



La Magia Runica

Gianmatteo Tonci





LA MAGIA RUNICA

REGOLAMENTO UTILIZZABILE CON



Autore:

GIANMATTEO TONCI

tosattearp@yahoo.it

Illustrazione di copertina:

GIULIANO "DAOEL" BALDELLI

giubilo73@hotmail.com

Illustrazioni nel testo:

GIULIANO "DAOEL" BALDELLI

Impaginazione e realizzazione file PDF:

TOSATT EARP

tosattearp@yahoo.it

Copyright © 2005 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHR1 – 2ª Edizione – Febbraio 2005

LA MAGIA RUNICA



INTRODUZIONE

A PROPOSITO DEI REGOLAMENTI E DELLE CONVENZIONI USATE

Nel seguito di questo manuale verrà spiegata in dettaglio una nuova forma di magia: quella runica. Tutte le informazioni fornite sono state appositamente studiate e concepite per essere utilizzate con due sistemi specifici di regolamenti di giochi di ruolo:

- ✂ **Dungeons & Dragons**, con particolare riferimento alle regole riportate nella *Rules Cyclopedia*;
- ✂ **Tunnels & Trolls**, con particolare riferimento alle regole della 5° Edizione.

Il testo comune ad entrambi i sistemi di gioco viene scritto nel carattere "Tw Cen MT" che state attualmente leggendo.

Le particolarità specifiche dei due regolamenti sono invece indicate diversamente nel testo, evidenziandole con i seguenti tipi di carattere:

- ✂ "Times New Roman" per il materiale specifico riguardante D&D;
- ✂ "High Tower Text" per il materiale specifico riguardante T&T.

IL LINGUAGGIO DELLE RUNE

Le rune sono i caratteri dell'antica scrittura germanica, legate in particolar modo ai Nibelunghi, una popolazione barbarica di origine scandinava che si stabilì lungo i fiumi Reno e Lemano attorno al V secolo d.C.

Il termine "runa" deriva etimologicamente dalla radice *rum*, che significa "segreto" e difatti questi antichi caratteri dell'alfabeto norreno sono stati utilizzati per secoli dai popoli teutonici come linguaggio magico ed iniziatico, attraverso cui tramandare alle generazioni future le tradizioni più misteriose ed esoteriche.

I simboli runici rappresentano le forze primarie della Natura e gli istinti primordiali che legano l'essere umano all'ambiente che lo circonda. Quello delle rune è dunque un linguaggio esoterico, legato cioè all'invisibile mondo delle energie arcane.

Tutti i segni runici sono di fatto ambivalenti, avendo ciascuno una precisa corrispondenza ideografica ed una fonetica – ciò permette di esprimere attraverso di essi sia un'idea che un suono. Specie nel passato, questa era la caratteristica specifica dei linguaggi iniziatici, il cui studio attento e meticoloso permette di associare ad ogni carattere dell'alfabeto sia un fonema che un significato simbolico. Proprio questa accezione simbolica della runa viene utilizzata dagli esoteristi, che tracciano i caratteri allo scopo di incanalare le energie mistiche a cui questi sono intrinsecamente legati.

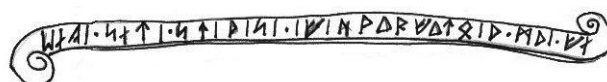
Oltre che come un vero e proprio alfabeto fonetico, le rune venivano utilizzate anche per scopi magici e divinatori, traendo da questi simboli auspici e previsioni sul futuro o servendosi per tracciare incantesimi i quali incanalano energia arcana e conferiscono poteri magici agli oggetti su cui le rune sono incise. Ad esempio, i simboli runici incisi sull'impugnatura di un'arma, sullo scafo di una nave o su di un attrezzo hanno lo scopo di dare potere all'oggetto e di canalizzare le energie mistiche in esso, per ottenere uno scopo specifico ed attinente al significato simbolico della runa che vi è tracciata sopra.

Ritrovamenti archeologici testimoniano che questi caratteri venivano usati anche al solo scopo di decorare oggetti rituali e suppellettili, come ad esempio cippi funebri o pietre eretti in luoghi considerati sacri o particolarmente saturi di energia arcana.

Come tutti i sistemi divinatori, anche quello basato sulle rune è regolato dal principio fondamentale del "qui e ora"; qualsiasi interpretazione di un oracolo ci dà cioè una lettura valida solamente per gli eventi che si verificheranno in un preciso momento a breve distanza nel tempo e nel luogo in cui ci si trova. Ciò perché qualunque tradizione esoterica parte dalla concezione che esista una interdipendenza completa ed assoluta tra tutti i fenomeni esistenti e tutto quello che accade è quindi in strettissima relazione con le forze che circondano uno specifico evento.

Quanto visto sopra è vero per qualsiasi accadimento e di conseguenza l'interpellare un oracolo relativamente ad un fatto specifico genera una risposta inevitabilmente legata ad una molteplicità infinita di eventi e fattori concatenati tra loro.

Per questa ragione, se si interroga un oracolo su uno stesso argomento dopo aver lasciato trascorrere un certo lasso di tempo, si potrebbe ottenere un responso diverso (o addirittura opposto) a quello avuto in precedenza, dato che diverse cause e condizioni potrebbero essere intervenute nel mentre, generando una situazione cosmica generale che darà luogo ad una connessione di eventi che altereranno il risultato finale.



CENNI STORICI

Le rune, come tutti i fonemi, producono suoni e vibrazioni che creano nell'animo umano sensazioni ed esperienze interiori insite in noi già dai tempi della creazione di tutte le cose. Alcune lettere



dell'alfabeto runico sono simili a quelle di altre scritture, e questa somiglianza è dovuta al fatto che tutti i simboli hanno una stessa origine ancestrale e vogliono rappresentare le forze del cosmo e della natura oppure gli stati interiori dell'anima degli esseri viventi. E' inevitabile perciò che tutti questi fenomeni siano simili, qualunque sia il luogo geografico e l'identità culturale in cui siano stati creati ed utilizzati.

Si suppone che le rune siano state concepite circa 2.500 anni fa dalle popolazioni barbariche di origine germanica. Si tratta di una sorta di alfabeto utilizzato per scopi esoterici legati alle varie divinità del pantheon nordico e, anche se non era un vero e proprio linguaggio segreto, per forza di cose apparteneva ad una conoscenza riservata a pochi, cioè quei membri delle classi sociali benestanti con maggiori possibilità di conseguire un'istruzione ed un processo di acculturamento. A seguito della cristianizzazione forzata che prese il via attorno all'anno 1.000, questa forma di espressione divenne ancora più segreta e riservata a pochi iniziati.

I primi a cadere vittima della bieca oppressione religiosa furono gli scaldi, una sorta di scienziati e bardi delle corti nobiliari, che inizialmente cercarono un compromesso tra l'antica religione dei figli di Odino e la nuova imperante dottrina cristiana. Al fine di proteggere e tramandare la cultura runica, iniziarono a riunirsi in gran segreto, elaborando nuovi significati per ogni simbolo. Queste interpretazioni aggiuntive avevano il preciso scopo di nascondere il vero contenuto di ogni runa, confondendo il suo valore originario.

A seguito di questa precauzione, il linguaggio delle rune divenne criptico ed oscuro ai più, che ignoravano le indispensabili conoscenze esoteriche di cui erano indottrinati solamente gli iniziati, cultori e sapienti di questa antica tradizione. L'alone di mistero ed indecifrabilità che circonda questi simboli ha contribuito ad ammantarli di un'aura di magia ed essoterismo, tanto che i messaggi composti con le rune sono universalmente considerati crittici e cifrati.

Nel 1.639 le rune vennero considerate alla stregua di pratiche di stregoneria e furono quindi bandite. Coloro che erano sorpresi ad adoperarle venivano condannati al rogo come eretici e fattucchieri. Ciò nonostante, il linguaggio runico continuò a perdurare, grazie all'operosità di coloro che lo tramandarono ai posteri in gran segreto ed a rischio della vita stessa.

Dalle testimonianze che sono giunte fino a noi, specie attraverso i ritrovamenti di iscrizioni runiche su pietre, armi e suppellettili, si deduce che l'alfabeto runico sia nato come strumento capace di incanalare e focalizzare le energie della natura e dell'uomo, ma anche come metodo divinatorio per poter interrogare le forze naturali e vaticinare eventi futuri. Questa tesi è avvalorata dal fatto che la stragrande maggioranza delle iscrizioni ritrovate ha carattere sacro o quantomeno commemorativo.

Nel corso dell'ultimo secolo sono stati molti gli studiosi che si sono dedicati alla ricerca ed alla interpretazione dei misteri legati alle rune. Basandosi sullo studio dell'Edda, un'antica composizione poetica islandese che narra le gesta delle divinità nordiche, attribuita alle popolazioni vichinghe e risalente circa al IX secolo d.C., si è potuto scoprire qualcosa di più sull'utilizzo e sul significato intrinseco di questi simboli. Le teorie più diffuse sono concordi nel ritenere che la diffusione di questo linguaggio sia dovuta alle peregrinazioni dei vichinghi, i quali sulle loro navi portavano anche degli sciamani che diffusero così il sapere relativo alle rune. Qualcuno arriva addirittura a sostenere che l'alfabeto runico fosse il linguaggio delle popolazioni della mitica Thule, un'isola leggendaria che si trovava tra la Scandinavia ed il Polo Nord e segnava il limite estremo del mondo. Secondo la tradizione, Thule venne poi distrutta da un disastro naturale.

E' evidente che tutte queste teorie non sono altro che speculazioni filosofiche, più o meno attendibili e fantasiose, dato che nell'Edda si parla delle rune ma non del loro significato simbolico ed esoterico. Anzi, questi canti fanno intendere che l'essenza del linguaggio runico sia una conoscenza riservata a pochi eletti iniziati ai misteri esoterici e non sia spiegabile agli altri profani, dato che la creazione delle rune ed il loro significato intrinseco è riconducibile ai misteri dell'origine stessa della conoscenza.

Quello che invece l'Edda ci narra è il modo in cui Odino, re degli dei nordici, ha ricevuto il dono della conoscenza delle rune. Egli dovette rimanere appeso a testa in giù ad un albero per nove giorni e nove notti, senza cibo né acqua. Non si trattava però di un normale albero, bensì di Yggdrasil, l'Albero della Vita, che divenne strumento del suo addestramento sulla via del cammino spirituale.

Mentre era sospeso dall'albero, Odino guardò verso il basso, vide i simboli delle rune e li raccolse per insegnarli agli uomini come linguaggio sia fonetico che esoterico.

La tradizione vuole che, durante il suo cammino iniziatico, Odino abbia perso il suo occhio destro, un sacrificio fisico che molte culture sciamaniche ritengono indispensabile per poter aspirare alle vette della conoscenza. Questa menomazione simbolizza infatti la scelta di Odino di rinunciare alla capacità logica e deduttiva della propria mente, legata alla parte destra del cervello e simbolizzata proprio dall'occhio destro, a favore di quella intuitiva e creativa, connessa alla parte sinistra del cervello e rappresentata dall'occhio sinistro.

E' questo, in senso metaforico e talvolta non solo, il prezzo da pagare per tutti coloro che scelgono la via dell'esoterismo e della magia, compresa quella che porta a divenire maestri delle rune.





LE RUNE COME ALFABETO

Come già visto in precedenza, le rune sono le lettere che compongono l'antico alfabeto norreno, utilizzato in passato nell'intera area della Scandinavia, in Islanda, nelle isole britanniche ed in parte dell'Europa settentrionale. I caratteri runici non sono altro che l'elaborazione scritta del linguaggio parlato dalle popolazioni di quei territori e vennero concepite e disegnate in un'epoca successiva all'utilizzazione della semplice lingua orale.

Com'è vero per la maggior parte delle lingue più antiche, i simboli scritti così come sono giunti fino a noi non racchiudono l'intero significato del fonema. Il concetto espresso da ogni singola runa è quindi molto più ampio del suono raffigurato dal corrispondente carattere alfabetico. Ogni runa può avere numerose accezioni, note però soltanto agli iniziati alle arti esoteriche e tramandate per generazioni da maestro a discepolo.

Allo stesso tempo, ogni runa corrisponde però ad un preciso ed univoco suono fonetico la cui pronuncia può avere un potente effetto magico sia sulla mente che sulle forze interiori che regolano l'animo delle creature viventi e sulle energie invisibili della natura. I maestri nell'arte segreta delle rune sanno che uno stesso simbolo, con l'identica pronuncia fonetica, ha diversi significati esoterici in quanto nella concezione

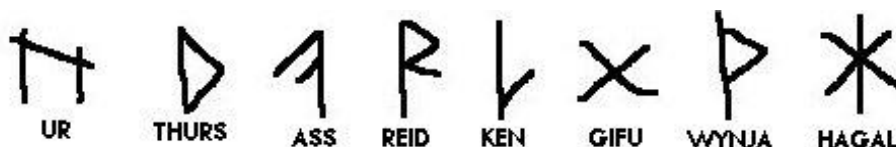
intellettuale delle divinità, che hanno insegnato l'utilizzo delle rune all'uomo, non vi sono i limiti a cui deve sottostare la mente umana e può quindi accadere che forme o suoni perfettamente uguali rappresentino concetti universali che sono in qualche modo legati tra loro, anche se tale similitudine può risultare incomprensibile per la debole mente dei mortali.

La serie completa dei 24 caratteri runici descritta ed utilizzata nell'Edda è la più antica tra quelle conosciute e viene chiamata Futhark. Sebbene non sia certa la sequenza in cui le rune sono giunte fino a noi, numerosi iscrizioni rinvenute su pietra, legno e metallo, suddividono il Futhark in tre serie di otto simboli, chiamate Aett e separate tra loro da tre punti. Stando a questi ritrovamenti, l'alfabeto runico inizia con il simbolo Ur e termina con Feo, che difatti nella tradizione dei maestri delle rune rappresentano rispettivamente l'origine ed il completamento di tutte le cose.

Alcuni reperti portati alla luce in Germania, Danimarca e Scandinavia contengono un numero differente di rune, da 16 fino a 28 caratteri, ma quello del Futhark sembra comunque essere l'alfabeto più diffuso ed utilizzato, ed era sicuramente quello adoperato dagli iniziati nelle pratiche magiche ed esoteriche.

IL FUTHARK

1° Aett



2° Aett



3° Aett





La magia runica (o magia delle rune) è una particolare forma di sortilegio conosciuta soltanto da pochi iniziati – Runar, Scaldi e Sciamani Runci – che permette di utilizzare i simboli runici del potere per predire il futuro ed incantare oggetti o creature. Esistono 24 rune del potere, e tanto maggiori sono l'abilità e la conoscenza di colui che le utilizza, maggiori sono le possibilità di applicazione dell'energia che questi simboli focalizzano ed incanalano.

✘ La **magia runica divinatoria** permette di leggere il futuro interpretando i simboli runici tracciati su carte o pietre. Questo è il campo di applicazione principale degli Sciamani Runic.

✘ La **magia runica di creazione** permette di tracciare una o più rune su di un oggetto o una creatura, conferendogli il potere di incanalare l'energia attraverso questi simboli arcani per ottenere gli effetti magici legati al significato esoterico di ogni singola runa. Questo è il principale settore di specializzazione dei Runar.

La **magia runica di applicazione** permette di attivare ed utilizzare i poteri delle rune tracciate su di un oggetto o creatura. Può essere utilizzata da chiunque conosca il nome della runa che si desidera attivare. Tutti i personaggi, indipendentemente dalla classe di appartenenza, possono apprendere l'uso di questo particolare tipo di magia delle rune, che è quello più mondano e meno esoterico, in quanto non richiede alcuna nozione iniziatica particolare.

✘ I **Runar**, gli “Stregoni delle Rune”, sono i massimi maestri in questa arte arcaica. Apprendono velocemente l'uso delle varie rune e sanno canalizzare al meglio l'energia per poterle utilizzare. Sono una via di mezzo tra un lanciatore di incantesimi ed un creatore di oggetti magici, molto pericolosi quando riescono a sfruttare appieno il proprio potenziale di oggetti incantati con i simboli runici.

✘ Gli **Scaldi** sono studiosi e bardi girovaghi, che portano la propria sapienza in giro per il mondo. Sono i maggiori esperti nella storia e tradizione delle rune ed offrono i propri servizi quali divinatori ed incantatori per guadagnarsi da vivere. Pur non essendo abili come i Runar

nella creazione di oggetti magici runici, né come gli Sciamani Runici nell'arte della divinazione, possono utilizzarle entrambe in maniera molto versatile. Apprendono inoltre come utilizzare anche alcuni incantesimi ordinari dei Maghi.

✂ Gli **Sciamani Runci** sono individui strettamente legati alle energie invisibili della natura. Possono entrare in comunicazione con esse e persino piegarle ai propri voleri, tramite l'utilizzo dei caratteri runici. Sono molto ferrati nel campo della divinazione con le carte e con le pietre ed utilizzano abbastanza di rado la magia runica di creazione. Sono legati al mondo spirituale e riescono a leggerne i segni con maggiore facilità rispetto agli altri esperti di magia delle rune.

La magia delle rune che viene spiegata in questo manuale non ha nulla a che vedere con la magia più classica, descritta dettagliatamente nei regolamenti di D&D e T&T.

In particolare, in D&D non va assimilata né alla magia arcana dei Maghi né a quella divina dei Chierici. Sebbene gli incantesimi della magia runica siano concettualmente simili a quelli dei Maghi descritti nella *Rules Cyclopedia*, non possono essere utilizzati da personaggi appartenenti a classi diverse da quelle sopraelencate. Non sono parimenti utilizzate le regole relative all'apprendimento, lo studio ed il lancio di tali incantesimi, compreso l'obbligo di scrivere nel Libro degli Incantesimi le formule magiche conosciute.

Per ciò che riguarda T&T, non va confusa con la magia classica riservata a Maghi, Guerrieri-Maghi e Vagabondi. Sebbene gli incantesimi della magia runica siano concettualmente simili a quelli descritti nel *Manuale delle Regole*, non vengono venduti dalla Corporazione dei Maghi e non possono essere utilizzati da personaggi appartenenti a classi diverse da quelle sopraelencate. Le formule magiche vengono apprese dall'allievo durante il *rituale della saggezza dolorosa*, come spiegato più avanti nel capitolo.

Anche la magia runica di divinazione e di creazione è un campo riservato esclusivamente ai personaggi appartenenti alle classi sopraelencate. Fa parte del loro specifico bagaglio di conoscenze e peculiarità e dunque non può essere utilizzata da nessun altro all'infuori di essi.

Un discorso diverso va invece fatto per la magia runica di applicazione, che riguarda la semplice attivazione del potere di una runa già tracciata su di un oggetto o creatura. Tutti sono in grado di attivare



il fluire delle energie arcane attraverso un simbolo già tracciato da un iniziato, sempre che conoscano l'esatta procedura da seguire. In pratica, attivare i poteri di una runa inscritta su un oggetto o creatura è simile all'utilizzare un manufatto magico che abbia bisogno di una parola chiave per funzionare. In entrambi i casi occorre conoscere la frase esatta da pronunciare ma, una volta superata questa difficoltà, chiunque è in grado di sfruttare le potenzialità dell'oggetto o della runa.

E' per questo che le armi e gli altri artefatti su cui sono tracciate delle rune incantate sono molto ricercati per i poteri magici che possono evocare, convogliando proprio attraverso il simbolo runico le energie arcane per ottenere effetti straordinari che chiunque è potenzialmente in grado di utilizzare. Data la scarsità di iniziati alla magia runica, questi oggetti sono molto rari e vengono valutati alla stregua dei tesori magici più preziosi.

I PUNTI RUNICI (RUN)

Alla base dell'utilizzo di qualsiasi tipo di magia runica, c'è il concetto di **Punti Runici** (abbreviati in **RUN**).

Si tratta di una caratteristica nuova per entrambi i sistemi D&D e T&T. I RUN rappresentano la capacità dell'iniziato di utilizzare ed incanalare, attraverso le rune, le energie mistiche ed arcane latenti in natura e che permeano l'intero universo.

I RUN aumentano progressivamente con il livello di esperienza del personaggio e di conseguenza con essi cresce anche la sua capacità di manipolare l'energia mistica attraverso i simboli runici.

Questi punti sono spesi ogniqualvolta l'iniziato fa uso della magia runica, e vengono recuperati completamente dopo una notte di riposo.

Al 1° livello di esperienza, i RUN sono pari a 10, più il punteggio di Intelligenza dell'iniziato. Per ogni livello successivo, aumentano di 1-6 punti.

Una volta spesi, i punti RUN vengono completamente recuperati dopo una notte di sonno (almeno otto ore di riposo completo).

Soltanto i Runar, gli Scaldi e gli Sciamani Runici hanno questa particolare caratteristica.

In T&T, i RUN rappresentano quello che la FO è per i Maghi, e vengono spesi quando si utilizza la magia runica. Il loro recupero non segue però le normali regole relative al reintegro della FO ed i bastoni magici non aiutano in alcun modo a ridurre la spesa di RUN.

APPRENDERE LE RUNE DEL POTERE

L'elenco completo dei caratteri runici si compone di 24 simboli. Tanto maggiori sono l'esperienza ed il potere dell'iniziato, tanto più grande è il numero di

rune che questi conosce e può effettivamente utilizzare.

Nel seguito, per "iniziato" o "maestro delle rune" si intende un Runar, uno Scaldo od uno Sciamano Runico. Viceversa, per "profano" si intende qualsiasi altro personaggio o mostro non appartenente ad una delle Classi di personaggio degli iniziati.

