

## Runotepectví

(Pokročilá dovednost alchymisty) (D)

*Runotepectví je vzácné a starodávne umění, které umožňuje vkládat do předmětů magické síly prostřednictvím vyrytých symbolů. Runy se dělí na běžné a mistrovské, přičemž každá z nich vyžaduje specifické materiály, znalosti a rituály k vytvoření. Správné použití run může zásadně ovlivnit výbavu nositele, ať už posílením útoku, obrany nebo jiných vlastností.*

Runotepectví je jedním z nejmocnějších umění alchymistů, které jim závidí i samotní mágové. Pomocí prastarých technik a alchymistických rituálů dokážou vkládat magické runy do zbraní, zbrojí či oděvů, čímž jim propůjčují trvalé magické vlastnosti. Každý předmět může obsahovat až tři běžné runy.

Runotepectví čerpá z **Obratnosti**. Lze k němu přičítat bonus za gnomskou rodovou schopnost **Zručnost**.

- Runotepectví začíná se znalostí na **stupni 5 (OBR)** a lze naučit od 6. úrovně pokročilého Alchymisty.
- Runy lze vyrobit pouze pomocí speciálního runového dláta, které prodává každý pokročilý alchymista.

*Na rozdíl od Theurgových Astrálních sfér se nejedná o tak mocné a účinné očarování předmětů, avšak není k němu potřebné magických okamžiků ani velkého množství many. Rozdílem však je účinnost těchto*

*run, každá runa má efekt pouze jedenkrát denně a ačkoliv se jejich moc násobí a*

*kombinuje s jejich počtem jsou spíše praktickou než mocnou pomocí.*

### Běžné runy

Snadno vytvořitelné, běžně dostupné mezi runotepci. Běžné runy vždy stojí **20 surovin a 10 many**, jejich obtížnost je závislá na pořadí runy a jejím typu.

#### Runa očištění †

Obtížnost: 12 / 15 / 20

**Zbraň:** +1 k ÚČ proti nemrtvým a démonům pro první útok s jednou runou, +3 k ÚČ pro dva útoky se dvěma runami, +5 k ÚČ pro tři útoky se třemi runami. Zranění se bere jako svěcené.

#### Runa znesvěcení ✕

Obtížnost: 12 / 15 / 20

**Zbraň:** +1 k ÚČ proti humanoidům a zvířatům, pro první útok s jednou runou, +3 k ÚČ pro dva útoky se dvěma runami, +5 k ÚČ pro tři útoky se třemi runami. Zranění se počítá jako nekrotické.

#### Žahavá runa <

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbraň:** Pokud hodíš 9 nebo 10 dojde ke poleptání protivníka kyselinou. Hodnota zranění je **1k6/2** s jednou runou vytepané

do zbraně, **1k6 se dvěma** runami a **1k10** se třemi runami).

## Runa ledu ▽

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbraň:** Pokud hodíš 9 nebo 10 dojde k omrznutí protivníka při prvním útoku (1k6/2 zranění mrazem s jednou runou ISS, 1k6 se dvěma runami ISS a 1k10 se třemi runami ISS)

## Runa blesku ↓

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbraň:** Pokud hodíš 9 a více dojde k bleskovému zranění protivníka (1k6 zranění bleskem) s jednou runou, pokud hodíš 7 a více se dvěma runami, a pokud hodíš 5 a více se třemi runami.

## Runa ducha ↑

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbroj/oděv:** Chrání nositele před psychickými kouzly, kletbami a mentální manipulací (+2) k Vůli (CHAR).

## Runa stínu ▽

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbroj/oděv:** Přidává bonus (+2) k tichému pohybu (OBR), plížení (OBR) a skrývání se ve stínech (OBR).

## Runa zrění ✧

Obtížnost: 10 / 13 / 17

**Zbroj/oděv:** Přidává bonus (+2) k postřehu (INT) a čtení a psaní (INT).

## Mistrovské runy

Vzácné, jejich výroba vyžaduje speciální podmínky. Mistrovské runy lze tvořit od 10. stupně znalosti dovednosti Runotepectví.

## Mistrovské runy ochrany

*(Lze vytvořit pouze během úplňku, výroba trvá 8–24 hodin.)*

Obtížnost: 22

### Runa ☞☞☞ (Fyzické ochrany)

Chrání nositele před fyzickými útoky bonusem +3 k Základní obraně proti třem útokům.

### Runa ☞☞☞ (Psychické ochrany)

Bonus +5 k Vůli (CHAR) vůči jednomu psychickému kouzlu, prosbě a mentálnímu útoku.

### Runa ✧✕☞ (Ochrany před draky):

Chrání nositele proti dračímu dechu bonusem +5 k Základní obraně. *(Tuto runu lze vyrobit pouze během slunovratu či rovnodennosti, výroba trvá 24 hodin.)*

## Mistrovská runa devastace ☞☞☞

Zaplní všechny tři místa pro runy.

Obtížnost: 24

**Zbraň:** +5 k účinnosti pro první 3 útoky, zranění se počítá jako magické.