanent, får den en smedetid på 15 minutter og permanent varighed.

Antal aktive runer

Tidligere skrev vi:

"Bemærk: En runesmed kan kun have én aktiv rune af hver art ad gangen."

Dette gælder også for permanente runer, men de bruger en anden pulje end midlertidige runer. Det vil sige, at en runesmed kan have én midlertidig og én permanent rune af samme slags i effekt samtidig! Hvis man laver f.eks. en permanent Mindre beskyttelsesrune, kan man dermed samtidig have en almindelig Mindre beskyttelsesrune aktiv.

At slette runer

Når en runesmed har skabt en midlertidig rune, kan han regne med, at den løber tør for kraft på et tidspunkt, så han således kan smede den samme rune på en anden genstand eller forny runen.

Sådan er det ikke med permanente runer. De bliver ved med at være der, og da runesmeden kun kan smede én af hver rune af gangen, bliver han nødt til at slette en rune, før han kan smede den samme permanente rune, på en ny genstand.

Derfor er det den værst tænkelige ting i verden for en runesmed, hvis en genstand, som han har smedet en permanent rune på, bliver stjålet. Det betyder ikke kun, at runesmeden har mistet noget af sin hårde flid: Nej, det betyder også, at så længe genstanden bærer hans rune, kan han ikke smede den samme permanente rune på en ny genstand.

For at slette en rune skal runesmeden være i besiddelse af genstanden, der bærer runen. Herefter bruger han runens smedetid (uden at tredoble – altså bare runens normale smedetid), på at slette runen. Når den tid er brugt, er runen slettet.

Det er muligt både at slette permanente og midlertidige runer, men kun for folk med evnen "Investér kraft." Midlertidige runer tager halvt så lang tid at slette, som permanente (dvs. halvdelen af deres normale smedetid).

Dværgenes fordele som runesmede

Som skrevet i begyndelsen af systemet, har dværgene fordele i runesmedningssystemet. Dværgene kan have en ekstra rune af samme slags aktiv på hver grad, både midlertidige og permanente. Derudover tager det ikke dværgene 3 gange så længe, når de vil smede permanente runer, men kun dobbelt så længe.