Ogni personaggio appartenente ad una Classe dei maestri delle rune inizia il gioco conoscendo cinque rune del potere e con l'occorrenza per fare uso della divinazione runica, sia con le pietre che con le carte. Per simulare il fatto che le conoscenze relative alle rune vengono tramandate da maestro a discepolo, tre dei simboli runici sono assegnati al personaggio dal DM o SG (che può sceglierli tra quelli che ritiene più opportuni, oppure determinarli casualmente), mentre le altre due rune vengono scelte liberamente dall'iniziato.

Quando il personaggio guadagna un livello di esperienza, accresce il suo sapere nel campo della magia runica ed impara un nuovo simbolo a sua scelta. Il processo di apprendimento è molto rigoroso e mette duramente alla prova le facoltà mentali e fisiche dell'iniziato.

Viene chiamato **rituale della saggezza dolorosa** e per compierlo l'iniziato deve recarsi in un luogo isolato e tranquillo, quindi deve lanciare l'incantesimo *Supplizio di Odino*.

L'iniziato deve quindi restare solo, avvolto dalla più completa oscurità e senza bere né mangiare per un'ora per ogni livello di esperienza (ad esempio, un runar di 2° livello dovrà restare in meditazione per due ore, mentre uno del 16° livello dovrà prepararsi mentalmente per 16 ore).

Al termine di questo periodo, il rito sarà concluso e l'iniziato apprenderà una nuova runa del potere a sua scelta. Ma i danni che il supplizio può avere causato alla sua mente o al suo corpo sono ancora da determinare.

In D&D, l'iniziato deve effettuare con successo un TS contro Raggio della Morte o perderà permanentemente un punto di Co a causa delle privazioni sofferte durante la cerimonia di apprendimento. In nessun caso comunque il punteggio di Co può scendere al di sotto di 3.

In T&T, l'iniziato deve effettuare con successo un TR di livello 1 sulla RES o perderà permanentemente 1d6 punti di RES a causa delle privazioni sofferte durante la cerimonia di apprendimento. In nessun caso comunque il punteggio di RES può scendere al di sotto di 3.

Inoltre, l'iniziato deve seguire le altre indicazioni riportate nella descrizione dell'incantesimo *Supplizio di Odino*.



Solo al raggiungimento del 20° livello di esperienza, l'iniziato conoscerà tutte le rune del potere e potrà dirsi a pieno titolo un maestro della magia runica.

GLI INCANTESIMI RUNICI

Le particolari formule magiche pertinenti alla magia delle rune sono note solamente agli iniziati di questa arte arcana e vengono tramandate da maestro a discepolo (e solo tra di essi).

Nessuno che non sia un Runar, uno Scaldo o uno Sciamano Runico, è in grado di comprendere le complesse meccaniche che governano gli incantesimi runici. Nemmeno il più potente degli arcimaghi, degli stregoni o dei sacerdoti è in grado di utilizzarli o penetrarne i segreti.

In T&T, neanche la potentissima Corporazione dei Maghi può vendere queste formule magiche, dato che nessuno dei suoi membri le conosce. Gli incantesimi runici non sono perciò inclusi nelle pur fornitissime liste di formule magiche che si possono trovare in vendita presso la Corporazione.

Ogni qualvolta un iniziato raggiunge il livello di esperienza che gli consente di utilizzare e lanciare un certo incantesimo runico, lo apprende automaticamente. Questa conoscenza gli viene trasmessa misticamente durante il rituale della saggezza dolorosa.

LISTA DEGLI INCANTESIMI RUNICI IN D&D

Le peculiarità dell'utilizzo e del lancio delle formule magiche della magia runica avviene esattamente come per i normali incantesimi dei Maghi. Alcune formule magiche vengono utilizzate per la magia runica di divinazione e di creazione, mentre altre possono venire lanciate direttamente nel corso del gioco, come per gli incantesimi della magia arcana, clericale e druidica più tradizionale.

Di seguito è riportata la lista degli incantesimi runici, suddivisa per livello di potere.

Incantesimi runici di 1° livello

- 1 Disegno runico
- 2 Immunità celeste I
- 3 Libera la mente
- 4 Litania della comprensione assoluta
- 5 Manipolazione dell'energia I
- 6 Oracolo
- 7 Protezione dalle rune I
- 8 Scudo di Odino
- 9 Sentire energie cosmiche
- 10 Sigillo runico
- 11 Supplizio di Odino
- 12 Tracciare rune

Disegno runico

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di preparare un set divinatorio completo, di carte o di pietre. Può venire usato solo per creare un set che il maestro consegnerà al discepolo o per rimpiazzare un set che sia andato perso o distrutto. Ogni volta che questo incantesimo viene utilizzato, l'iniziato deve effettuare con successo un test sulla Sg (lanciando 1d20 deve ottenere un punteggio uguale od inferiore al proprio punteggio di Sg) o perderà permanentemente un punto di Sg.

Immunità celeste I

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte essa provenga.

Libera la mente

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di agevolare la meditazione runica, riducendo di 1 RUN il costo di qualsiasi tipo di magia runica di creazione o divinatoria, a patto che venga effettuata immediatamente dopo il lancio di questo incantesimo. La spesa di RUN non può comunque scendere mai al di sotto di 1.

Litania della comprensione assoluta

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio

Questo incantesimo permette al bersaglio di parlare, leggere e scrivere qualsiasi linguaggio non magico per tutta la durata della magia. Perché l'incantesimo abbia effetto, occorre che la creatura bersaglio abbia un punteggio di In di almeno 3 punti. Questa magia conferisce la capacità di parlare anche i linguaggi degli animali e permette agli animali abbastanza intelligenti (In minima di 3) di parlare le lingue delle altre razze intelligenti, ma non di scriverle.

Manipolazione dell'energia I

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua,



onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 1d6 punti di danno.

Oracolo

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di effettuare un rituale di divinazione runica, con le pietre o con le carte. Non ne assicura comunque l'esito positivo.

Protezione dalle rune I

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 10% dei casi.

Scudo di Odino

Raggio d'azione: 0

Durata: Speciale

Area di effetto: Il lanciatore

Crea uno scudo di energia invisibile che fluttua attorno al lanciatore, proteggendolo da qualsiasi forma di attacco (in mischia, a distanza o ad area) diretto contro di lui, da qualunque origine provenga. Lo scudo assorbe un numero di punti di danno pari al livello del lanciatore prima di dissolversi. Eventuali danni in eccesso vengono subiti dal lanciatore.

Sentire energie cosmiche

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se ci sono rune attive entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Non permette di individuare il numero o il tipo di rune attive né gli effetti da esse creati né le fonti da cui provengono.

Sigillo runico

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Speciale

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto, utilizzando un incantesimo *Dissolvi magie*, *Disintegrazione* o *Desiderio*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runic con un

livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo.

Supplizio di Odino

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

L'iniziato apprende una nuova runa del potere a sua scelta, ma solo al termine del rituale della saggezza dolorosa. Perché questo incantesimo abbia effetto, l'iniziato deve sacrificare permanentemente 1 RUN al momento del lancio.

Tracciare rune

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di tracciare una runa del potere su di un oggetto inanimato, anche se non assicura la buona riuscita del processo di creazione.

Incantesimi runici di 2° livello

- 1 Analisi runica
- 2 Annebbiare sensi
- 3 Creare pietre runiche
- 4 Immunità celeste II
- 5 Imposizione runica minore
- 6 Litania della saggezza divina
- 7 Manipolazione dell'energia II
- 8 Martello divino
- 9 Protezione dalle rune II
- 10 Sangue nobile
- 11 Sensi cosmici
- 12 Servitore runico minore

Analisi runica

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se ci sono rune attive entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di rune attive, compresa la fonte da cui provengono, ma non gli effetti specifici da esse creati.

Annebbiare sensi

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 30 cm per livello con il lanciatore al centro

Crea una zona del diametro di 30 cm per livello attorno al lanciatore, che si sposta con lui, al cui interno i normali sensi sono disturbati. Tutti coloro all'interno dell'area di effetto hanno una percezione distorta della realtà e non possono comunicare tra loro se non effettuano con successo un test sull'In



all'inizio di ogni round. Il movimento nell'area di effetto è dimezzato e viene applicata una penalità di -4 ai TpC, per infliggere ferite ed ai TS. La CA di tutti coloro che si trovano nella zona influenzata dall'incantesimo viene calcolata senza applicare i bonus dovuti allo scudo ed alla Ds. Chiunque tenti di lanciare un incantesimo nell'area di effetto ha una possibilità di fallire il lancio pari al 5% per livello di potenza dell'incantesimo. Ad esempio, un incantesimo di 1° livello avrà il 5% di fallire, mentre uno di 7° livello avrà il 35% di probabilità di fallimento. Gli incantesimi che non vengono lanciati con successo si considerano sprecati e vengono perduti comunque. Soltanto il lanciatore è immune agli effetti dell'area di annebbiamento dei sensi.

Creare pietre runiche

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di creare una pietra runica, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.

Immunità celeste II

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da due forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Imposizione runica minore

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / 3 punti di Sg o In

Area di effetto: Il lanciatore

Permette al lanciatore di creare un tatuaggio runico temporaneo sul proprio corpo, sfruttandone gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. La runa che viene tracciata deve essere una di quelle conosciute dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un round per ogni 3 punti di Sg o In del lanciatore, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Litania della saggezza divina

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio

Questo incantesimo permette al bersaglio di aumentare a 18 punti i propri punteggi di Sg ed In per tutta la durata della magia. La creatura incantata diviene inoltre immune a tutti gli incantesimi che influenzano la mente, comprese le illusioni.

Manipolazione dell'energia II

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 3d6 punti di danno.

Martello divino

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / 2 livelli

Area di effetto: Il lanciatore

Crea un martello di energia magica, simile a quello del dio Thor, che può essere brandito solamente dal lanciatore. Si tratta di un martello da guerra magico +3.

Protezione dalle rune II

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 20% dei casi.

Sangue nobile

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera un PF per turno ed ottiene un bonus di +4 ai TS per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre guarito di 1d6 PF.

Sensi cosmici

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore espande la percezione dei propri sensi al piano cosmico. Può quindi triplicare la normale portata e percettività dei cinque sensi ed è inoltre in grado di vedere l'invisibile, come per l'omonimo incantesimo dei Maghi.

Servitore runico minore

Raggio d'azione: 12 m

Durata: Speciale

Area di effetto: Speciale

Crea una creatura antropomorfa di energia cosmica, che servirà fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Il servitore ha le seguenti statistiche: CA 4, DV 4 (M); PF 24; THAC0 16;



#Att 2 pugni; F 1d6/1d6; TS G4; MV 72 (24) m; ML 12; In 2; All N; PX 125. Il servitore può comunicare telepaticamente col lanciatore e può essere colpito soltanto da armi magiche con un bonus di +1 o superiore. Tutti i suoi attacchi vengono considerati come se fossero portati con armi magiche +2 ai fini di determinare quali creature può danneggiare. Il servitore svanisce se viene ridotto a 0 PF, se si allontana di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1d6 turni.

Incantesimi runici di 3° livello

- 1 Analisi arcana
- 2 Comunicazione con il cosmo
- 3 Corvi di Odino
- 4 Creare talismani runici
- 5 Immunità celeste III
- 6 Litania del benessere universale
- 7 Manipolazione dell'energia III
- 8 Mente ermetica
- 9 Protezione dalle rune III
- 10 Sicurezza
- 11 Sigillo runico migliorato
- 12 Vigore

Analisi arcana

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi dei Maghi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono.

Comunicazione con il cosmo

Raggio d'azione: 0

Durata: Speciale

Area di effetto: Il lanciatore

Il lanciatore può entrare in comunione con il cosmo e porre una domanda alle forze celesti, formulandola in modo che la risposta al quesito posta debba essere obbligatoriamente un "sì" o un "no". Domande più complesse saranno semplicemente ignorate e non riceveranno risposta alcuna. La possibilità che la risposta sia corretta e veritiera è pari al 2% per livello del lanciatore. Spetta al DM determinare casualmente la veridicità o meno della risposta fornita, lanciando segretamente i dadi. La domanda deve essere posta mentalmente dal lanciatore nel round immediatamente successivo a quello in cui l'incantesimo viene lanciato.

Corvi di Odino

Raggio d'azione: 12 m

Durata: Speciale

Area di effetto: Speciale

Crea due simulacri dei mistici corvi di Odino, che serviranno fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Ogni corvo ha le seguenti statistiche: CA 7, DV 1 (P); PF 5; THAC0 19; #Att 1 beccata; F 1d2; TS M4; MV 72 (24) m volando; ML 12; In 12; All N; PX 10. I corvi possono comunicare telepaticamente col lanciatore ed egli è in grado di vedere attraverso gli occhi degli animali come se fossero i propri. I corvi svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se si allontanano di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1d6 ore.

Creare talismani runici

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di creare un talismano runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.

Immunità celeste III

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da tre forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Litania del benessere universale

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio (eccetto il lanciatore)

Questo incantesimo guarisce immediatamente il bersaglio da una malattia di qualsiasi origine, anche magica, compresa quella trasmessa dalle mummie o la licanthropia. In alternativa, rimuove qualsiasi veleno dal corpo del bersaglio oppure riporta i PF del beneficiario al massimo punteggio. Questo incantesimo non può essere lanciato dal lanciatore su sé stesso e per avere effetto il lanciatore ed il bersaglio devono avere lo stesso allineamento morale ed inoltre il livello del lanciatore deve essere superiore a quello del beneficiario. Il lanciatore deve scegliere l'effetto desiderato (cura di una malattia, rimozione dei veleni o guarigione dei PF) al momento del lancio dell'incantesimo.

Manipolazione dell'energia III

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta



(ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 5d6 punti di danno.

Mente ermetica

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / punto di In

Area di effetto: Il lanciatore

La mente del lanciatore viene schermata contro tutte le influenze esterne. Per tutta la durata dell'incantesimo, pari ad un round per punto di In del lanciatore, egli è immune a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni ed i tentativi di lettura del pensiero. La protezione è efficace se il lanciatore effettua con successo un TS contro Incantesimi, che deve essere ripetuto per ogni singolo tentativo di penetrare nella sua mente.

Protezione dalle rune III

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 30% dei casi.

Sicurtà

Raggio d'azione: Una sfera del diametro di 3 m

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Speciale

Crea una sfera di energia del diametro di 3 m al cui interno possono penetrare soltanto creature ed incantesimi voluti dal lanciatore. Nessun'altra creatura (inclusi ectoplasmi, non morti e creature extra-dimensionali) può penetrare nella sfera se il lanciatore non vuole. Similmente vengono bloccati tutti gli effetti dovuti a magia, incantesimi o altre fonti ed i proiettili di qualsiasi origine scagliati contro coloro che si trovano nella zona di sicurezza. In poche parole, il DM tenga presente che nulla, sia fisico che magico, può penetrare nell'area di effetto della sicurtà a meno che non lo voglia il lanciatore. Ad esempio, non è permesso teletrasportarsi all'interno della sfera né usare cancelli dimensionali per penetrarvi. Le creature che si trovano all'interno della zona possono lasciarla liberamente (anche se per rientrare avranno bisogno del "permesso" del lanciatore) ma non possono a loro volta influenzare in alcun modo chi si trova all'esterno della sfera. Gli unici modi per distruggere la sfera di sicurtà sono infliggerle un danno pari a 100 PF per livello del lanciatore o utilizzare gli incantesimi *Disintegrazione*, *Dissolvi Magie* o *Desiderio*.

Sigillo runico migliorato

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Speciale

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto od utilizzando un incantesimo *Dissolvi magie*, *Disintegrazione* o *Desiderio*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runic con un livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo. In qualunque caso, se il sigillo viene aperto da una qualsiasi creature diversa dal lanciatore, questa subirà istantaneamente un danno magico di un PF per livello del lanciatore, senza possibilità di TS. Il danno viene applicato anche nel caso di rimozione del sigillo con la magia (se ad esempio un Mago rimuove il sigillo con un *Dissolvi magie*, subirà comunque il danno magico).

Vigore

Raggio d'azione: 0

Durata: istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera tre PF per turno ed ottiene un bonus di +8 ai TS per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre guarito di 3d6+3 PF.

Incantesimi runici di 4° livello

- 1 Analisi divina
- 2 Corpo astrale
- 3 Creare bastoni runici
- 4 Immunità celeste IV
- 5 Imposizione runica maggiore
- 6 Litania della dissonanza astrale
- 7 Manipolazione dell'energia IV
- 8 Obnubilare sensi
- 9 Protezione dalle rune IV
- 10 Sætta di Odino
- 11 Sensi astrali
- 12 Servitore runico maggiore

Analisi divina

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi dei Chierici attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette



di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono.

Corpo astrale

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Permette al lanciatore di lasciare il proprio corpo fisico e di muoversi come una entità eterea, invisibile ed impalpabile. Il lanciatore non può in alcun modo influenzare la realtà che lo circonda, soltanto osservarla, ma è in grado di attraversare senza problemi gli oggetti solidi se lo desidera. Il corpo astrale non è individuabile in alcun modo e non può essere danneggiato, ma il corpo fisico del lanciatore resta vulnerabile ed inerte finché lo spirito vaga al di fuori di esso. Scuotere il lanciatore o tentare di risvegliarlo non sortirà alcun effetto, ma i danni fisici causeranno l'immediata morte del corpo fisico e la distruzione istantanea di quello astrale, senza possibilità alcuna di resurrezione. Il lanciatore può interrompere gli effetti dell'incantesimo a suo piacimento. Questa magia è estremamente pericolosa da utilizzare se il lanciatore non è più che sicuro che il suo corpo fisico non possa essere danneggiato in alcun modo e sia ben protetto ed al sicuro.

Creare bastoni runici

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di creare un bastone runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.

Immunità celeste IV

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da quattro forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Imposizione runica maggiore

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / 3 punti di Sg o In

Area di effetto: Il lanciatore

Permette al lanciatore di creare fino a due tatuaggi runici temporanei sul proprio corpo, sfruttandone gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. Le rune che vengono tracciate devono essere differenti tra loro e venire scelte tra quelle conosciute dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un round per ogni 3 punti di Sg o In del lanciatore, a

seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Litania della dissonanza astrale

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio (eccetto il lanciatore)

Questo incantesimo causa al bersaglio una dissonanza spirituale con il resto del cosmo. Per tutta la durata della magia, la vittima non può lanciare incantesimi ed ha una penalità di -4 ai TpC e per infliggere ferite, alla CA, ai TS ed ai test sugli Attributi. Inoltre, se l'allineamento del lanciatore e del bersaglio sono diversi, la penalità vista sopra viene raddoppiata a -8.

Manipolazione dell'energia IV

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 7d6 punti di danno.

Obnubilare sensi

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 30 cm per livello con il lanciatore al centro

Crea una zona del diametro di 30 cm per livello attorno al lanciatore, che si sposta con lui, al cui interno i normali sensi sono disturbati. Tutti coloro all'interno dell'area di effetto hanno una percezione distorta della realtà e non possono comunicare tra loro se non effettuano con successo un test sull'In con una penalità di -4 all'inizio di ogni round. Il movimento nell'area di effetto è ridotto ad $\frac{1}{4}$ del normale e viene applicata una penalità di -8 ai TpC, per infliggere ferite ed ai TS. La CA di tutti coloro che si trovano nella zona influenzata dall'incantesimo viene calcolata senza applicare i bonus dovuti allo scudo ed alla Ds. Chiunque tenti di lanciare un incantesimo nell'area di effetto ha una possibilità di fallire il lancio pari al 10% per livello di potenza dell'incantesimo. Ad esempio, un incantesimo di 1° livello avrà il 10% di fallire, mentre uno di 7° livello avrà il 70% di probabilità di fallimento. Gli incantesimi che non vengono lanciati con successo si considerano sprecati e vengono perduti comunque. Soltanto il lanciatore è immune agli effetti dell'area di annebbiamento dei sensi.



Protezione dalle rune IV

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 40% dei casi.

Saetta di Odino

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Scaglia un fulmine dal cielo contro un bersaglio entro 15 m dal lanciatore, colpendo automaticamente la vittima. Il danno causato è pari ad 1d6 PF per livello del lanciatore all'aperto ed 1d4 PF per livello del lanciatore al chiuso (ad esempio, all'interno di un dungeon, un castello, un edificio o un sotterraneo), dimezzabile dalla vittima se riesce in un TS contro Incantesimi. Il massimo danno che può essere inflitto da questo incantesimo è comunque limitato a 21d6 (o 21d4). Se questa magia viene lanciata all'aperto durante una tempesta o un temporale, la saetta infliggerà 1d8 PF di danno per livello del lanciatore (massimo 21d8), mentre se viene lanciata al chiuso c'è una possibilità del 15% che non sortisca alcun effetto.

Sensi astrali

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore espande la percezione dei propri sensi al piano astrale. Può quindi triplicare la normale portata e percettività dei cinque sensi ed è inoltre in grado di vedere l'invisibile, come per l'omonimo incantesimo dei Maghi. Può inoltre percepire a volere l'allineamento delle altre creature, come l'omonimo incantesimo dei Chierici e conoscere sia il loro grado di potenza (livello di esperienza o DV) che l'attuale stato di salute (PF attuali). Nel caso delle ultime tre opzioni, il lanciatore può esaminare una sola creatura per round, e soltanto in un singolo aspetto (allineamento, livello o PF).

Servitore runico maggiore

Raggio d'azione: 12 m

Durata: Speciale

Area di effetto: Speciale

Crea una creatura antropomorfa di energia cosmica, che servirà fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Il servitore ha le seguenti statistiche: CA 2, DV 6 (M); PF 36; THAC0 14; #Att 2 pugni; F 1d8/1d8; TS G6; MV 72 (24) m; ML 12; In 2; All N; PX 500. Il servitore può comunicare telepaticamente col lanciatore e può essere colpito

soltanto da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Tutti i suoi attacchi vengono considerati come se fossero portati con armi magiche +3 ai fini di determinare quali creature può danneggiare. Il servitore svanisce se viene ridotto a 0 PF, se si allontana di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1d6 turni.

Incantesimi runici di 5° livello

- 1 Analisi naturale
- 2 Casualità
- 3 Creare golem runici
- 4 Immunità celeste V
- 5 Litania della perfezione celeste
- 6 Manipolazione dell'energia V
- 7 Mente impenetrabile
- 8 Parola degli scaldi
- 9 Protezione dalle rune V
- 10 Sangue divino
- 11 Sapienza celeste
- 12 Sigillo runico potenziato

Analisi naturale

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi dei Druidi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono.

Casualità

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 round / 3 punti di Sg o In del bersaglio

Area di effetto: Creatura toccata

Permette al lanciatore di creare un tatuaggio runico temporaneo sul corpo della creatura bersaglio, consentendole di sfruttarne gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. La runa che viene tracciata è determinata a caso tra tutti i 24 simboli di potere, includendo anche quelli non conosciuti dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un round per ogni 3 punti di Sg o In della creatura bersaglio, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

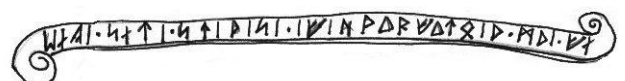
Creare golem runici

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di creare un golem runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.





Immunità celeste V

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da cinque forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Litania della perfezione celeste

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio

Questo incantesimo aumenta di 1d4 punti tutti gli Attributi del bersaglio: Fz, In, Sg, Ds, Co e Ca. Occorre lanciare il dado separatamente per ogni singolo Attributo ed il punteggio massimo raggiungibile è di 18 punti. Riduce inoltre di 3 punti il THAC0 e la CA del bersaglio ed aumenta di 3 punti il danno inflitto. Tutti i TS ottengono un bonus di +3 per tutta la durata della magia.

Manipolazione dell'energia V

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 9d6 punti di danno.

Mente impenetrabile

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / punto di In

Area di effetto: Il lanciatore

La mente del lanciatore viene schermata contro tutte le influenze esterne. Per tutta la durata dell'incantesimo, pari ad un round per punto di In del lanciatore, egli è immune a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni ed i tentativi di lettura del pensiero.

Parola degli scaldi

Raggio d'azione: Speciale

Durata: Speciale

Area di effetto: Speciale

Questo incantesimo permette al lanciatore di influenzare una platea con un eloquio forbito ed accattivante. L'incantesimo deve essere lanciato nel primo round in cui il lanciatore inizia a parlare ed è camuffato tra le parole del discorso, così da non risultare palese agli ascoltatori. Tutti coloro in grado di sentire il lanciatore vengono influenzati dalla

magia e devono effettuare un TS contro Incantesimi per evitarne gli effetti. Se il TS fallisce, ogni vittima è costretta a restare ad ascoltare il discorso senza possibilità di reagire o intraprendere nessuna altra azione (non può nemmeno mantenere la concentrazione per controllare incantesimi od oggetti magici già attivi). Il TS va ripetuto ogni round per tutta la durata dell'incantesimo, che perdura per tutto il tempo in cui il lanciatore continua a parlare. Chi riesce nel TS si rende conto della malia nelle parole del lanciatore e può agire di conseguenza, ma dovrà effettuare un altro TS nel round seguente se non si scherma le orecchie per evitare di sentire le parole pronunciate dal lanciatore. L'effetto ammaliante non si interrompe nemmeno se le vittime vengono attaccate o danneggiate in qualsiasi altro modo. Perché l'incantesimo continui ad avere effetto, il lanciatore deve continuare a parlare ininterrottamente e non potrà intraprendere alcuna altra azione. La magia ha effetto anche se il lanciatore e le sue vittime non parlano la stessa lingua, a patto che i bersaglio abbiano almeno un punteggio di In di 3. La magia termina non appena il lanciatore smette di parlare o se viene interrotta la sua concentrazione (ad esempio, scuotendolo, strattonandolo, spintonandolo o causandogli un danno fisico).

Protezione dalle rune V

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 50% dei casi.

Sangue divino

Raggio d'azione: 0

Durata: istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera un PF ogni due round ed effettua automaticamente con successo tutti i TS per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre riportato al massimo dei propri PF.

Sapienza celeste

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, la Sg del lanciatore viene portata a 18 punti ed egli riesce automaticamente in tutti i test sulla Sg. Gode inoltre degli effetti degli incantesimi runici *Mente ermetica* e *Sensi astrali*.



Sigillo runico potenziato

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno / livello

Area di effetto: Speciale

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto od utilizzando un incantesimo *Dissolvi magie*, *Disintegrazione* o *Desiderio*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runic con un livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo. In qualunque caso, se il sigillo viene aperto da una qualsiasi creature diversa dal lanciatore, questa subirà istantaneamente un danno magico di un 1d4 PF per livello del lanciatore, senza possibilità di TS. Il danno viene applicato anche nel caso di rimozione del sigillo con la magia (se ad esempio un Mago rimuove il sigillo con un *Dissolvi magie*, subirà comunque il danno magico).

Incantesimi runici di 6° livello

- 1 Analisi assoluta
- 2 Casualità assoluta
- 3 Immunità celeste VI
- 4 Imposizione runica migliorata
- 5 Litania dell'equilibrio cosmico
- 6 Manipolazione dell'energia VI
- 7 Mantello degli dei
- 8 Protezione dalle rune VI
- 9 Servitore runico potenziato
- 10 Sincerità
- 11 Tatuaggio runico
- 12 Viaggio astrale

Analisi assoluta

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Una sfera del diametro di 1 m per livello con il lanciatore al centro

Il lanciatore può percepire se sono attive rune ed incantesimi dei Maghi, dei Chierici e dei Druidi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di rune o incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono, ed anche di determinare gli effetti specifici creati dalle rune.

Casualità assoluta

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 round / 3 punti di Sg o In del bersaglio

Area di effetto: Creatura toccata

Permette al lanciatore di creare un tatuaggio runico temporaneo sul corpo della creatura bersaglio, consentendole di sfruttarne gli effetti per tutta la

durata dell'incantesimo. La runa che viene tracciata è scelta dal lanciatore tra tutti i 24 simboli di potere, includendo anche quelli da lui non conosciuti. La durata di questo incantesimo è pari ad un round per ogni 3 punti di Sg o In della creatura bersaglio, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Immunità celeste VI

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da tutte le forme di energia (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Imposizione runica migliorata

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / 3 punti di Sg o In

Area di effetto: Il lanciatore

Permette al lanciatore di creare fino a tre tatuaggi runici temporanei sul proprio corpo, sfruttandone gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. Le rune che vengono tracciate devono essere differenti tra loro e venire scelte tra quelle conosciute dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un round per ogni 3 punti di Sg o In del lanciatore, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Litania dell'equilibrio cosmico

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 turno

Area di effetto: Un bersaglio

Per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio riesce automaticamente in tutti i TpC, i TS ed i test sugli Attributi. Ai fini dei TpC, si considera che il beneficiario ottenga sempre il punteggio minimo necessario per colpire il suo bersaglio, ed infligge sempre il massimo danno possibile. Questo incantesimo ha effetto sul lanciatore o su di una creatura toccata, a patto che abbia lo stesso allineamento morale del lanciatore.

Manipolazione dell'energia VI

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantanea

Area di effetto: Un bersaglio

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 11d6 punti di danno.



Mantello degli dei

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 round / 4 livelli

Area di effetto: Un bersaglio

La creatura incantata da questa magia diventa invulnerabile a qualsiasi forma di danno o di attacco, non importa da quale fonte provenga. Questa immunità perdura fino al termine dell'incantesimo o fino a che il bersaglio non compie una azione ostile contro qualche altra creatura vivente. Il beneficiario dell'invulnerabilità viene avvolto da un mantello con cappuccio fatto di energia cosmica e traslucida, visibile a tutti quelli che gli stanno intorno. Perché l'incantesimo abbia effetto, è necessario che il lanciatore ed il bersaglio abbiano lo stesso allineamento morale, eccetto ovviamente nel caso in cui la magia venga lanciata su sé stessi.

Protezione dalle rune VI

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati nel 60% dei casi.

Servitore runico potenziato

Raggio d'azione: 12 m

Durata: Speciale

Area di effetto: Speciale

Crea una creatura antropomorfa di energia cosmica, che servirà fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Il servitore ha le seguenti statistiche: CA 0, DV 8 (M); PF 48; THAC0 12; #Att 2 pugni; F 1d10/1d10; TS G8; MV 72 (24) m; ML 12; In 2; All N; PX 1.200. Il servitore può comunicare telepaticamente col lanciatore e può essere colpito soltanto da armi magiche con un bonus di +3 o superiore. Tutti i suoi attacchi vengono considerati come se fossero portati con armi magiche +4 ai fini di determinare quali creature può danneggiare. Il servitore svanisce se viene ridotto a 0 PF, se si allontana di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1d6 turni.

Sincerità

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 round / 1 punto di Ca

Area di effetto: Un bersaglio

La creatura toccata non può mentire per tutta la durata dell'incantesimo, ma è in grado di scoprire qualunque menzogna viene raccontata dagli altri. Il bersaglio della magia non è in grado di conoscere la verità, ma soltanto di determinare se qualcuno sta mentendo. L'incantesimo ha una durata pari ad un round per ogni punto di Ca del lanciatore.

Tatuaggio runico

Raggio d'azione: 0

Durata: Istantanea

Area di effetto: Il lanciatore

Permette di tracciare una runa del potere su di una creatura vivente, anche se non assicura la buona riuscita del processo di creazione.

Viaggio astrale

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 round / livello

Area di effetto: Il lanciatore

Permette al lanciatore di mutare il proprio corpo fisico in astrale e di muoversi come una entità eterea, invisibile ed impalpabile. Il lanciatore non può in alcun modo influenzare la realtà che lo circonda, soltanto osservarla, ma è in grado di attraversare senza problemi gli oggetti solidi se lo desidera. Il corpo astrale non è individuabile in alcun modo e non può essere danneggiato, ed il corpo fisico del lanciatore si trasforma in entità eterea assieme a tutto l'equipaggiamento trasportato al momento del lancio della magia. Il lanciatore può interrompere gli effetti dell'incantesimo a suo piacimento. Questa magia è estremamente sicura da utilizzare in quanto è in effetti il corpo fisico del lanciatore a trasformarsi in entità astrale, e pertanto non può essere danneggiato in alcun modo.

Lista degli incantesimi runici in T&T

Le peculiarità dell'utilizzo e del lancio delle formule magiche della magia runica avviene esattamente come per i normali incantesimi dei Maghi, inclusa la spesa in termini di FO e gli Attributi minimi necessari per poter utilizzare ogni singolo incantesimo. Anche il recupero dei punti di FO spesi avviene normalmente. Alcune formule magiche vengono utilizzate per la magia runica di divinazione e di creazione, mentre altre possono venire lanciate direttamente nel corso del gioco, come per gli incantesimi della magia arcana più tradizionale. Nella descrizione della distanza e della durata degli incantesimi, per livello si intende quello del lanciatore (ad esempio, se un incantesimo dura un turno per livello e viene lanciato da un personaggio di livello 6, avrà una durata di 6 turni).

Di seguito è riportata la lista degli incantesimi runici, suddivisa per livello di potere.

Incantesimi runici di livello 1

Gli incantesimi runici di livello 1 richiedono una IN minima di 10 ed una AB minima di 8 per poter essere lanciati.



Disegno runico

Costo/Forza: 8

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di preparare un set divinatorio completo, di carte o di pietre. Può venire usato solo per creare un set che il maestro consegnerà al discepolo o per rimpiazzare un set che sia andato perso o distrutto. Ogni volta che questo incantesimo viene utilizzato, l'iniziato deve sacrificare permanentemente un punto di FOR.

Libera la mente

Costo/Forza: 6

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di agevolare la meditazione runica, riducendo di 1 RUN il costo di qualsiasi tipo di magia runica di creazione o divinatoria, a patto che venga effettuata immediatamente dopo il lancio di questo incantesimo. La spesa di RUN non può comunque scendere mai al di sotto di 1.

Oracolo

Costo/Forza: 15

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di effettuare un rituale di divinazione runica, con le pietre o con le carte. Non ne assicura comunque l'esito positivo.

Supplizio di Odino

Costo/Forza: 3

Distanza: -

Durata: Istantanea

L'iniziato apprende una nuova runa del potere a sua scelta, ma solo al termine del rituale della saggezza dolorosa. Perché questo incantesimo abbia effetto, l'iniziato deve sacrificare permanentemente 1 RUN al momento del lancio.

Tracciare rune

Costo/Forza: 15

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di tracciare una runa del potere su di un oggetto inanimato, anche se non assicura la buona riuscita del processo di creazione.

Incantesimi runici di livello 2

Gli incantesimi runici di livello 2 richiedono una IN minima di 12 ed una AB minima di 9 per poter essere lanciati.

Immunità celeste I

Costo/Forza: 7

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Per un turno di combattimento per livello, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte essa provenga.

Manipolazione dell'energia I

Costo/Forza: 9

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 1-6 punti di danno.

Protezione dalle rune I

Costo/Forza: 1

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 11 o superiore.

Sentire energie cosmiche

Costo/Forza: 3

Distanza: 1 m / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Il lanciatore può percepire se ci sono rune attive entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Non permette di individuare il numero o il tipo di rune attive né gli effetti da esse creati né le fonti da cui provengono.

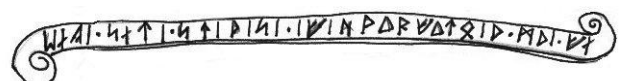
Sigillo runico

Costo/Forza: 4

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto, utilizzando un *Incantesimo Disintegrante*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runici con un livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo.







Incantesimi runici di livello 3

Gli incantesimi runici di livello 3 richiedono una IN minima di 14 ed una AB minima di 10 per poter essere lanciati.

Analisi runica

Costo/Forza: 4

Distanza: 1 m / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Il lanciatore può percepire se ci sono rune attive entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di rune attive, compresa la fonte da cui provengono, ma non gli effetti specifici da esse creati.

Litania della comprensione assoluta

Costo/Forza: 5

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Questo incantesimo permette al bersaglio di parlare, leggere e scrivere qualsiasi linguaggio non magico per tutta la durata della magia. Perché l'incantesimo abbia effetto, occorre che la creatura bersaglio abbia un punteggio di IN di almeno 3 punti. Questa magia conferisce la capacità di parlare anche i linguaggi inferiori e permette agli animali abbastanza intelligenti (IN minima di 3) di parlare le lingue superiori, ma non di scriverle.

Martello divino

Costo/Forza: 9

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 2 livelli

Crea un martello di energia magica, simile a quello del dio Thor, che può essere brandito solamente dal lanciatore. Si tratta di un martello da guerra magico che ottiene 8d+5 in combattimento.

Sangue nobile

Costo/Forza: 12

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera un punto di RES per turno regolare ed ottiene un bonus di +2 ai TR per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre guarito di 1-6 punti di RES.

Scudo di Odino

Costo/Forza: 7

Distanza: -

Durata: Speciale

Crea uno scudo di energia invisibile che fluttua attorno al lanciatore, proteggendolo da qualsiasi

forma di attacco (in mischia, a distanza o ad area) diretto contro di lui, da qualunque origine provenga. Lo scudo assorbe un numero di punti di danno pari al livello del lanciatore prima di dissolversi. Eventuali danni in eccesso vengono subiti dal lanciatore.

Incantesimi runici di livello 4

Gli incantesimi runici di livello 4 richiedono una IN minima di 16 ed una AB minima di 11 per poter essere lanciati.

Immunità celeste II

Costo/Forza: 15

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da due forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Litania della saggezza divina

Costo/Forza: 10

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Questo incantesimo permette al bersaglio di raddoppiare i propri punteggi di FOR ed IN per tutta la durata della magia. La creatura incantata diviene inoltre immune a tutti gli incantesimi che influenzano la mente, comprese le illusioni.

Manipolazione dell'energia II

Costo/Forza: 18

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 3-18 punti di danno.

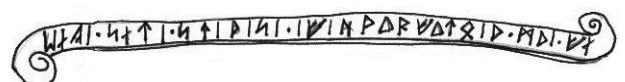
Protezione dalle rune II

Costo/Forza: 4

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 10 o superiore.







combattimento immediatamente successivo a quello in cui l'incantesimo viene lanciato.

Litania del benessere universale

Costo/Forza: 15

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Questo incantesimo guarisce immediatamente il bersaglio da una malattia di qualsiasi origine, anche magica, compresa la licantropia. In alternativa, rimuove qualsiasi veleno dal corpo del bersaglio oppure riporta la RES del beneficiario al massimo punteggio. Questo incantesimo non può essere lanciato dal lanciatore su sé stesso e per avere effetto il livello del lanciatore deve essere superiore a quello del beneficiario. Il lanciatore deve scegliere l'effetto desiderato (cura di una malattia, rimozione dei veleni o guarigione della RES) al momento del lancio dell'incantesimo.

Protezione dalle rune III

Costo/Forza: 8

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 9 o superiore.

Sicurtà

Costo/Forza: 30

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Crea una sfera di energia del diametro di 3 m al cui interno possono penetrare soltanto creature ed incantesimi voluti dal lanciatore. Nessun'altra creatura (inclusi ectoplasmi, morti viventi e creature extra-dimensionali) può penetrare nella sfera se il lanciatore non vuole. Similmente vengono bloccati tutti gli effetti dovuti a magia, incantesimi o altre fonti ed i proiettili di qualsiasi origine scagliati contro coloro che si trovano nella zona di sicurezza. In poche parole, il SG tenga presente che nulla, sia fisico che magico, può penetrare nell'area di effetto della sicurtà a meno che non lo voglia il lanciatore. Ad esempio, non è permesso teletrasportarsi all'interno della sfera né usare cancelli dimensionali per penetrarvi. Le creature che si trovano all'interno della zona possono lasciarla liberamente (anche se per rientrare avranno bisogno del "permesso" del lanciatore) ma non possono a loro volta influenzare in alcun modo chi si trova all'esterno della sfera. Gli unici modi per distruggere la sfera di sicurtà sono infliggerle un danno pari a 100

punti per livello del lanciatore o utilizzare un *Incantesimo Disintegrante*.

Incantesimi runici di livello 7

Gli incantesimi runici di livello 7 richiedono una IN minima di 22 ed una AB minima di 14 per poter essere lanciati.

Corvi di Odino

Costo/Forza: 28

Distanza: -

Durata: Speciale

Crea due simulacri dei mistici corvi di Odino, che serviranno fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Ogni corvo ha una VM di 15 ed attacca con gli artigli infliggendo 2d+4 in combattimento. I corvi possono comunicare telepaticamente col lanciatore ed egli è in grado di vedere attraverso gli occhi degli animali come se fossero i propri. I corvi svaniscono se vengono ridotti a VM 0, se si allontanano di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1-6 ore.

Immunità celeste III

Costo/Forza: 24

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da tre forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Manipolazione dell'energia III

Costo/Forza: 27

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 5-30 punti di danno.

Sigillo runico migliorato

Costo/Forza: 12

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto od utilizzando un *Incantesimo Disintegrante*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado



di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runic con un livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo. In qualunque caso, se il sigillo viene aperto da una qualsiasi creature diversa dal lanciatore, questa subirà istantaneamente un danno magico di un punto di RES per livello del lanciatore. Il danno viene applicato anche nel caso di rimozione del sigillo con la magia (se ad esempio un Mago rimuove il sigillo con un *Incantesimo Disintegrante*, subirà comunque il danno magico).

Incantesimi runici di livello 8

Gli incantesimi runici di livello 8 richiedono una IN minima di 24 ed una AB minima di 15 per poter essere lanciati.

Analisi arcana migliorata

Costo/Forza: 12

Distanza: 1 m / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono. Il lanciatore può dissolvere un singolo effetto per ogni turno di combattimento se, lanciando un dado, ottiene un risultato di 6.

Creare talismani runici

Costo/Forza: 26

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di creare un talismano runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.

Mente ermetica

Costo/Forza: 29

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / punto di IN

La mente del lanciatore viene schermata contro tutte le influenze esterne. Per tutta la durata dell'incantesimo, pari ad un turno di combattimento per punto di IN del lanciatore, egli è immune a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni ed i tentativi di lettura del pensiero. La protezione è efficace se il lanciatore effettua con successo un TR-L1 sull'IN, che deve essere ripetuto per ogni singolo tentativo di penetrare nella sua mente.

Vigore

Costo/Forza: 23

Distanza: -

Durata: istantanea

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera tre punti di RES per turno regolare ed ottiene un bonus di +4 ai TR per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre guarito di 4-24 punti di RES.

Incantesimi runici di livello 9

Gli incantesimi runici di livello 9 richiedono una IN minima di 26 ed una AB minima di 16 per poter essere lanciati.

Immunità celeste IV

Costo/Forza: 34

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da quattro forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Litania della dissonanza astrale

Costo/Forza: 20

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Questo incantesimo causa al bersaglio una dissonanza spirituale con il resto del cosmo. Per tutta la durata della magia, la vittima non può lanciare incantesimi, deve dimezzare i propri Extra Personali e deve aumentare di due livelli la difficoltà dei TR.

Manipolazione dell'energia IV

Costo/Forza: 36

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 7-42 punti di danno.

Protezione dalle rune IV

Costo/Forza: 13

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 8 o superiore.



Incantesimi runici di livello 10

Gli incantesimi runici di livello 10 richiedono una IN minima di 28 ed una AB minima di 17 per poter essere lanciati.

Corpo astrale

Costo/Forza: 32

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Permette al lanciatore di lasciare il proprio corpo fisico e di muoversi come una entità eterea, invisibile ed impalpabile. Il lanciatore non può in alcun modo influenzare la realtà che lo circonda, soltanto osservarla, ma è in grado di attraversare senza problemi gli oggetti solidi se lo desidera. Il corpo astrale non è individuabile in alcun modo e non può essere danneggiato, ma il corpo fisico del lanciatore resta vulnerabile ed inerte finché lo spirito vaga al di fuori di esso. Scuotere il lanciatore o tentare di risvegliarlo non sortirà alcun effetto, ma i danni fisici causeranno l'immediata morte del corpo fisico e la distruzione istantanea di quello astrale, senza possibilità alcuna di resurrezione. Il lanciatore può interrompere gli effetti dell'incantesimo a suo piacimento. Questa magia è estremamente pericolosa da utilizzare se il lanciatore non è più che sicuro che il suo corpo fisico non possa essere danneggiato in alcun modo e sia ben protetto ed al sicuro.

Imposizione runica maggiore

Costo/Forza: 42

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 5 punti di FOR o IN

Permette al lanciatore di creare fino a due tatuaggi runici temporanei sul proprio corpo, sfruttandone gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. Le rune che vengono tracciate devono essere differenti tra loro e venire scelte tra quelle conosciute dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un turno di combattimento per ogni 5 punti di FOR o IN del lanciatore, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Saetta di Odino

Costo/Forza: 48

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Scaglia un fulmine dal cielo contro un bersaglio entro 15 m dal lanciatore, colpendo automaticamente la vittima. Il danno causato è pari ad 1-6 punti di RES per livello del lanciatore all'aperto ed 1-3 punti di RES per livello del lanciatore al chiuso (ad esempio, all'interno di un

tunnel, un castello, un edificio o un sotterraneo), dimezzabile dalla vittima se riesce in un TR-L2 sulla RES. Se questa magia viene lanciata all'aperto durante una tempesta o un temporale, la saetta infliggerà 2-7 punti di RES di danno per livello del lanciatore, mentre se viene lanciata al chiuso c'è una possibilità su 6 che non sortisca alcun effetto.

Sensi astrali

Costo/Forza: 19

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore espande la percezione dei propri sensi al piano astrale. Può quindi triplicare la normale portata e percettività dei cinque sensi ed è inoltre in grado di vedere l'invisibile. Può inoltre percepire sia il grado di potenza delle altre creature (livello di esperienza o VM massima) che l'attuale stato di salute (RES o VM attuali). Nel caso delle ultime due opzioni, il lanciatore può esaminare una sola creatura per turno di combattimento, e soltanto in un singolo aspetto (livello o RES).

Incantesimi runici di livello 11

Gli incantesimi runici di livello 11 richiedono una IN minima di 30 ed una AB minima di 18 per poter essere lanciati.

Analisi arcana potenziata

Costo/Forza: 30

Distanza: 1 m / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono. Il lanciatore può dissolvere un singolo effetto per ogni turno di combattimento se, lanciando un dado, ottiene un risultato di 5 o superiore.

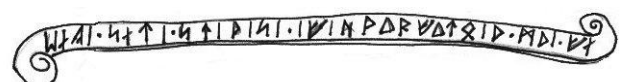
Creare bastoni runici

Costo/Forza: 32

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di creare un bastone runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.





Obnubilare sensi

Costo/Forza: 36

Distanza: 30 cm / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Crea una zona del diametro di 30 cm per livello attorno al lanciatore, che si sposta con lui, al cui interno i normali sensi sono disturbati. Tutti coloro all'interno dell'area di effetto hanno una percezione distorta della realtà e non possono comunicare tra loro se non effettuano con successo un TR-L2 sull'IN all'inizio di ogni round. Il movimento e la VE nell'area di effetto sono dimezzati ed il DTC deve essere dimezzato. Chiunque tenti di lanciare un incantesimo nell'area di effetto ha una possibilità di fallire il lancio pari al 5% per livello di potenza dell'incantesimo. Ad esempio, un incantesimo di 1° livello avrà il 5% di fallire, mentre uno di 7° livello avrà il 35% di probabilità di fallimento. Gli incantesimi che non vengono lanciati con successo si considerano sprecati e deve essere pagato il costo in punti di FO. Soltanto il lanciatore è immune agli effetti dell'area di annebbiamento dei sensi.

Servitore runico maggiore

Costo/Forza: 44

Distanza: -

Durata: Speciale

Crea una creatura antropomorfa di energia cosmica, che servirà fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Il servitore ha una VM di 80 e la sua pelle può assorbire fino a 9 punti di danno per turno di combattimento. Combatte sferrando due pugni che ottengono 4d+12 extra ognuno. Il servitore può comunicare telepaticamente col lanciatore e può essere colpito soltanto da armi magiche. Tutti i suoi attacchi vengono considerati come se fossero portati con armi magiche ai fini di determinare quali creature può danneggiare. Il servitore svanisce se viene ridotto a VM 0, se si allontana di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1-6 turni regolari.

Incantesimi runici di livello 12

Gli incantesimi runici di livello 12 richiedono una IN minima di 32 ed una AB minima di 19 per poter essere lanciati.

Casualità

Costo/Forza: 51

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 5 punti di FOR o IN del bersaglio

Permette al lanciatore di creare un tatuaggio runico temporaneo sul corpo della creatura bersaglio, consentendole di sfruttarne gli effetti per

tutta la durata dell'incantesimo. La runa che viene tracciata è determinata a caso tra tutti i 24 simboli di potere, includendo anche quelli non conosciuti dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un turno di combattimento per ogni 5 punti di FOR o IN della creatura bersaglio, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Protezione dalle rune V

Costo/Forza: 19

Distanza: -

Durata: 1 giro di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 7 o superiore.

Sigillo runico potenziato

Costo/Forza: 28

Distanza: -

Durata: 1 turno normale / livello

Questo incantesimo permette di proteggere una serratura, lucchetto o simile meccanismo di bloccaggio, in modo tale che possa essere aperto soltanto dal lanciatore della magia. Il sigillo può essere rotto distruggendo fisicamente l'oggetto od utilizzando un *Incantesimo Disintegrante*, oppure forzandolo. In quest'ultimo caso, gli unici in grado di rompere il sigillo sono Runar, Scaldi e Sciamani Runci con un livello di esperienza superiore a quello del lanciatore dell'incantesimo. In qualunque caso, se il sigillo viene aperto da una qualsiasi creatura diversa dal lanciatore, questa subirà istantaneamente un danno magico di 1-6 punti di RES per livello del lanciatore. Il danno viene applicato anche nel caso di rimozione del sigillo con la magia (se ad esempio un

Incantesimi runici di livello 13

Gli incantesimi runici di livello 13 richiedono una IN minima di 34 ed una AB minima di 20 per poter essere lanciati.

Immunità celeste V

Costo/Forza: 45

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da cinque forme di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.



Parola degli scaldi

Costo/Forza: 37

Distanza: -

Durata: Speciale

Questo incantesimo permette al lanciatore di influenzare una platea con un eloquio forbito ed accattivante. L'incantesimo deve essere lanciato nel primo round in cui il lanciatore inizia a parlare ed è camuffato tra le parole del discorso, così da non risultare palese agli ascoltatori. Tutti coloro in grado di sentire il lanciatore vengono influenzati dalla magia e devono effettuare un TR-LI sulla IN per evitarne gli effetti. Se il TR fallisce, ogni vittima è costretta a restare ad ascoltare il discorso senza possibilità di reagire o intraprendere nessuna altra azione (non può nemmeno mantenere la concentrazione per controllare incantesimi od oggetti magici già attivi). Il TR va ripetuto ogni turno di combattimento per tutta la durata dell'incantesimo, che perdura per tutto il tempo in cui il lanciatore continua a parlare. Chi riesce nel TR si rende conto della malia nelle parole del lanciatore e può agire di conseguenza, ma dovrà effettuare un altro TR nel turno di combattimento seguente se non si scherma le orecchie per evitare di sentire le parole pronunciate dal lanciatore. L'effetto ammaliante non si interrompe nemmeno se le vittime vengono attaccate o danneggiate in qualsiasi altro modo. Perché l'incantesimo continui ad avere effetto, il lanciatore deve continuare a parlare ininterrottamente e non potrà intraprendere alcuna altra azione. La magia ha effetto anche se il lanciatore e le sue vittime non parlano la stessa lingua, a patto che i bersaglio abbiano almeno un punteggio di IN di 3. La magia termina non appena il lanciatore smette di parlare o se viene interrotta la sua concentrazione (ad esempio, scuotendolo, strattonandolo, spintonandolo o causandogli un danno fisico).

Sangue divino

Costo/Forza: 41

Distanza: -

Durata: istantanea

Mentre l'incantesimo è attivo, il lanciatore rigenera un punto di RES ogni due turni di combattimento ed effettua automaticamente con successo tutti i TR per resistere agli effetti di veleni e malattie, anche di origine magica o sovrannaturale. Al termine della magia, il lanciatore viene inoltre riportato al massimo della propria RES.

Incantesimi runici di livello 14

Gli incantesimi runici di livello 14 richiedono una IN minima di 36 ed una AB minima di 21 per poter essere lanciati.

Creare golem runici

Costo/Forza: 29

Raggio d'azione: -

Durata: Istantanea

Permette di creare un golem runico, ma non assicura la buona riuscita del processo di preparazione.

Manipolazione dell'energia V

Costo/Forza: 45

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 9-54 punti di danno.

Sapienza celeste

Costo/Forza: 28

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, la FOR del lanciatore viene triplicata ed egli riesce automaticamente in tutti i TR sulla FOR. Gode inoltre degli effetti degli incantesimi runici *Mente ermetica* e *Sensi astrali*.

Incantesimi runici di livello 15

Gli incantesimi runici di livello 15 richiedono una IN minima di 38 ed una AB minima di 22 per poter essere lanciati.

Analisi arcana massimizzata

Costo/Forza: 48

Distanza: 1 m / livello

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Il lanciatore può percepire se ci sono incantesimi attivi entro l'area di effetto. La sfera di percezione si sposta assieme al lanciatore. Permette di individuare il numero ed il tipo di incantesimi attivi, compresa la fonte da cui provengono. Il lanciatore può dissolvere un singolo effetto per ogni turno di combattimento se, lanciando un dado, ottiene un risultato di 4 o superiore.



Litania della perfezione celeste

Costo/Forza: 25

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Questo incantesimo aumenta del 50% tutti gli Attributi del bersaglio: FO, IN, FOR, RES, AB e CA. Crea inoltre una armatura di energia magica che può assorbire fino a 3 punti di danno per turno di combattimento. La difficoltà di tutti i TR viene ridotta di un livello per tutta la durata della magia (occorre comunque un risultato minimo di 5 per poter effettuare il TR con successo).

Mente impenetrabile

Costo/Forza: 56

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 2 punti di IN

La mente del lanciatore viene schermata contro tutte le influenze esterne. Per tutta la durata dell'incantesimo, pari ad un turno di combattimento per ogni due punti di IN del lanciatore, egli è immune a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni ed i tentativi di lettura del pensiero.

Incantesimi runici di livello 16

Gli incantesimi runici di livello 16 richiedono una IN minima di 40 ed una AB minima di 23 per poter essere lanciati.

Immunità celeste VI

Costo/Forza: 62

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Per tutta la durata dell'incantesimo, il lanciatore è completamente immune agli effetti ed ai danni causati da tutte le forme di energia (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), da qualsiasi fonte esse provengano.

Manipolazione dell'energia VI

Costo/Forza: 54

Distanza: 15 m

Durata: Istantanea

Il lanciatore può scagliare un dardo creato magicamente da una forma di energia a sua scelta (ad esempio calore, freddo, elettricità, acido, acqua, onde sonore, luce, ecc.), colpendo automaticamente un bersaglio visibile entro 15 m ed infliggendogli 11-66 punti di danno.

Protezione dalle rune VI

Costo/Forza: 24

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Protegge il lanciatore dagli effetti delle rune, sia benefici che nocivi, indipendentemente dalla loro origine. Gli effetti vengono negati se lanciando due dadi si ottiene un risultato di 6 o superiore.

Incantesimi runici di livello 17

Gli incantesimi runici di livello 17 richiedono una IN minima di 42 ed una AB minima di 24 per poter essere lanciati.

Casualità assoluta

Costo/Forza: 104

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 5 punti di FOR o IN del bersaglio

Permette al lanciatore di creare un tatuaggio runico temporaneo sul corpo della creatura bersaglio, consentendole di sfruttarne gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. La runa che viene tracciata è scelta dal lanciatore tra tutti i 24 simboli di potere, includendo anche quelli da lui non conosciuti. La durata di questo incantesimo è pari ad un turno di combattimento per ogni 5 punti di FOR o IN della creatura bersaglio, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Imposizione runica migliorata

Costo/Forza: 60

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 5 punti di FOR o IN
Permette al lanciatore di creare fino a tre tatuaggi runici temporanei sul proprio corpo, sfruttandone gli effetti per tutta la durata dell'incantesimo. Le rune che vengono tracciate devono essere differenti tra loro e venire scelte tra quelle conosciute dal lanciatore. La durata di questo incantesimo è pari ad un turno di combattimento per ogni 5 punti di FOR o IN del lanciatore, a seconda di quale dei due Attributi abbia il punteggio più alto.

Sincerità

Costo/Forza: 58

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 2 punti di CA

La creatura toccata non può mentire per tutta la durata dell'incantesimo, ma è in grado di scoprire qualunque menzogna viene raccontata dagli altri. Il bersaglio della magia non è in grado di conoscere la verità, ma soltanto di determinare se qualcuno sta mentendo. L'incantesimo ha una durata pari ad un turno di combattimento per ogni due punti di CA del lanciatore.



Incantesimi runici di livello 18

Gli incantesimi runici di livello 18 richiedono una IN minima di 44 ed una AB minima di 25 per poter essere lanciati.

Mantello degli dei

Costo/Forza: 65

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / 2 livelli

La creatura incantata da questa magia diventa invulnerabile a qualsiasi forma di danno o di attacco, non importa da quale fonte provenga. Questa immunità perdura fino al termine dell'incantesimo o fino a che il bersaglio non compie una azione ostile contro qualche altra creatura vivente. Il beneficiario dell'invulnerabilità viene avvolto da un mantello con cappuccio fatto di energia cosmica e traslucida, visibile a tutti quelli che gli stanno intorno. Perché l'incantesimo abbia effetto, è necessario che il lanciatore abbia un livello di esperienza superiore a quello del bersaglio della magia, eccetto ovviamente nel caso in cui la magia venga lanciata su sé stessi.

Tatuaggio runico

Costo/Forza: 46

Distanza: -

Durata: Istantanea

Permette di tracciare una runa del potere su di una creatura vivente, anche se non assicura la buona riuscita del processo di creazione.

Incantesimi runici di livello 19

Gli incantesimi runici di livello 19 richiedono una IN minima di 46 ed una AB minima di 26 per poter essere lanciati.

Litania dell'equilibrio cosmico

Costo/Forza: 30

Distanza: -

Durata: 1 turno regolare

Per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio riesce automaticamente in tutti i TR. Quando è impegnato in combattimento, si considera che il beneficiario ottenga sempre il punteggio massimo dal proprio attacco, senza bisogno di lanciare i dadi. Questo incantesimo ha effetto sul lanciatore o su di una creatura toccata, a patto che abbia un livello di esperienza inferiore a quello del lanciatore.

Servitore runico potenziato

Costo/Forza: 66

Distanza: 12 m

Durata: Speciale

Crea una creatura antropomorfa di energia cosmica, che servirà fedelmente il lanciatore al meglio delle proprie possibilità. Il servitore ha una VM di 120 e la sua pelle può assorbire fino a 12 punti di danno per turno di combattimento. Combatte sferrando due pugni che ottengono 5d+18 extra ognuno. Il servitore può comunicare telepaticamente col lanciatore e può essere colpito soltanto da armi magiche. Tutti i suoi attacchi vengono considerati come se fossero portati con armi magiche ai fini di determinare quali creature può danneggiare. Il servitore svanisce se viene ridotto a VM 0, se si allontana di oltre 500 m dal lanciatore o dopo 1-6 turni regolari.

Incantesimi runici di livello 20

Gli incantesimi runici di livello 20 richiedono una IN minima di 48 ed una AB minima di 27 per poter essere lanciati.

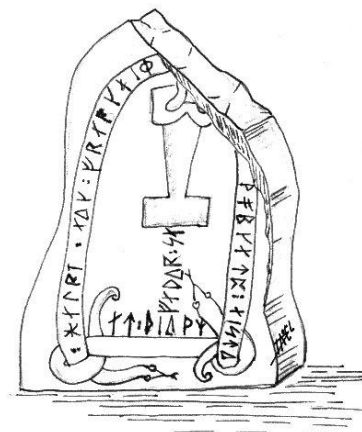
Viaggio astrale

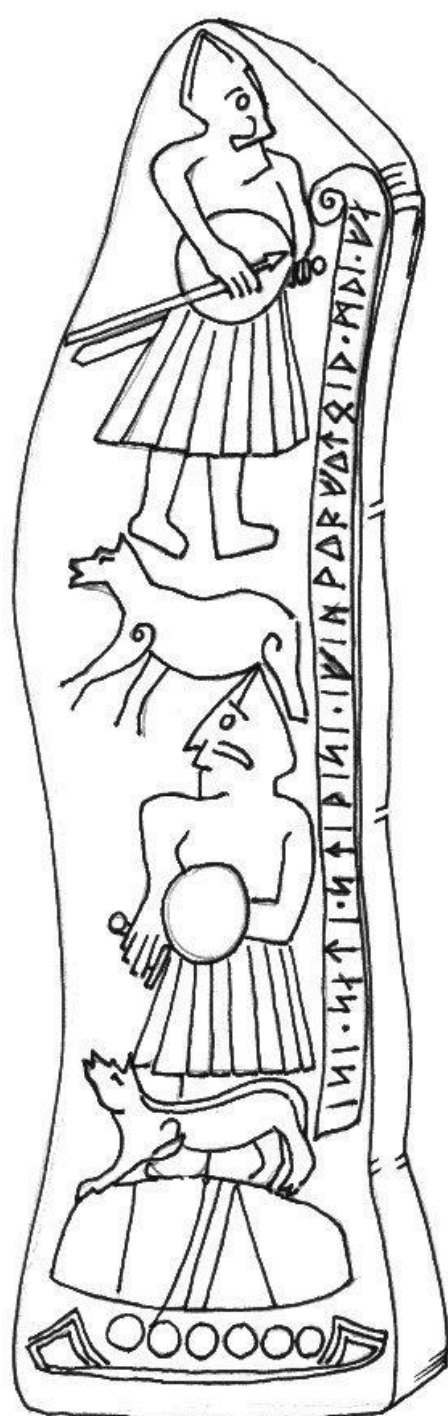
Costo/Forza: 30

Distanza: -

Durata: 1 turno di combattimento / livello

Permette al lanciatore di mutare il proprio corpo fisico in astrale e di muoversi come una entità eterea, invisibile ed impalpabile. Il lanciatore non può in alcun modo influenzare la realtà che lo circonda, soltanto osservarla, ma è in grado di attraversare senza problemi gli oggetti solidi se lo desidera. Il corpo astrale non è individuabile in alcun modo e non può essere danneggiato, ed il corpo fisico del lanciatore si trasforma in entità eterea assieme a tutto l'equipaggiamento trasportato al momento del lancio della magia. Il lanciatore può interrompere gli effetti dell'incantesimo a suo piacimento. Questa magia è estremamente sicura da utilizzare in quanto è in effetti il corpo fisico del lanciatore a trasformarsi in entità astrale, e pertanto non può essere danneggiato in alcun modo.







LA MAGIA RUNICA DIVINATORIA

CONCETTI GENERALI

La magia runica di divinazione permette all'iniziato di porre una domanda alle rune, o meglio di interpellare le energie mistiche per risolvere il quesito esposto, interpretando il flusso di forze arcane attraverso i caratteri runici del potere tracciati su un serie di carte o pietre appositamente preparate a tale scopo.

I maggiori specialisti in questo particolare campo sono gli Sciamani Runici, veri e propri maestri nel predire il futuro leggendo i segni inviati dalle rune.

Per poter praticare questo tipo di magia occorre uno speciale set divinatorio, composto da 24 carte o pietre, su ognuna delle quali è tracciato uno dei caratteri runici. Ogni iniziato all'arte esoterica della magia delle rune è in grado di effettuare predizioni, seppure con differenti possibilità di successo.

Esistono tre diversi metodi di divinazione: con le pietre, con una carta o con tre carte. Ogni particolare rituale ha delle regole precise da osservare e rispettare perché abbia efficacia, ma la procedura da seguire per determinare se ha successo o meno è sempre la stessa.

A seguito di ogni divinazione, l'iniziato sarà in grado di predire l'esito e le conseguenze dell'azione che sta esaminando, ottenendo una predizione che avrà uno dei seguenti risultati:

- ✘ L'azione avrà sicuramente successo.
- ✘ L'azione ha ottime probabilità di successo.
- ✘ L'azione ha buone probabilità di successo.
- ✘ L'azione ha scarse probabilità di successo.
- ✘ L'azione avrà conseguenze dannose o nefaste per chi la intraprende.

LA MAGIA DIVINATORIA IN D&D

La divinazione ha una probabilità di prevedere l'esito dell'azione esaminata con un risultato attendibile a seconda del livello di esperienza e dell'In dell'iniziato che la compie.

L'indovino deve effettuare con successo un test sull'In (lanciando 1d20 si deve ottenere un risultato uguale od inferiore al proprio punteggio di In), con un modificatore variabile a seconda del proprio livello di esperienza, come indicato nella tabella sottostante:

Livello dell'iniziato	Modificatore al test In
1 – 5	-4
6 – 10	-3
11 – 15	-2
16 – 20	-1
21 – 25	0
30 – 35	+1
36	+2

Inoltre, a seconda della somma dei punteggi di In e Sg dell'iniziato, il test può avere dei modificatori, come riportato nella tabella che segue:

Somma di In e Sg	Modificatore al test In
6 o meno	-6
7 – 10	-4
11 – 16	-2
17 – 24	0
25 – 30	+1
31 – 35	+2
36 o più	+3

Il test per determinare se la divinazione ha avuto successo o meno ed ha fornito una profezia corretta va effettuato segretamente dal DM, che deve poi informare l'iniziato dell'esito della sua predizione, secondo i canoni che seguono:

- ✘ Se il test ha avuto successo, il DM deve informare correttamente l'iniziato dell'esito della profezia.
- ✘ Se il test è fallito per 4 punti o meno, il DM deve fornire un'informazione sbagliata all'iniziato riguardo alla profezia, spostando il probabile risultato dell'azione di una categoria verso l'alto o verso il basso. Ad esempio, se l'azione che sta per essere intrapresa ha buone probabilità di successo, il DM può decidere se informare l'iniziato che l'azione ha ottime oppure scarse probabilità di successo.
- ✘ Se il test è fallito per più di 4 punti, la divinazione ottiene un risultato completamente inattendibile, forse a causa di un errore nella cerimonia, all'ostilità degli dei o alla errata interpretazione del flusso di energie mistiche ed arcane da parte dell'iniziato. In questo caso, il DM deve comunicare all'iniziato che l'azione avrà un esito opposto a quello effettivamente previsto. Ad esempio, se l'azione che sta per essere intrapresa ha buone probabilità di successo, il DM può decidere se informare l'iniziato che l'azione avrà sicuramente successo oppure porterà conseguenze nefaste.

Indipendentemente dal tipo di cerimonia divinatoria intrapresa, con le carte o con le pietre, l'utilizzo di questa forma di predizione del futuro richiede 1d6 turni per poter essere effettuata correttamente.

Inoltre, chi compie la profezia deve spendere un numero di RUN pari a 37 meno il proprio livello di esperienza, più ulteriori 2d4 di RUN.





LA MAGIA DIVINATORIA IN T&T

La divinazione ha una probabilità di prevedere l'esito dell'azione esaminata con un risultato attendibile a seconda del livello di esperienza e dell'IN dell'iniziato che la compie.

L'indovino deve effettuare con successo un TR sull'IN, con un livello di difficoltà variabile a seconda del proprio livello di esperienza, come indicato nella tabella sottostante:

Livello dell'iniziato	Difficoltà del TR
1 - 5	L4
6 - 10	L3
11 - 15	L2
16 - 20	L1

Inoltre, a seconda della somma dei punteggi di IN e FOR dell'iniziato, il TR può avere dei modificatori, come riportato nella tabella che segue:

Somma di IN e FOR	Modificatore al TR sull'IN
9 o meno	Livello +1 (a)
10 - 19	-3 *
20 - 29	-2 *
30 - 39	-1 *
40 - 49	0
50 - 59	+1 *
60 - 69	+2 *
70 - 79	+3 *
80 o più	Livello -1 (b)

(*) questo modificatore va aggiunto o sottratto al risultato finale del TR

(a) aumenta di un livello la difficoltà del TR

(b) diminuisce di un livello la difficoltà del TR (che non può scendere al di sotto di L1)

Il TR per determinare se la divinazione ha avuto successo o meno ed ha fornito una profezia corretta va effettuato segretamente dal SG, che deve poi informare l'iniziato dell'esito della sua predizione, secondo i canoni che seguono:

✂ Se il test ha avuto successo, il SG deve informare correttamente l'iniziato dell'esito della profezia.

✂ Se il TR è fallito per 10 punti o meno, il SG deve fornire un'informazione sbagliata all'iniziato riguardo alla profezia, spostando il probabile risultato dell'azione di una categoria verso l'alto o verso il basso. Ad esempio, se l'azione che sta per essere intrapresa ha buone probabilità di successo, il SG può decidere se informare l'iniziato che l'azione ha ottime oppure scarse probabilità di successo.

✂ Se il TR è fallito per più di 10 punti, la divinazione ottiene un risultato

completamente inattendibile, forse a causa di un errore nella cerimonia, all'ostilità degli dei o alla errata interpretazione del flusso di energie mistiche ed arcane da parte dell'iniziato. In questo caso, il SG deve comunicare all'iniziato che l'azione avrà un esito opposto a quello effettivamente previsto. Ad esempio, se l'azione che sta per essere intrapresa ha buone probabilità di successo, il SG può decidere se informare l'iniziato che l'azione avrà sicuramente successo oppure porterà conseguenze nefaste.

Indipendentemente dal tipo di cerimonia divinatoria intrapresa, con le carte o con le pietre, l'utilizzo di questa forma di predizione del futuro richiede 1-6 turni regolari per poter essere effettuata correttamente.

Inoltre, chi compie la profezia deve spendere un numero di RUN pari a 21 meno il proprio livello di esperienza, più ulteriori 2-12 di RUN.

TRACCIARE LE RUNE PER LA DIVINAZIONE

Disegnare le rune è un compito al tempo stesso semplice e solenne. I caratteri sono infatti molto facili da tracciare, dato che sono composti basicamente da tre soli tipi di linee: ascendenti, discendenti od orizzontali che congiungono l'interno e l'esterno, ognuna delle quali rappresenta una forza primaria della natura.

L'iniziato che desidera preparare un set di carte o di pietre per la divinazione runica deve intraprendere questo compito con la solennità di un rito consacrato, durante il quale va reperito il materiale su cui scrivere i simboli.

La carta potrebbe venire da pergamene antiche, fogli della migliore qualità, pelli di animali, corteccia di alberi o papiri.

Le pietre dovrebbero essere raccolte sulle rive di un corso d'acqua o sulla battigia del mare, o ancora lungo un sentiero o sulla vetta di una montagna. Anche migliore risulta la scelta individuale di ogni singola pietra, assecondando le caratteristiche della runa che dovrà esservi raffigurata. In alternativa, i segni runici potrebbero venire incisi su piccoli pezzetti di legno, ottenuti da rami di alberi.

Una volta raccolto il materiale, compresa una custodia in pelle o legno per le carte ed un sacchetto per le pietre o i legnetti, l'iniziato deve ritirarsi in un luogo appartato ed iniziare una meditazione, lanciando poi l'incantesimo *Disegno runico*. Appena pronunciata questa formula magica (ed averne subito le eventuali conseguenze, come indicato nella descrizione dell'incantesimo), potrà quindi tracciare le rune direttamente con inchiostro indelebile, oppure prima incidendole e poi ripassandole con la pittura.



Il colore dei simboli deve essere necessariamente blu oppure rosso. Il blu ha un potere mistico ed esoterico in quanto viene paragonato all'infinita profondità del cielo ed alla conoscenza soprannaturale delle divinità. Il rosso è invece il colore del potere sciamanico e divinatorio.

I Runar e gli Scaldi possono scegliere liberamente quale colore usare, mentre gli Sciamani Runic utilizzano quasi esclusivamente il rosso. Alcuni di essi disegnano le rune sul proprio set mescolando alla pittura il proprio sangue. In questo caso ogni tentativo di predizione gode di migliore probabilità di successo (bonus di +1 al test sull'In in D&D, bonus di +1 al TR sull'IN in T&T), ma al momento della creazione del set divinatorio lo Sciamano Runico deve ridurre permanentemente di 1-3 punti il proprio punteggio di RUN a causa del maggiore potere che infonde al set divinatorio.

Ogni iniziato può avere fino a due set per la divinazione, uno di carte ed uno di pietre.

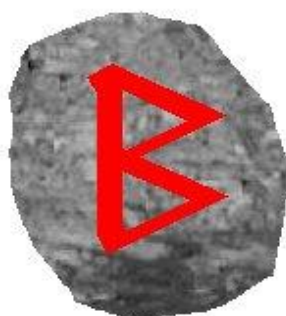
I nuovi set possono essere creati solo in due specifiche occasioni: quando il divinatore smarrisce o danneggia il set che utilizza comunemente, oppure quando il maestro consegna al suo discepolo un nuovo set completo al termine dell'apprendistato.



*Runa divinatoria
su pergamena*



*Runa divinatoria
su legno*



*Runa divinatoria
su pietra*

DIVINAZIONE CON UNA CARTA

La divinazione con una carta è quella più semplice ed immediata, riservata soprattutto agli iniziati meno esperti o alle questioni di minore importanza.

Spesso è comunque il metodo più efficace, dato che il significato esoterico di ogni runa è abbastanza complesso da poter rispondere alla maggior parte dei quesiti.

L'iniziato lancia l'incantesimo runico *Oracolo*, quindi mescola il mazzo di carte divinatorie e le dispone di fronte a sé, aperte a ventaglio e con il dorso verso l'alto.

Si concentra poi sulla domanda da porre alle rune, eventualmente scrivendola su un pezzo di carta e tenendola accanto a sé durante l'intera cerimonia.

Quindi estrae una singola carta e la appoggia ad una certa distanza dalle altre, per poi girarla ed interpretare il significato della runa tracciata sopra di essa, associando uno dei concetti esoterici del simbolo runico al problema trattato.

DIVINAZIONE CON TRE CARTE

Nei casi in cui la predizione sia relativa ad un quesito particolarmente complesso e problematico, la divinazione con una sola carta potrebbe non essere sufficiente per dare una risposta chiara alla domanda posta dall'iniziato. Si può allora ricorrere all'interpretazione di tre carte.

L'iniziato lancia l'incantesimo runico *Oracolo*, quindi mescola il mazzo di carte divinatorie e le dispone di fronte a sé, aperte a ventaglio e con il dorso verso l'alto.

Si concentra poi sulla domanda da porre alle rune, eventualmente scrivendola su un pezzo di carta e tenendola accanto a sé durante l'intera cerimonia.

Quindi estrae tre carte, una dopo l'altra, e le appoggia ad una certa distanza dalle altre in una sequenza che rispecchi l'ordine in cui sono state scelte.

A questo punto l'iniziato scopre le tre carte, cominciando da quella alla sinistra (estratta per prima), passando poi a quella centrale (scelta per seconda) ed infine a quella di destra (l'ultima ad essere selezionata).

Il simbolo runico della prima carta rappresenta il passato: le situazioni, gli eventi e gli stati d'animo che hanno contribuito a causare la nascita del problema.

La seconda runa simboleggia il presente: gli avvenimenti, le coincidenze ed i ragionamenti interiori che fanno percepire la situazione attuale come un problema da risolvere e superare.

Il terzo carattere runico raffigura il futuro: il flusso di energie che muteranno sia gli eventi esterni che quelli interiori, facendo evolvere la situazione fino alla soluzione del problema.

Dopo aver visto quali sono i simboli runici ottenuti dall'oracolo, l'iniziato li studia e li interpreta,



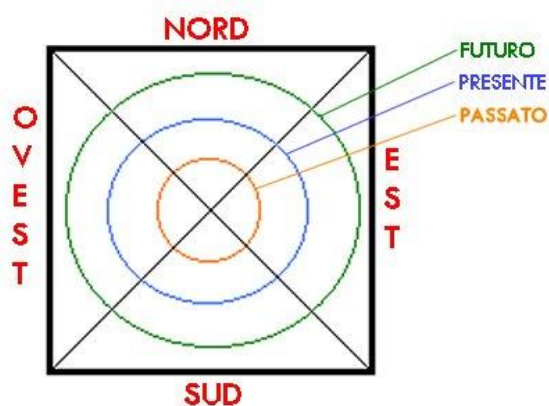
visualizzando nella propria mente il flusso di energie che i caratteri simboleggiano. Questa disamina va fatta tenendo conto anche della sequenza con cui le rune sono state estratte e del significato esoterico di ogni simbolo, in quanto è proprio da queste caratteristiche allegoriche delle rune e dalla loro interpretazione che scaturirà la soluzione del problema e la predizione degli eventi futuri.

DIVINAZIONE CON LE PIETRE

Questo metodo di vaticinio è un ulteriore strumento di interpretazione del futuro attraverso le rune e può essere eseguito con piccole pietre o con dei legnetti. Per poter svolgere questo rito è necessario avere preparato in precedenza un *mandala* sopra cui l'iniziato andrà poi a lanciare le pietre. Questo mandala è la rappresentazione simbolica dell'universo puro e perfetto, e raffigura la dimora delle entità divine. E' proprio il mandala a guidare ed ispirare la divinazione e la risposta che ne deriverà.

Tracciare il mandala è molto semplice, dato che si tratta di una concettualizzazione schematica che non richiede alcuna dote artistica. Può essere disegnato con inchiostro, gesso o carboncino sopra una superficie piana e liscia di pietra, pergamena, pelle, legno o di altro materiale. In caso di urgenza, può addirittura venire disegnato con un dito o con un bastoncino sulla terra o nella sabbia.

Si traccia prima un quadrato, quindi le due diagonali che ne uniscono gli angoli opposti. Il punto di intersezione delle diagonali è il centro del quadrato, attorno a cui vengono disegnati tre cerchi, uno all'interno dell'altro e tutti contenuti dentro al quadrato. La dimensione complessiva dell'intera figura deve essere compresa approssimativamente tra i 30 ed i 50 cm, anche a seconda della dimensione delle pietre utilizzate nel rituale.



Mandala per la divinazione con le pietre

I tre cerchi, dal minore al maggiore, rappresentano rispettivamente il passato, il presente ed il futuro.

Le diagonali suddividono il mandala in quattro zone, una per ogni punto cardinale. Il Nord simboleggia la relazione con gli altri e col mondo esterno. L'Est raffigura lo stato di coscienza interiore. Il Sud indica la propensione ad aiutare e prodigarsi per gli altri. L'Ovest indica la concentrazione e la determinazione per giungere all'obiettivo.

Una volta finito di tracciare il mandala, le pietre runiche vengono raccolte in un sacchetto e mescolate, quindi l'iniziato le riunisce tutte nel palmo delle mani congiunte e formula il quesito prima di lasciarle cadere sopra il disegno.

Si passa ora alla lettura delle pietre, scartando e rimuovendo dal mandala tutte quelle che sono cadute capovolte o fuori dal diagramma.

Tutte le altre pietre vengono osservate ed analizzate singolarmente, in relazione sia al cerchio che al settore del mandala in cui si sono posate, associando il significato esoterico delle singole rune a quello delle varie sezioni del disegno.

Come si può intuire, questo metodo di divinazione è estremamente complesso e deve essere utilizzato soltanto per risolvere questioni molto complicate o che richiedono una interpretazione esaustiva della situazione.

MEDITAZIONE RUNICA

La meditazione runica è un rituale che aiuta l'iniziato ad entrare in contatto con i simboli delle rune, liberando la propria mente da influenze esterne e predisponendosi a compiere un rituale di divinazione attraverso i simboli del potere.

In alcuni casi viene altresì utilizzata per raccogliere in sé energie mistiche prima di intraprendere una magia di creazione runica in cui si traccia permanentemente una runa su di un oggetto o una creatura vivente. E' possibile meditare sull'intero insieme delle rune, nel caso in cui si voglia poi compiere una magia divinatoria, oppure concentrarsi su di un singolo simbolo runico qualora si debba utilizzarlo in una magia di creazione.

In entrambi i casi, l'iniziato lancia l'incantesimo *Libera la mente*, quindi pone le rune (o la runa) di fronte a sé, sopra una superficie pulita e sgombra da altre suppellettili.

Molti maestri delle rune scelgono per compiere questo rituale un luogo appartato e tranquillo, illuminato dalla tenue luce di una candela, e spesso profumano l'aria con incensi ed altri aromi. Tutto ciò viene fatto col duplice scopo di migliorare la meditazione e purificare l'ambiente in cui si trovano i simboli runici.

La consuetudine di presentare piccole offerte agli dei prima di intraprendere questo rito è ormai quasi caduta in disuso, anche se viene mantenuta tra gli

iniziati che provengono dalle aree più selvagge e meno civilizzate.

I doni sono generalmente piccole gemme, sassi, conchiglie, foglie, frutti, corna e denti di animali, ossicini, spezie ed incensi profumati. Vengono bruciati in un piccolo fuoco purificatore e le ceneri sono quindi seppellite sotto terra perché non siano trovate più da nessun altro essere vivente, in quanto sono ormai divenute di proprietà degli dei.

Nessuna delle offerte deve comunque avere un rilevante valore venale, dato che rappresentano solamente un dono simbolico alle divinità.

La meditazione che avviene successivamente è semplice ed intimista.

L'iniziato chiude gli occhi e si concentra, evocando nella propria mente l'immagine della runa o della rune che gli interessano, salmodiando nel contempo una melodia di pace e rilassamento.

L'intero processo di meditazione dura soltanto pochi minuti e può essere ripetuto per un massimo di due volte per settimana.

In D&D, la durata della meditazione è di $1d6 \times 120$ round (tempo compreso tra i 120 ed i 720 secondi, cioè dai 2 ai 12 minuti).

In T&T, la durata della meditazione è di 1-6 turni di combattimento (tempo compreso tra i 2 ed i 12 minuti).



LA MAGIA RUNICA DI CREAZIONE

TRACCIARE LE RUNE

La magia runica di creazione è quella che consente all'iniziato, sia esso un Runar, uno Scaldo o uno Sciamano Runico, di tracciare permanentemente una runa su di un oggetto, un'arma, un'armatura o persino su di una creatura vivente, conferendole i poteri e le qualità speciali rappresentate dal simbolo.

Ciò permette quindi a chiunque un uso delle energie esoteriche focalizzate attraverso i caratteri runici.

Le rune tracciate su di un oggetto possono venire attivate da qualsiasi persona, anche inesperta nei misteri della magia runica, a patto che conosca il nome del simbolo inscritto e lo pronunci ad alta voce. Gli iniziati possono quindi creare veri e propri oggetti incantati che altri avventurieri sono in grado di utilizzare nel corso delle loro imprese; è un mezzo come un altro per diffondere tra i profani una piccola parte delle conoscenze e dei poteri della magia delle rune.

Molti iniziati incantano degli oggetti conferendogli un potere limitato, sia per uso personale che addirittura per rivenderli ad altri dietro un adeguato compenso.

Il prezzo di questi manufatti runici è pari almeno al costo di iscrizione della runa moltiplicato per il livello di esperienza dell'incantatore.

Esistono anche oggetti magici leggendari e di immenso potere, le cui origini sono perse nella notte dei tempi. Queste reliquie sono note come artefatti runici e la descrizione di quelli più noti viene riportata più avanti nel seguito del capitolo.

TRACCIARE LE RUNE SUGLI OGGETTI

Quella di tracciare simboli runici su oggetti inanimati al fine di trasferirgli una piccola parte del potere canalizzato dalle rune è una pratica abbastanza comune tra gli iniziati a questa arte esoterica.

Armi, armature, scudi, elmi, bastoni, bacchette, stivali, mantelli, anelli, medaglioni ed altre suppellettili simili sono la scelta più comune degli incantatori, ma iniziati abbastanza potenti sono in grado di inscrivere rune del potere anche su porte, cancelli, architravi, carri e persino navi.

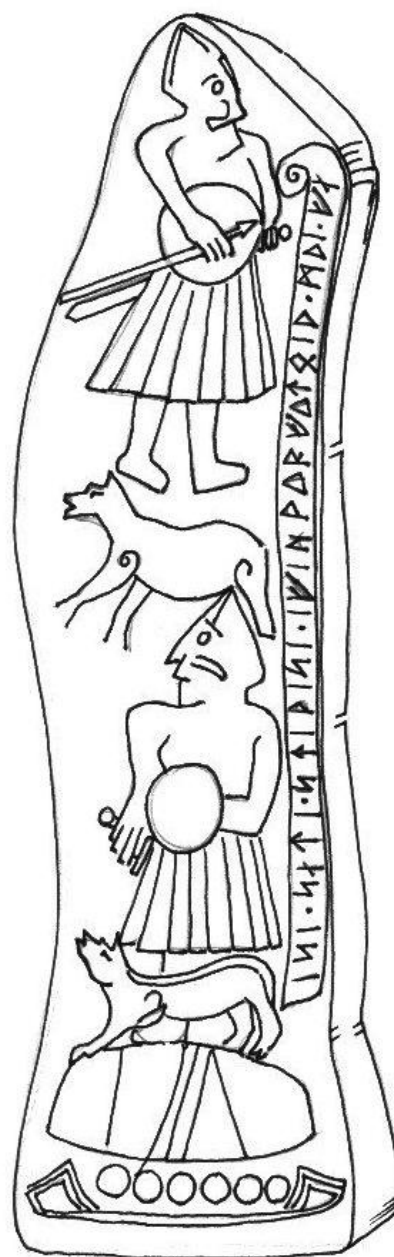
L'oggetto scelto può essere di qualsiasi materiale, non fa nessuna differenza se di natura organica od inorganica, e tanto maggiori sono il livello di esperienza e l'abilità dell'iniziato, tanto più grande e pesante potrà essere il manufatto incantato.

Il peso dell'oggetto su cui viene iscritta la runa può essere al massimo di 2,5 kg per livello di esperienza dell'incantatore.

In D&D, il peso massimo dell'oggetto è quindi di 50 mon per livello dell'incantatore, in quanto 1 mon equivale a circa 50 grammi.

In T&T, il peso massimo dell'oggetto è quindi di 50 u.p. per livello dell'incantatore, in quanto 1 u.p. equivale a circa 50 grammi.

Una volta tracciato, il simbolo runico è permanente e non può essere rimosso in alcun modo, a meno di distruggere l'oggetto su cui è iscritto.





PROCEDURA DI CREAZIONE DI OGGETTI RUNICI IN D&D

Tracciare una runa su di un oggetto richiede alcuni giorni di lavoro continuativo ed ha costo e difficoltà variabili a seconda delle caratteristiche del manufatto, del numero di rune già incise su di esso e della sua origine ordinaria oppure magica.

Nella tabella che segue sono riportati dettagliatamente i diversi fattori esposti sopra.

Rune già inscrisse	Tempo richiesto (giorni)		Costo (MO)		Modificatore al test In	
	Ordinario	Magico	Ordinario	Magico	Ordinario	Magico
0	1d3	1d6	10	100	0	-1
1	1d6	2d6	20	200	0	-1
2	1d6+3	3d6	35	350	-1	-2
3	2d6	4d6	70	700	-1	-2
4	2d6+3	5d6	150	1.500	-2	-3
5	3d6	6d6	300	3.000	-2	-3
6	3d6+3	7d6	600	6.000	-3	-4
7	4d6	8d6	1.200	12.000	-3	-4
8	4d6+3	9d6	2.500	25.000	-4	-5
9	5d6	10d6	5.000	50.000	-4	-5
10	5d6+3	11d6	10.000	100.000	-5	Dimezzato *
11	6d6	12d6	20.000	200.000	-5	Dimezzato *
12	6d6+3	13d6	40.000	400.000	Dimezzato *	Dimezzato-1 **

* Occorre dimezzare il valore dell'Intelligenza di chi effettua il test.

** Occorre dimezzare il valore dell'Intelligenza di chi effettua il test, ed applicare una penalità di un punto.

PROCEDURA DI CREAZIONE DI OGGETTI RUNICI IN T&T

Tracciare una runa su di un oggetto richiede alcuni giorni di lavoro continuativo ed ha costo e difficoltà variabili a seconda delle caratteristiche del manufatto, del numero di rune già incise su di esso e della sua origine ordinaria oppure magica.

Nella tabella che segue sono riportati dettagliatamente i diversi fattori esposti sopra.

Rune già inscrisse	Tempo richiesto (giorni)		Costo (MO)		Livello del TR sull'IN	
	Ordinario	Magico	Ordinario	Magico	Ordinario	Magico
0	1d3	1d6	10	100	1	1
1	1d6	2d6	20	200	1	1
2	1d6+3	3d6	35	350	1	2
3	2d6	4d6	70	700	2	2
4	2d6+3	5d6	150	1.500	2	3
5	3d6	6d6	300	3.000	2	3
6	3d6+3	7d6	600	6.000	3	4
7	4d6	8d6	1.200	12.000	3	4
8	4d6+3	9d6	2.500	25.000	3	5
9	5d6	10d6	5.000	50.000	4	5
10	5d6+3	11d6	10.000	100.000	4	6
11	6d6	12d6	20.000	200.000	4	6
12	6d6+3	13d6	40.000	400.000	5	7

L'incantatore deve poter lavorare sull'oggetto in un luogo adatto ed in maniera continuativa per un numero di giorni pari a quello indicato dal lancio dei dadi.

Il compenso richiesto al commissionario dell'incantamento (o il prezzo di mercato dell'oggetto creato) non deve essere inferiore al costo indicato nella tabella, dato che questa voce indica la spesa materiale sostenuta dall'iniziato per i componenti magici, le polveri incantate, gli inchiostri indelebili e tutto quanto necessario per tracciare la runa, sia che la magia abbia effetto o meno.

Per esempio, un maestro delle rune che voglia inscrivere un simbolo del potere su di una comunissima spada dovrà spendere 10 MO per i materiali necessari all'incantamento, oltre ovviamente al costo dell'arma.

I lavori, effettuati su commissione o destinati alla vendita, vengono solitamente gravati di un ulteriore costo determinato dall'abilità dell'iniziato, per cui il prezzo finale minimo di vendita è pari al costo di creazione dell'oggetto moltiplicato per il livello di esperienza dell'incantatore.



Al termine del periodo di tempo indicato nella tabella, l'iniziato deve lanciare l'incantesimo *Tracciare rune* e quindi effettuare un test o TR sull'Intelligenza.

Se il tiro ha successo, la runa è stata tracciata correttamente e può essere utilizzata al pieno dei suoi poteri. Se invece il tiro fallisce, il simbolo non è stato iscritto a dovere e non ha alcun potere magico. Inoltre, a causa degli incantamenti utilizzati nel processo di creazione, il DM o SG deve lanciare 2d6: se ottiene un "doppio" (cioè lo stesso punteggio su entrambi i dadi, ad esempio 1 e 1) allora l'oggetto sarà irrimediabilmente distrutto.

Qualunque sia l'esito della magia di creazione, il costo dovuto per l'iscrizione della runa non è recuperabile.

Come si evince dalle tabelle soprastanti, non è possibile tracciare più di 13 rune su di uno stesso oggetto. Ogni tentativo di inscrivere un ulteriore simbolo avrà come risultato il fallimento e la distruzione immediata del manufatto.

PIETRE RUNICHE

Le pietre runiche sono, come dice il nome, piccoli sassi e rocce su cui è stata incisa una singola runa del potere.

Chiunque può utilizzare questi oggetti incantati, la cui dimensione varia da quella di un piccolo sasso di circa 2 cm fino ad una grossa pietra di quasi 20 cm di diametro.

Composizione, forma colore non influenzano in alcun modo i poteri speciali di queste pietre, che vengono create per un singolo uso e si disintegrano subito dopo l'attivazione della runa.

Gli iniziati spesso portano con sé un sacchetto contenente alcune pietre runiche su cui hanno tracciato diversi simboli, per utilizzarle in caso di bisogno.



Essendo oggetti temporanei, i cui poteri possono essere usati una sola volta, gli iniziati tendono anche a consentire l'utilizzo di queste pietre tra i profani, dato che non occorre insegnare loro il nome della runa da attivare per evocarne i poteri.

L'utilizzo delle pietre runiche è estremamente semplice ed intuitivo, anche per coloro che sono del tutto all'oscuro dei segreti esoterici della magia delle rune.

Basta infatti scagliare la pietra contro il bersaglio per sprigionare il suo potere, senza bisogno di pronunciare il nome della runa né spendere alcun RUN.

Dopo l'uso, di queste pietre non restano che minuscoli frammenti non magici e del tutto inservibili.

In D&D, la creazione di una pietra runica richiede un giorno di tempo, 25 MO di spesa ed un test sull'IN. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare pietre runiche*.

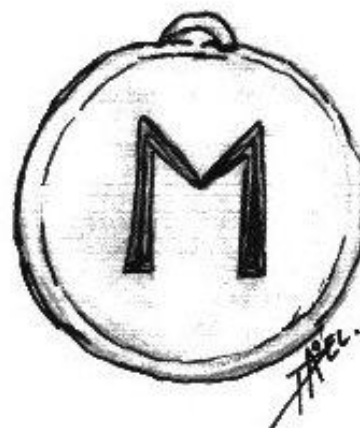
In T&T, la creazione di una pietra runica richiede un giorno di tempo, 25 MO di spesa ed un TR-Li sull'IN. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare pietre runiche*.

TALISMANI RUNICI

I talismani runici sono oggetti di grande potere indossati dagli iniziati (e più raramente dai profani) per disporre rapidamente della magia delle rune.

Anelli, medaglioni, collane, ciondoli, orecchini, bracciali, cinture ed ornamenti simili possono venire trasformati in talismani, indipendentemente dal materiale in cui sono realizzati e dal valore intrinseco.

Su ogni talismano è tracciata una singola runa, che può essere attivata semplicemente sfiorandola ed i cui effetti magici sono utilizzabili per un massimo di tre volte al giorno, senza spendere alcun RUN e senza che sia necessario pronunciare il nome della runa.





Gli iniziati sono soliti considerare questi talismani alla stregua della pietre runiche, dato che hanno un potere limitato e non occorre alcuna conoscenza arcana per poterli utilizzare.

Non è dunque raro che questi amuleti siano offerti come doni o ricompense ai profani che aiutano in qualche modo i maestri delle rune.

In D&D, la creazione di un talismano runico richiede tre giorni di tempo, 150 MO di spesa ed un test sull'In con una penalità di -2. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare talismani runici*.

In T&T, la creazione di un talismano runico richiede tre giorni di tempo, 150 MO di spesa ed un TR-L2 sull'IN. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare talismani runici*.

BASTONI RUNICI

I bastoni runici sono oggetti di grande potere, utilizzabili esclusivamente da Runar, Sciamani Runici e Scaldi.

Si tratta di comuni bastoni da passeggio o da combattimento, su cui vengono incise fino a 7 differenti rune del potere, attivabili a comando pronunciandone il nome mentre si impugna il bastone, senza spendere alcun RUN.

Il possessore del bastone può attivare una o più rune contemporaneamente, fino ad un massimo di utilizzi giornalieri pari al livello di esperienza dell'iniziato.

In D&D, la creazione di un bastone runico richiede un livello di esperienza minimo pari a 18, a cui va aggiunto il numero di rune tracciate sull'oggetto. E' necessaria una settimana di lavoro per ogni runa tracciata, mentre il costo è di 2.500 MO per runa inscritta. Il test sull'In subisce una penalità di -1 per ogni runa tracciata sul bastone. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare bastoni runici*.

In T&T, la creazione di un bastone runico richiede un livello di esperienza minimo pari a 10, a cui va aggiunto il numero di rune tracciate sull'oggetto. E' necessaria una settimana di lavoro per ogni runa tracciata, mentre il costo è di 2.500 MO per runa

inscritta. Il livello del TR sull'IN è pari alla metà del numero delle rune tracciate, arrotondato per eccesso. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare bastoni runici*.



GOLEM RUNICI

I golem runici sono creature di pietra create per servire al meglio il maestro delle rune, garantendogli protezione ed ubbidienza.

Si tratta di creature non intelligenti, ma in grado di difendere l'iniziato ed i suoi possedimenti, su cui vengono tracciate, al momento della creazione, da una a cinque rune scelte dall'incantatore.

I golem runici obbediscono soltanto al loro creatore e si disintegrano in polvere se questi viene ucciso.

In D&D, le statistiche di un golem runico sono le seguenti: CA 5; DV 8*; TG Media; MV 27 (9) m; THAC0 12; #AT 1 pugno; F 3d6; # Mostri 1 (1); TS Guerriero 8°; ML 12; TT Nessuno; In 4; AL N; AS rune del potere; DS rune del potere, può essere colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme*, *blocco* ed ai gas; PX 1.750.

Il golem ha costantemente attivi su di sé gli effetti delle rune tracciate sul corpo. Se la runa ha più di un potere, l'incantatore decide al momento della creazione della creatura quale di queste capacità rendere permanente.

Se viene distrutto o ridotto a zero PF, il golem si disintegra istantaneamente in polvere.



La creazione di un golem runico è un'eccezione rispetto a quanto riportato nel Capitolo 16 della *Rules Cyclopedica* e richiede 1d6 mesi di tempo, 10.000 MO di spesa per runa tracciata ed un test sull'In con una penalità di -10. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare golem runici*.

In T&T, le statistiche di un golem runico sono le seguenti: FO 3d6 x 5, IN 2, FOR uguale a quella

dell'incantatore, RES 3d6 x 8, AB 9 (massima), CA 0.

In combattimento ottiene 5d a mani nude, più gli Extra Personali. E' immune a veleni, gas, attacchi che influenzano la mente, fuoco, gelo ed elettricità. Grazie alla resistenza della sostanza di cui sono fatti, possono assorbire fino a 14 punti di danno per ogni turno di combattimento.

Il golem ha costantemente attivi su di sé gli effetti delle rune tracciate sul corpo. Se la runa ha più di un potere, l'incantatore decide al momento della creazione della creatura quale di queste capacità rendere permanente.

Se viene distrutto o la sua RES è ridotta a zero, il golem si disintegra istantaneamente in polvere.

La creazione di un golem runico richiede 1-6 mesi di tempo, 10.000 MO di spesa per runa tracciata ed un TR-L5 sull'IN. Per il resto, la procedura è soggetta alle normali regole viste sopra nella sezione relativa alla realizzazione di oggetti runici. L'unica eccezione consiste nel fatto che occorre lanciare l'incantesimo specifico *Creare golem runici*.

ARTEFATTI RUNICI

L'origine di questi leggendari oggetti magici di immenso potere si perde nella notte dei tempi.

Alcuni sono stati creati dai più potenti maestri delle rune al culmine della loro grandezza, mentre altri si dice che siano addirittura opera delle mani ultraterrene degli dei.

Quale che sia la verità, questi favolosi oggetti incantati hanno un potere che supera la più sfrenata immaginazione, vere e proprie reliquie di un'arte arcana ed esoterica all'apice del suo splendore.

Di seguito sono descritti alcuni di questi artefatti runici, senz'altro i più noti e citati nelle leggende. Il DM o SG è libero di utilizzarli come meglio crede, ricordando però che si tratta di oggetti estremamente potenti, capaci di sbilanciare le sorti di un'avventura o addirittura di un'intera campagna.

Ai giocatori dovrebbe essere permesso di venire in possesso di uno di questi manufatti solo dopo ricerche lunghissime e memorabili ed al raggiungimento di un elevato livello di esperienza, oppure si potrebbe decidere di lasciare gli artefatti come semplici miti e nulla di più.

Quale che sia la scelta, spetta al DM o SG decidere come comportarsi nei confronti di questi oggetti potentissimi, magari creandone di nuovi più adatti ai propri scopi ed alla propria ambientazione.

IL BASTONE DI ODINO

La leggenda vuole che questo potentissimo bastone runico sia appartenuto all'omonimo dio.

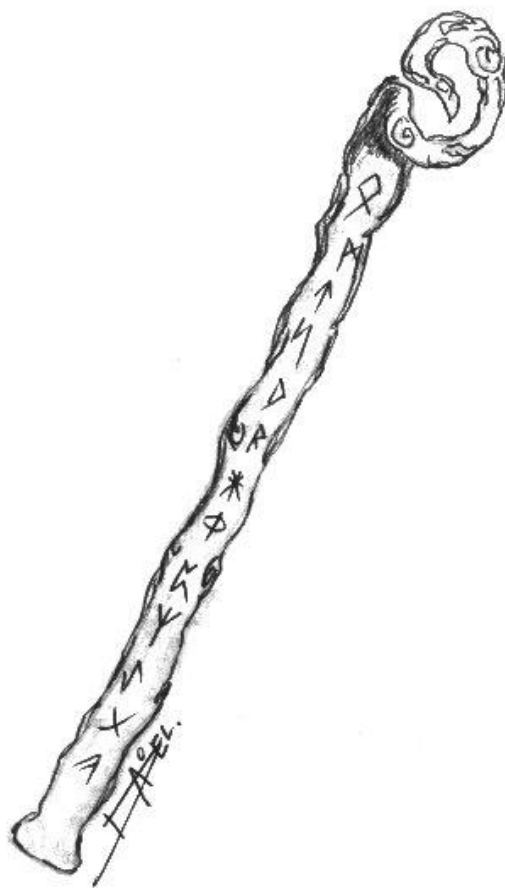
All'apparenza è un comune bastone di nodoso legno di frassino, lungo circa un metro e mezzo, su cui sono incise tutte le 24 rune del potere.

Il possessore può utilizzarlo esattamente come un "normale" bastone runico, eccetto per il fatto che chiunque può servirsi dei suoi poteri.

Comunque, se l'utilizzatore è un Runar, uno Scaldo o uno Sciamano Runico, può attivare i simboli del potere più frequentemente di un profano.

In D&D, un iniziato può attivare i simboli per un massimo di volte al giorno pari al proprio livello di esperienza più il proprio punteggio di Ca. Un profano può invece attivare i simboli per un massimo di volte al giorno pari al proprio livello di esperienza.

LA MAGIA RUNICA



In T&T, un iniziato può attivare i simboli per un massimo di volte al giorno pari al proprio livello di esperienza più la metà del proprio punteggio di CA. Un profano può invece attivare i simboli per un massimo di volte al giorno pari al proprio livello di esperienza.

IL MARTELLLO DEL TUONO

Questo grande martello d'arme ha il manico di ebano nero e la testa di pietra durissima ed indistruttibile.

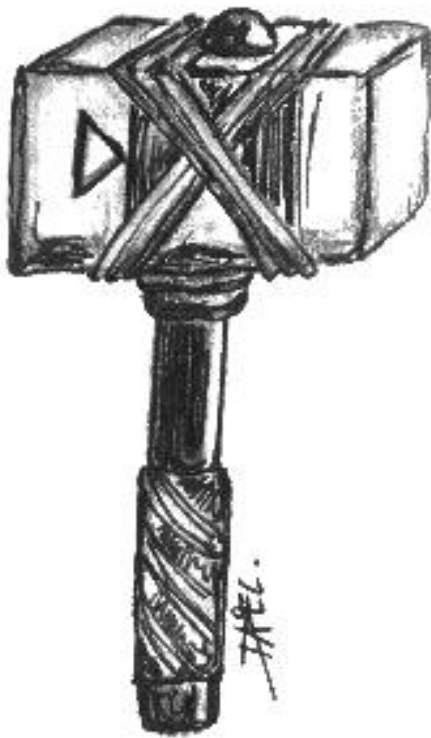
Alcuni credono che sia addirittura il leggendario Mjolnir, il martello incantato del dio Thor.

Sulla parte superiore dell'arma è incisa la runa Thurs, che rimane costantemente attivata per incantare l'oggetto e brilla di una tenue luce azzurra.

In D&D, il martello richiede una Fr minima di 16 per poter essere utilizzato.

Quando colpisce un avversario emette un rumore simile a quello di un possente tuono, ottenendo un bonus di +4 al TpC e triplicando i danni inflitti.

Chi impugna l'arma può, semplicemente concentrandosi, raddoppiare il proprio bonus di Fr e dimezzare i danni subiti mentre utilizza il martello.



In T&T, il martello richiede una FO minima di 32 ed un'AB minima di 6 per poter essere utilizzato. Quando colpisce un avversario emette un rumore simile a quello di un possente tuono, ottenendo 15d+3 in combattimento ed ignorando i punti di protezione dell'avversario dovuti all'armatura (sia ordinaria, magica e naturale).

Chi impugna l'arma può, semplicemente concentrandosi, raddoppiare i propri Extra Personali dovuti alla FO e dimezzare i danni subiti mentre utilizza il martello.

IL CORVO DI ALABASTRO NERO

Questa piccola statuetta raffigura un corvo imperiale intagliato in un unico blocco di alabastro, alto circa 20 cm e con due giietti nerissimi al posto degli occhi.

La leggenda vuole che questo manufatto sia il simulacro del corvo che Odino ha sempre con sé, ed in tale accezione rappresenta la saggezza e la conoscenza.

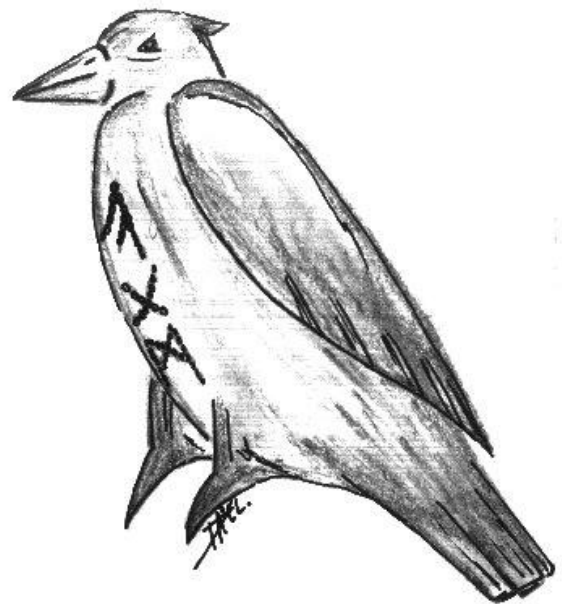
Sul petto della statua sono incise le rune Ass, Gifu e Madr, anch'esse in scintillante giietto nero incastonato nell'alabastro.

In D&D, quando si tiene il corvo in mano o appoggiato sulla spalla, l'In e la Sg del possessore vengono aumentate a 18 punti.

Il corvo conferisce anche la possibilità di riuscire a comprendere e parlare qualsiasi idioma (probabilità di 1-3 su 1d6) e di riuscire a leggere e scrivere ogni linguaggio (probabilità 1 su 1d6).

Il possessore del corvo può lanciare un numero addizionale di livelli di incantesimi pari al proprio livello di esperienza. Ad esempio, un mago del 22° livello potrebbe lanciare 22 livelli addizionali di incantesimi da ripartire come meglio preferisce: supponiamo 4 del 1° livello (totale di 4 livelli di incantesimi addizionali), 5 del 2° livello (totale di 10 livelli di incantesimi addizionali) e 2 del 3° livello (totale di 8 livelli di incantesimi addizionali).

Infine, il corvo conferisce al suo possessore la completa immunità agli incantesimi che influenzano, danneggiano o leggono la mente.



In T&T, quando si tiene il corvo in mano o appoggiato sulla spalla, l'IN del possessore viene raddoppiata.

Il corvo conferisce anche la possibilità di riuscire a comprendere e parlare qualsiasi idioma (se lanciando un dado si ottiene un risultato di 1-3) e di riuscire a leggere e scrivere ogni linguaggio (se lanciando un dado si ottiene un risultato di 1).

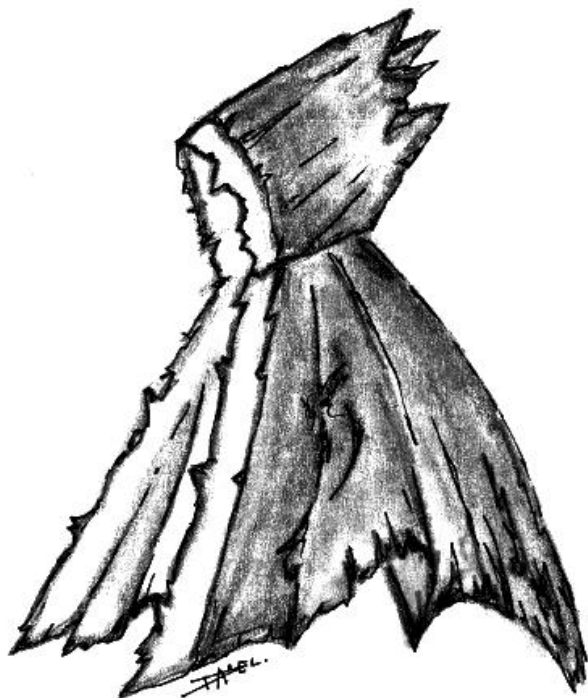
Il possessore del corvo può lanciare incantesimi con un Costo/Forza inferiore al normale, dato che può ridurre il CF di un numero di punti pari al proprio livello di esperienza (ma sempre con la spesa minima di un punto).

Infine, il corvo conferisce al suo possessore la completa immunità agli incantesimi che influenzano, danneggiano o leggono la mente.

IL MANTELLO DELLA PAZZIA

Si tratta di un manto di stoffa nera e lucida simile alla seta, molto elegante e confortevole, con un bordo di velluto dorato su cui sono incisi tutti i 24 caratteri runici in colore blu e rosso.

La leggenda vuole che questo mantello sia stato creato dal dio Loki e donato ai suoi nemici per irretirne il potere e renderlo incontrollabile, in modo tale che non potessero rivolgerlo contro di lui.



In D&D, chi lo indossa guadagna all'inizio di ogni turno uno dei poteri di una delle 24 rune. Sia il tipo di runa che l'effetto specifico che si attivano vengono determinati casualmente.

Il mantello impone inoltre una penalità ad In e Sg di chi lo porta, dimezzandone il punteggio effettivo.

Una volta indossato è possibile togliere il mantello solo grazie ad uno *Scaccia maledizioni* lanciato da un mago o chierico di almeno 26° livello, o grazie ad un *Desiderio*.

In T&T, chi lo indossa guadagna all'inizio di ogni turno regolare uno dei poteri di una delle 24 rune. Sia il tipo di runa che l'effetto specifico che si attivano vengono determinati casualmente.

Il mantello impone inoltre una penalità all'IN di chi lo porta, dimezzandone il punteggio effettivo.

Una volta indossato è possibile togliere il mantello solo grazie ad uno *Scaccia maledizione* di almeno 13° livello.

LA SPADA RUNICA

Questo artefatto leggendaria è l'arma più potente dell'intera tradizione della magia runica.

Si tratta di uno spadone a due mani, lungo poco meno di due metri, sulla cui lama a due tagli sono incise le rune del potere Algiz, Ken, Iss e Tyr.

Questa spada può essere utilizzata sia dagli iniziati che dai profani, ma ha diversa efficacia a seconda di chi la impugna.

In D&D, la spada richiede un punteggio minimo di 9 punti di Fr per poter essere utilizzata da un iniziato, o di almeno 17 punti di Fr per venire adoperata da un profano.

Inoltre, i poteri dell'arma variano a seconda della categoria dell'utilizzatore (iniziato o profano) e del suo livello di esperienza, come indicato nella tabella che segue.

Categoria utilizzatore	Livello di esperienza	Fr minima	Danno inflitto	Poteri speciali
Iniziato	1 – 14	9	3d8	(a)
Iniziato	15 – 25	9	6d8	(b)
Iniziato	26 – 36	9	12d8	(c)
Profano	1 – 14	17	2d8	(d)
Profano	15 – 25	17	4d8	(e)
Profano	26 – 36	17	8d8	(f)

- (a) Bonus di +1 alla CA per ogni 5 livelli di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*; chi la impugna può raddoppiare una volta al giorno il punteggio (fino ad un massimo di 18) di uno dei propri Attributi a scelta.
- (b) Bonus di +2 alla CA per ogni 5 livelli di chi la impugna; può lanciare due volte al giorno gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*; chi la impugna può raddoppiare due volte al giorno il punteggio (fino ad un massimo di 18) di uno dei propri Attributi a scelta.
- (c) Bonus di +3 alla CA per ogni 5 livelli di chi la impugna; può lanciare tre volte al giorno gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*; chi la impugna può raddoppiare tre volte al giorno il punteggio (fino ad un massimo di 18) di uno dei propri Attributi a scelta.
- (d) Bonus di +1 alla CA per ogni 10 livelli di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno un incantesimo a scelta tra *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*.
- (e) Bonus di +2 alla CA per ogni 10 livelli di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno due incantesimi a scelta tra *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*.
- (f) Bonus di +3 alla CA per ogni 10 livelli di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Tempesta di ghiaccio* e *Campo di forza*.

Inoltre, gli iniziati possono utilizzare contemporaneamente tutte e quattro le rune del potere incise sulla lama, scegliendo all'inizio di ogni round quali poteri specifici attivare.

I profani possono invece utilizzare soltanto una delle rune del potere, scegliendo all'inizio di ogni round quale potere specifico attivare.

In T&T, la spada richiede un punteggio minimo di 17 punti di FO e 14 punti di AB per poter essere utilizzata da un iniziato, o di almeno 34 punti di FO e 28 punti di AB per venire adoperata da un profano.

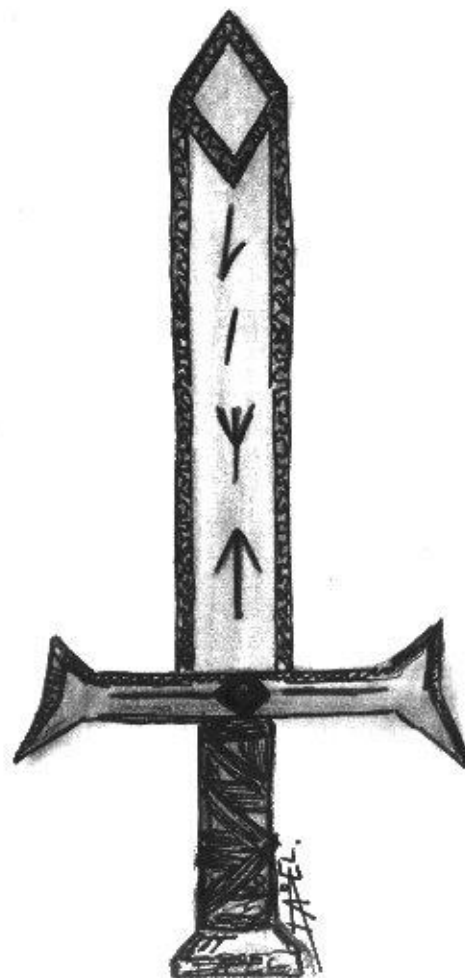
Inoltre, i poteri dell'arma variano a seconda della categoria dell'utilizzatore (iniziato o profano) e del suo livello di esperienza, come indicato nella tabella che segue.

Categoria utilizzatore	Livello di esperienza	FO min	AB min	Danno inflitto	Poteri speciali
Iniziato	I - 10	17	14	10d+4	(a)
Iniziato	II - 19	17	14	20d+8	(b)
Iniziato	20	17	14	40d+16	(c)
Profano	I - 10	34	28	8d+3	(d)
Profano	II - 19	34	28	16d+6	(e)
Profano	20	34	28	32d+12	(f)

- (a) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari al livello di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno gli incantesimi *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.
- (b) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari al doppio del livello di chi la impugna; può lanciare due volte al giorno gli incantesimi *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.
- (c) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari al triplo del livello di chi la impugna; può lanciare tre volte al giorno gli incantesimi *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.
- (d) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari alla metà del livello di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno un incantesimo a scelta tra *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.
- (e) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari al livello di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno due incantesimi a scelta tra *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.
- (f) La spada assorbe un numero di colpi per turno di combattimento pari al doppio del livello di chi la impugna; può lanciare una volta al giorno tre incantesimi a scelta tra *Potere Distruttivo*, *Cascata di Ghiaccio*, *Doppio-Doppio* e *Stella Protettiva*.

Inoltre, gli iniziati possono utilizzare contemporaneamente tutte e quattro le rune del potere incise sulla lama, scegliendo all'inizio di ogni turno di combattimento quali poteri specifici attivare.

I profani possono invece utilizzare soltanto una delle rune del potere, scegliendo all'inizio di ogni turno di combattimento quale potere specifico attivare.



IL DESTRIERO DELLE TEMPESTE

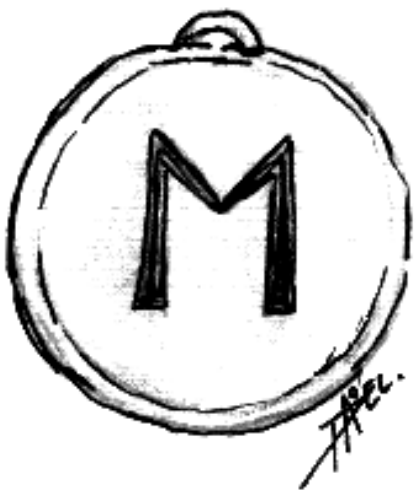
Questo manufatto è un piccolo medaglione fatto interamente di ambra color ocra, sulle cui facce sono abilmente sbalzati un cavallo al galoppo da un lato e la runa Eh dall'altro.

Il ciondolo può essere utilizzato da chiunque, sia iniziati che profani, e la leggenda vuole che sia stato la cavalcatura di molti grandi condottieri dei tempi antichi. Chi porta il medaglione al collo può gettarlo a terra, trasformandolo così in un possente cavallo da guerra dal manto nero come il cielo notturno senza stelle.

Il cambiamento dura al massimo 12 ore al giorno e può essere interrotto in qualsiasi momento dal possessore dell'amuleto.

Il destriero è estremamente intelligente ed ubbidirà al suo padrone al meglio delle proprie possibilità, servendolo con fedeltà e coraggio.

Se la cavalcatura incantata dovesse venire uccisa, si ritrasformerà nel medaglione e non potrà essere evocata fino al giorno seguente.



In D&D, il destriero delle tempeste ha le seguenti caratteristiche:

CA 3; DV 8; TG Grande; MV 45 (15) m; THAC0 12; #AT 2 zoccoli; F 2d8/2d8; # Mostri 1 (1); TS Guerriero 8°; ML 12; TT Nessuno; In 10; AL N; AS -; DS può essere colpito solo da armi magiche; PX 650.

In T&T, il destriero delle tempeste ha le seguenti caratteristiche:

VM 64; Attacco 9d+32; 14 punti di armatura naturale; Velocità di movimento raddoppiata rispetto ad un normale cavallo; IN 10; FOR uguale a quella del possessore.

TRACCIARE LE RUNE SU CREATURE VIVENTI

In alcuni rarissimi casi è possibile che un maestro delle rune decida di tracciare uno o più simboli del potere su una creatura vivente.

Questa pratica, che avviene durante il **rituale della mortificazione della carne**, è conosciuto solo da

pochissimi maestri delle rune, tra i più potenti del loro ordine, ed è altamente rischioso sia per l'iniziato che per il beneficiato.

Su di uno stesso essere vivente possono venire tracciate al massimo sette rune del potere, se questo limite viene superato, la creatura muore immediatamente e non potrà in alcun modo essere resuscitata.

Una volta che una runa è stata iscritta, diviene permanente e non può essere rimossa in nessuna maniera.

La pratica di tracciare rune su creature viventi è estremamente rara e viene utilizzata solo in casi disperati o a beneficio di persone che abbiano dimostrato un totale devozione alla causa dei maestri runici. In nessun caso gli iniziati accetteranno di tracciare rune su di una creatura in cambio di vile denaro o ricchezze materiali e terrene, non importa quanto sia il guadagno promesso loro.

Anche se intimidito sotto la minaccia della forza, della tortura e persino della morte, un maestro runico preferirà affrontare la peggiore delle sorti piuttosto che inscrivere una runa su qualcuno che sia indegno di riceverla.

PROCEDURA DI INSCRIZIONE DELLE RUNE SU UNA CREATURA VIVENTE IN D&D

Oltre alle condizioni essenziali viste in precedenza, esistono altri requisiti fondamentali perché si possa compiere il rituale di mortificazione della carne.

Innanzitutto, l'iniziato deve essere molto potente ed esperto nell'arte della magia runica. Per questo deve essere di almeno di 21° livello ed avere la somma dei punteggi di In e Sg non inferiore a 34 punti.

Il destinatario della runa riceve in sé parte del potere mistico del cosmo, perciò deve possedere alcuni requisiti che gli permettano di sopportare il contraccolpo sia fisico che mentale. Per questo, la somma dei punteggi di In, Sg e Co del beneficiario del rituale deve essere non inferiore ai 45 punti.

Dato che le rune permettono di manipolare l'energia essenziale del cosmo, è necessario che tra l'iniziato ed il beneficiario vi sia uno stretto legame empatico ed etico. E' quindi essenziale che entrambi abbiano lo stesso allineamento morale (Legale, Neutrale o Caotico).

Se anche una sola di queste condizioni viene a mancare, il rituale è destinato a fallire con le conseguenze riportate più avanti in questo stesso paragrafo.

Tracciare una runa su di una creatura vivente richiede alcune ore di lavoro ininterrotto ed ha costo e difficoltà variabili a seconda della potenza del beneficiario e del numero di rune già incise su di lui.



Nella tabella che segue sono riportati dettagliatamente i diversi fattori esposti sopra.

Rune già tracciate	Tempo (ore)	Costo (MO)	Modificatore al test In
Nessuna	1d3	500 / liv*	0
1	1d6	1.000 / liv*	-1
2	1d6+2	1.500 / liv*	-2
3	2d6	2.000 / liv*	-3
4	2d6+2	2.500 / liv*	-4
5	3d6	3.000 / liv*	-5
6	4d6	3.500 / liv*	-6

* per "liv" si intende il livello di esperienza del beneficiario del rituale.

L'incantatore deve poter lavorare in un luogo adatto ed in maniera continuativa per un numero di ore pari a quello indicato dal lancio dei dadi.

Al termine del periodo di tempo indicato nella tabella, l'iniziato deve lanciare l'incantesimo *Tatuaggio runico* e quindi effettuare un test sull'In, con la penalità indicata nella tabella.

Se il tiro ha successo, la runa è stata tracciata correttamente e può essere utilizzata al pieno dei suoi poteri. L'iniziato la dimentica e dovrà impararla di nuovo. Il beneficiario perde permanentemente un punto di Co e potrà utilizzare la runa, invocandone il nome ad alta voce, per un massimo di tre volte al giorno. Ogni attivazione dura al massimo per un turno.

Se invece il tiro fallisce, il simbolo non è stato iscritto a dovere e non ha alcun potere magico. Inoltre, a causa degli incantamenti utilizzati nel processo di creazione, il beneficiario deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o perirà all'istante e non potrà essere resuscitato in alcun modo.

Qualunque sia l'esito del rituale, il costo dovuto per l'iscrizione della runa non è recuperabile.

PROCEDURA DI INSCRIZIONE DELLE RUNE SU UNA CREATURA VIVENTE IN T&T

Oltre alle condizioni essenziali viste in precedenza, esistono altri requisiti fondamentali perché si possa compiere il rituale di mortificazione della carne.

Innanzitutto, l'iniziato deve essere molto potente ed esperto nell'arte della magia runica. Per questo deve essere di almeno di livello 18 ed avere la somma dei punteggi di IN e FOR non inferiore a 65 punti.

Il destinatario della runa riceve in sé parte del potere mistico del cosmo, perciò deve possedere alcuni requisiti che gli permettano di sopportare il contraccolpo sia fisico che mentale. Per questo, la somma dei punteggi di IN, FOR e RES del

beneficiario del rituale deve essere non inferiore ai 90 punti.

Se anche una sola di queste condizioni viene a mancare, il rituale è destinato a fallire con le conseguenze riportate più avanti in questo stesso paragrafo.

Tracciare una runa su di una creatura vivente richiede alcune ore di lavoro ininterrotto ed ha costo e difficoltà variabili a seconda della potenza del beneficiario e del numero di rune già incise su di lui.

Nella tabella che segue sono riportati dettagliatamente i diversi fattori esposti sopra.

Rune già tracciate	Tempo (ore)	Costo (MO)	Livello del TR sull'IN
Nessuna	1d3	1.000 / liv*	1
1	1d6	2.000 / liv*	2
2	1d6+2	3.000 / liv*	3
3	2d6	4.000 / liv*	4
4	2d6+2	5.000 / liv*	5
5	3d6	6.000 / liv*	6
6	4d6	7.000 / liv*	7

* per "liv" si intende il livello di esperienza del beneficiario del rituale.

L'incantatore deve poter lavorare in un luogo adatto ed in maniera continuativa per un numero di ore pari a quello indicato dal lancio dei dadi.

Al termine del periodo di tempo indicato nella tabella, l'iniziato deve lanciare l'incantesimo *Tatuaggio runico* e quindi effettuare un TR sull'IN al livello indicato nella tabella.

Se il tiro ha successo, la runa è stata tracciata correttamente e può essere utilizzata al pieno dei suoi poteri. L'iniziato la dimentica e dovrà impararla di nuovo. Il beneficiario perderà permanentemente 1-6 punti di RES e potrà utilizzare la runa, invocandone il nome ad alta voce, per un massimo di tre volte al giorno. Ogni attivazione dura al massimo per un turno regolare. Se invece il tiro fallisce, il simbolo non è stato iscritto a dovere e non ha alcun potere magico. Inoltre, a causa degli incantamenti utilizzati nel processo di creazione, il beneficiario deve effettuare un TR sulla RES al livello del TR effettuato in precedenza dall'iniziato, o morirà all'istante e non potrà essere resuscitato in alcun modo.

Qualunque sia l'esito del rituale, il costo dovuto per l'iscrizione della runa non è recuperabile.



LA MAGIA RUNICA DI APPLICAZIONE

ATTIVAZIONE DEI POTERI RUNICI

Questa parte della magia runica consente all'iniziato di attivare i poteri delle rune già tracciate su di un oggetto.

Per fare ciò, il maestro delle rune deve semplicemente pronunciare ad alta voce il nome della runa (o delle rune) che desidera attivare, e questa farà funzionare uno dei propri poteri a scelta dell'iniziato.

Ogni iniziato può tenere attive contemporaneamente un numero di rune dipendente dal proprio livello di esperienza, ed i simboli possono essere tracciati anche su più di un oggetto.

In D&D, un iniziato può tenere attivi allo stesso tempo i poteri di un numero di rune pari alla metà del proprio livello di esperienza.

In T&T, un iniziato può tenere attivi allo stesso tempo i poteri di un numero di rune pari al proprio livello di esperienza.

Per far cessare il funzionamento dei poteri di una runa è sufficiente che l'iniziato ne pronunci il nome una seconda volta.

L'attivazione e lo cessazione dei poteri di un simbolo

runico non contano come un'azione ed avvengono sempre all'inizio del round o del turno di combattimento, prima che ogni altra azione possa essere intrapresa.

Ogni runa attiva comporta la spesa di 1 RUN per round o turno di combattimento.

INSEGNAMENTO AI PROFANI

La magia runica comune viene utilizzata anche nel caso in cui l'iniziato iscriva una o più rune su oggetti che verranno poi utilizzati da altri personaggi, per lo più profani ai segreti delle rune.

In questo caso, perché il nuovo proprietario possa adoperare efficacemente l'oggetto, occorre che il maestro delle rune gli insegni anche il metodo di attivazione delle rune tracciate sul manufatto.

Occorre cioè che il possessore dell'oggetto runico pronunci ad alta voce il nome del simbolo che vuole attivare.

Diversamente da quanto detto in precedenza, se le rune del potere vengono attivate da qualcuno che non sia un iniziato, funzionano soltanto una volta al giorno per un periodo massimo di 6 round o turni di combattimento.





IL SIGNIFICATO DELLE RUNE

NOTE GENERALI

Nel seguito di questo capitolo viene riportata la descrizione del significato esoterico e dei poteri arcani di ogni simbolo runico.

Ad ogni runa sono associati una divinità dell'olimpico nordico, uno dei cinque elementi naturali principali ed un particolare tipo di albero o pianta.

Tutto il sistema magico delle rune va quindi principalmente inteso come uno strumento dello sciamanesimo e la consultazione divinatoria o l'utilizzo del potere dei simboli non deve essere svilito per le questioni ordinarie della vita di ogni giorno, ma va riservato a realtà ed accadimenti ben più importanti ed elevati, dato che l'iniziato entra in contatto, proprio attraverso la magia runica, con una realtà mistica e spirituale superiore.

Proprio questo legame con qualcosa di intangibile ed arcano permette al maestro delle rune di percepire e manipolare le energie naturali e divine nei loro differenti aspetti, e quindi di interpretarle e alterarle a proprio piacimento.

In questo senso vanno anche intese le diverse correlazioni tra ogni simbolo runico e la sua controparte mistica.

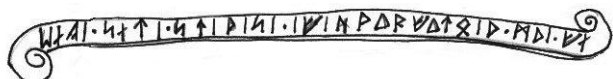
L'associazione con una delle forze basilari della natura rappresenta l'unione dell'iniziato con una delle energie che permeano i cinque elementi: Acqua, Aria, Fuoco, Spazio e Terra.

L'accostamento ad una divinità ravvicina l'iniziato al modello di comportamento simboleggiato dal dio ed ai precetti che questi trasmette ai suoi seguaci.

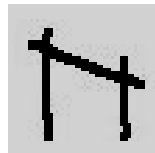
La relazione con un albero simboleggia l'accezione sacra delle piante, in quanto portatrici di vita per gli esseri viventi, e ricorda che vanno rispettate e venerate proprio per questo ruolo simbolico.

Questi accostamenti allegorici non hanno alcuna influenza pratica sull'utilizzo delle rune e del potere che possono sprigionare, ma riescono a definire in maniera più completa le caratteristiche di ogni simbolo, facilitandone la comprensione e l'interpretazione specialmente per ciò che riguarda la magia runica divinatoria.

Ogni runa può avere diversi poteri. In questo caso si ricordi che soltanto uno di essi può venire attivato, a scelta dell'utilizzatore.



LE RUNE DEL POTERE



UR

Detta anche **Urus**, rappresenta l'uro, un grande mammifero dell'antichità ormai estinto, simile ad un grosso toro.

Significato: Ur sprona ad iniziare nuove attività con coraggio e determinazione, confidando nella speranza del buon esito di ciò che si sta per intraprendere.

Elemento: La Terra, madre di tutte le cose. Simboleggia l'equilibrio fisico e mentale, la capacità di resistere alle malattie e la predisposizione alla condiscendenza nei rapporti con le altre persone.

Divinità: La norna Urd, che rappresenta il passato.

Albero: La betulla, il cui legno chiaro e flessibile sta a significare la purezza interiore e la comprensione degli altri. Viene utilizzata nella fabbricazione di culle per i neonati ed in tal senso vuole simboleggiare il coraggio di intraprendere cose nuove.

Poteri:

✂ **Accondiscendenza:** simboleggia la capacità di relazionarsi in maniera costruttiva con gli altri, comprendendone l'animo, le sensazioni e le speranze.

D&D: duplica gli effetti dell'incantesimo dei Maghi ESP.

T&T: duplica gli effetti dell'incantesimo *Percezione Extra Sensoria*.

✂ **Equilibrio:** simboleggia il bilanciamento sia fisico che mentale dell'individuo.

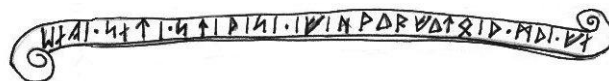
D&D: bonus di +4 ai TS per resistere a veleni, malattie ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni e la lettura del pensiero.

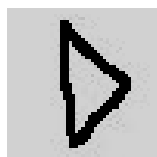
T&T: diminuisce di un livello la difficoltà dei TR per resistere a veleni, malattie ed effetti che influenzano la mente, comprese le illusioni e la lettura del pensiero.

✂ **Uro:** simboleggia forza bruta, potenza fisica e coraggio indomito.

D&D: aumenta di due punti Fr e Co (fino ad un punteggio massimo di 18); +4 ai TS contro la paura.

T&T: aumenta di 2-12 punti la Fo e di 4-24 punti alla RES; diminuisce di un livello la difficoltà dei TR contro la paura.





THURS

Detta anche **Dorn**, rappresenta la testa del mitico Mjolnir, il martello del dio Thor.

Significato: Thurs simboleggia la forza fisica e la consapevolezza che deriva da essa, tale che sia da sprone al conseguimento degli obiettivi prefissati.

Elemento: Il Fuoco, al tempo stesso emblema dell'ardente spirito umano, del calore creatore del sole e della fiamma purificatrice.

Divinità: Thor, figlio di Odino e dio del tuono, la cui forza fisica è insuperabile.

Albero: Il susino selvatico, che viene utilizzato come arma data la sua resistenza e le numerose spine.

Poteri:

✘ **Forza:** simboleggia forza fisica ed indomabile.

D&D: aumenta di quattro punti la Fr (fino ad un punteggio massimo di 18).

T&T: aumenta di 4-24 punti la FO.

✘ **Martello:** simboleggia il leggendario martello Mjolnir, arma di incommensurabile potenza.

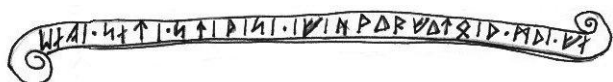
D&D: +3 a tutti i TpC e danni inflitti nel combattimento di mischia, sia con le armi che a mani nude.

T&T: aumenta di 12 punti il DTC inflitto nel combattimento di mischia, sia con le armi che a mani nude.

✘ **Spina:** simboleggia la protezione, quale simbolo esoterico di difesa naturale.

D&D: bonus di 4 punti alla CA.

T&T: protezione naturale aggiuntiva che assorbe fino a 8 punti per turno di combattimento.



ASS

Detta anche **Ansus**, simboleggia l'essere divino ed il suo percorso verso la conoscenza.

Significato: Ass invita alla massima sincerità e franchezza nei rapporti, al fine di migliorare l'interazione con gli altri. Denota anche la facilità nel raggiungere i propri obiettivi, superando impedimenti mentali o caratteriali.

Elemento: L'Aria ed in particolare il vento, dal cui moto nasce il suono primordiale.

Divinità: Odino, che per primo intraprese la difficile via della conoscenza ed insegnò le rune ai mortali.

Albero: L'Yggdrasil, il sacro albero di frassino che garantisce equilibrio all'intero universo. Il suo legno è flessibile e ciò simboleggia la capacità di dialogo costruttivo con gli altri, ma al tempo stesso i suoi rami sono robusti e le radici profondamente conficcate nella terra, e ciò rappresenta la stabilità e l'equilibrio.

Poteri:

✘ **Comunicazione:** simboleggia il dialogo franco e proficuo tra gli esseri viventi.

D&D: permette di capire, parlare, leggere e scrivere tutti i linguaggi.

T&T: permette di capire, parlare, leggere e scrivere tutti i linguaggi superiori ed inferiori.

✘ **Equilibrio:** simboleggia la stabilità che ognuno dovrebbe avere dentro sè.

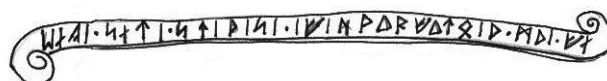
D&D: permette di riuscire senza dover lanciare il dado in un TS a scelta effettuato mentre questo potere è attivo. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il suo potere.

T&T: permette di riuscire senza dover lanciare i dadi in un TS a scelta effettuato mentre questo potere è attivo. La runa si disattiva automaticamente.

✘ **Sapienza:** simboleggia il potere della mente, la saggezza interiore e la vera conoscenza.

D&D: bonus di +4 a tutti i test su In e Sg, bonus di +4 ai TS contro Incantesimi che influenzano la mente.

T&T: raddoppia il punteggio di IN e FOR.



REID

Detta anche **Reidh** o **Rit**, è associata al cavallo, ma anche alla musica ed al ritmo musicale.

Significato: Reid impone di seguire una rigida moralità secondo i canoni della rettitudine e dell'onestà, al fine di conservare equilibrio ed imparzialità nel giudicare sè stessi e gli altri. Se l'anima è proba e temprata, il potere di questa runa sarà una valida guida spirituale nel cammino della vita.

Elemento: L'Aria, simbolo di moto perpetuo, indispensabile affinché qualsiasi movimento possa venire posto in essere.

Divinità: Freir, dio della fertilità, della fecondità e dell'estro creativo.

Albero: La quercia, madre di tutte le piante e simbolo di vigore, dato che il suo legno viene spesso utilizzato nella costruzione di imbarcazioni.

Poteri:

✘ **Cavallo:** simboleggia l'animale in grado di muoversi velocemente al galoppo e capace di condurre il cavaliere dove questi desidera.

D&D: raddoppia la velocità di movimento (ma non le azioni che si possono compiere).

T&T: raddoppia la VE ed il movimento (ma non le azioni che si possono compiere).



✘ **Musica:** simboleggia il linguaggio universale più immediato, appartenente e comprensibile a tutto il creato.

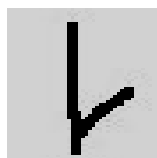
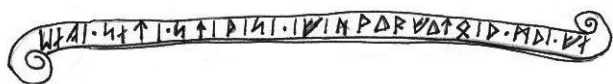
D&D: permette di indurre rigore morale, onestà e rettitudine. Duplica gli effetti dell'incantesimo dei Maghi *Charmare Mostri*.

T&T: permette di indurre rigore morale, onestà e rettitudine. Duplica gli effetti dell'incantesimo *Yassa-Massa*.

✘ **Il ritmo:** simboleggia uno dei metodi rituali che aiutano l'iniziato a trovare concentrazione.

D&D: permette di lanciare un incantesimo addizionale tra quelli conosciuti, anche se non memorizzato.

T&T: permette di lanciare un incantesimo tra quelli conosciuti, senza spendere alcun Costo/Forza.



KEN

Detta anche **Kaun**, parola che significa torcia, luogo caldo e calore.

Significato: Ken è l'equivalente del fuoco interiore che arde in tutte le creature viventi e le distingue dalle cose inanimate. Rappresenta inoltre il carattere mutevole del fuoco, inteso come capacità di rinnovare e correggere il proprio pensiero e le proprie opinioni, in un costante processo tendente al miglioramento spirituale.

Elemento: Il Fuoco, inteso come calore ed energia che anima tutte le creature viventi.

Divinità: Frey, il dio del sole e della luce purificatrice e portatrice di vita.

Albero: Il pino, tradizionalmente associato alla costanza ed alla persistenza, simboleggiata dai lunghi rami coperti di aghi.

Poteri:

✘ **Calore:** simboleggia il fuoco quale elemento che plasma e modella la materia.

D&D: permette di rendere inservibile un oggetto, anche magico, fintanto che la runa resta attiva. Il bersaglio può evitare questo effetto se supera un test di resistenza, la cui difficoltà è variabile in base al materiale di cui è costruito. Il test viene effettuato lanciando 2d6, e l'oggetto si considera immune agli effetti della runa se il risultato è maggiore o uguale a quello indicato:

Oggetti di legno, carta, cuoio, stoffa:	9
Oggetti di altri materiali organici:	8
Oggetti di vetro, argilla o ceramica:	7
Oggetti di metallo:	6
Oggetti di pietra, roccia o cristalli:	5
Altri oggetti di materiale inorganico:	4

Gli oggetti magici o incantati godono di un bonus di +1 al test di resistenza.

Il peso massimo in mon dell'oggetto incantabile è pari al doppio del livello di esperienza di chi attiva la runa, moltiplicato per il suo punteggio di Ca.

T&T: permette di rendere inservibile un oggetto, anche magico, fintanto che la runa resta attiva. Il bersaglio può evitare questo effetto se supera un test di resistenza, la cui difficoltà è variabile in base al materiale di cui è costruito. Il test viene effettuato lanciando due dadi, e l'oggetto si considera immune agli effetti della runa se il risultato è maggiore o uguale a quello indicato:

Oggetti di legno, carta, cuoio, stoffa:	9
Oggetti di altri materiali organici:	8
Oggetti di vetro, argilla o ceramica:	7
Oggetti di metallo:	6
Oggetti di pietra, roccia o cristalli:	5
Altri oggetti di materiale inorganico:	4

Gli oggetti magici o incantati godono di un bonus di +1 al test di resistenza.

Il peso massimo in u.p. dell'oggetto incantabile è pari al doppio del livello di esperienza di chi attiva la runa, moltiplicato per il suo punteggio di CA.

✘ **Fuoco interiore:** simboleggia la forza di spirito capace di attivare le energie presenti in tutte le creature viventi e di conferire risanamento fisico e mentale.

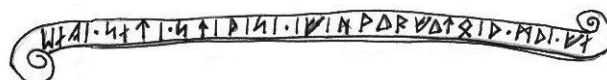
D&D: chi attiva la runa viene curato di un numero di PF pari al doppio del proprio punteggio di Sg.

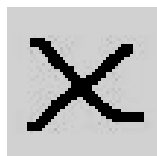
T&T: chi attiva la runa viene curato di un numero di punti di RES pari al proprio punteggio di FOR.

✘ **Luce:** simboleggia l'intelletto portatore di chiarezza, che disperde il buio e le tenebre.

D&D: crea un globo di luce del diametro di 12 m, che disperde qualsiasi tipo di oscurità, anche magica. Tutti i non morti all'interno dell'area illuminata devono effettuare un TS contro Raggio della Morte o verranno distrutti all'istante.

T&T: crea un globo di luce del diametro di 12 m, che disperde qualsiasi tipo di oscurità, anche magica. Tutti i morti viventi all'interno dell'area illuminata devono lanciare due dadi, e se ottengono un doppio (esempio 1 e 1, 4 e 4, ecc.) vengono distrutti all'istante.





GIFU

Detta anche **Gepo**, simboleggia il dono e la concessione, spesso anche in termini di benedizione divina.

Significato: Gifu è estremamente positiva e rappresenta sia la stabilità nei rapporti con gli altri che l'unificazione e l'equilibrio tra gli opposti.

Elemento: L'Aria, quale emblema dell'energia primaria che conferisce vita e movimento.

Divinità: Freya, dea della pace, dell'amore e della serenità.

Albero: L'olmo, che tradizionalmente viene considerato quale simbolo di fiducia e stima, sia in sé stessi che negli altri. Inoltre, data la maestosità e le fronde che offrono riparo e frescura, simboleggia anche la protezione.

Poteri:

✂ **Benedizione:** simboleggia la ricompensa inviata dagli dei a chi è meritevole di riceverla e sa come guadagnarsela.

D&D: chi attiva la runa può scegliere tra riportare al massimo il valore dei propri PF, venire guarito da una malattia od essere sanato dagli effetti di un veleno.

T&T: chi attiva la runa può scegliere tra riportare al massimo il valore della propria RES, venire guarito da una malattia od essere sanato dagli effetti di un veleno.

✂ **Fronde:** simboleggia la protezione ed il riparo offerto allo spirito bisognoso capace di meditare.

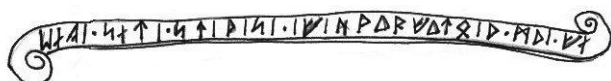
D&D: chi attiva la runa può ignorare i prossimi danni che subirà da qualsiasi fonte, fino ad un punteggio massimo di ferite fisiche pari al doppio del proprio punteggio di Sg.

T&T: chi attiva la runa può ignorare i prossimi danni che subirà da qualsiasi fonte, fino ad un punteggio massimo di ferite fisiche pari al proprio punteggio di FOR.

✂ **Lo scambio:** simboleggia l'equilibrio assoluto e l'esatto bilanciamento degli opposti.

D&D: finchè la runa è attiva, consente di scambiare tra loro i punteggi di due Attributi (Fr, In, Sg, Ds, Co e Ca).

T&T: finchè la runa è attiva, consente di scambiare tra loro i punteggi di due Attributi (FO, IN, FOR, RES, AB e CA).



WYNJA

Detta anche **Wunjo**, che può essere tradotto approssimativamente con gioia o perfezione assoluta.

Significato: Wynja ha la capacità di donare gioia, realizzando i desideri. Ma viene anche intesa come vittoria e superamento degli ostacoli, per ottenere pace e serenità, armonia con il mondo esterno ed equilibrio interiore.

Elemento: L'Aria, in particolare il vento che soffiando per tutto il mondo diffonde la fortuna.

Divinità: Odino, nella sua veste di re supremo dei venti.

Albero: L'abete, per tradizione pianta legata ai doni ed alla gioia che da essi consegue. Questo albero cresce in montagna, gode dell'aria tersa e viene costantemente sferzata dal vento, alla stregua di una bandiera portafortuna.

Poteri:

✂ **Desiderio:** simboleggia e propizia la favorevole realizzazione di un desiderio.

D&D: il prossimo tiro di dado otterrà un risultato che farà sì che l'azione intrapresa abbia automaticamente successo.

T&T: il prossimo tiro di dado otterrà un risultato che farà sì che l'azione intrapresa abbia automaticamente successo.

✂ **Perfezione:** simboleggia l'eccellenza assoluta che conduce al superamento degli ostacoli ed alla vittoria.

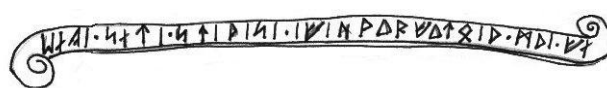
D&D: il Requisito Primario (o i Requisiti Primari) di chi attiva la runa vengono portati ad un punteggio di 18.

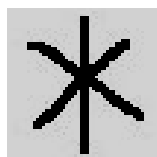
T&T: il punteggio di un Attributo a scelta di chi attiva la runa viene triplicato.

✂ **Sette:** simboleggia la perfezione divina, che è associata al numero 7, essendo la settima runa della sequenza del Futhark.

D&D: mentre la runa è attiva, se un qualsiasi tiro di dado effettuato da chi ha attivato il simbolo otterrà un esito non gradito, sarà possibile tirare di nuovo. Non si può alterare però il risultato di questo secondo tiro.

T&T: mentre la runa è attiva, se un qualsiasi tiro di dado effettuato da chi ha attivato il simbolo otterrà un esito non gradito, sarà possibile tirare di nuovo. Non si può alterare però il risultato di questo secondo tiro.





HAGAL

Detta anche **Hagl**, la sua forma ricorda un fiocco di neve e indica uno schema preordinato.

Significato: Hagal, con la sua forma molto schematica ed ordinata, permette di avere una visione globale della situazione, in un ordine assoluto e prestabilito che non lascia spazio al caos. La sua struttura perfettamente simmetrica è alla base di tutte le cose esistenti.

Elemento: L'Acqua, capace di condensarsi e formare il ghiaccio, cioè la materia fluida che fa scorrere gli eventi dell'universo, ma al tempo stesso ordinata in un preciso schema armonico.

Divinità: Ymir, il primo di tutti i giganti, dalle cui membra gli dei costruirono l'universo secondo le regole immutabili che esistono tuttora.

Albero: Il sorbo, che viene piantato accanto all'ingresso delle case per proteggerle. La maggior parte dei bastoni runici è costruita col suo legno, che si dice abbia particolari proprietà capaci di convogliare il flusso di energie arcane, grazie alla stabilità della sua struttura.

Poteri:

✂ **Arcobaleno:** simboleggia l'equilibrio assoluto, che compare solo quando vi è perfetto bilanciamento tra gli elementi naturali.

D&D: ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei Maghi del 9° livello *Muro prismatico*.

T&T: ha gli stessi effetti dell'incantesimo di livello 14 *Lo Scudo di Forza*.

✂ **Chicco di grandine:** simboleggia la struttura predefinita alla base di tutte le cose.

D&D: scaglia contro un bersaglio entro 9 m una tempesta di grandine che paralizza la vittima per 1d6 round, dimezzabili se effettua con successo un TS contro Paralisi.

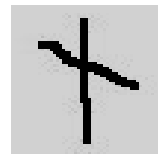
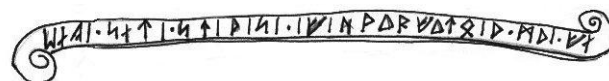
T&T: scaglia contro un bersaglio entro 9 m una tempesta di grandine che paralizza la vittima per 1-6 turni di combattimento, dimezzabili se effettua con successo un TR-LI sulla FOR.

✂ **Cristallo:** simboleggia la capacità di poter mutare l'assetto di un oggetto per renderlo fragile come vetro o resistente come il diamante.

D&D: permette di rendere un oggetto, del peso massimo in mon pari al livello di chi attiva la runa, fragile come il vetro e tale da spezzarsi al primo impatto; o viceversa di indurirlo come il diamante (per le armi bonus di +2 al danno, per armature e scudi bonus di +2 alla CA).

T&T: permette di rendere un oggetto, del peso massimo in u.p. pari al doppio del livello di chi attiva la runa, fragile come il vetro e tale da spezzarsi al primo impatto; o viceversa di indurirlo come il diamante (per le armi bonus di 2 dadi al

danno, per armature e scudi bonus di 4 punti addizionali di protezione).



NAUD

Detta anche **Not**, ha la forma di un albero con un ramo rivolto verso l'alto ed uno verso il basso.

Significato: Naud è una runa di avviso, che vuole ricordare che il destino di ogni singolo individuo è esclusivamente nelle sue mani, legato alle azioni individuali e non a disegni superiori e prefissati.

Elemento: La Terra, nella sua accezione di fonte di nutrimento per la crescita naturale delle cose viventi, secondo lo spontaneo scorrere del tempo.

Divinità: Nott, dea della notte, che simboleggia il passaggio dal vecchio al nuovo giorno, quale processo di rinascita e trasformazione ciclica.

Albero: Il faggio, tradizionalmente considerato l'albero della conoscenza, dell'apprendimento e della riflessione, poiché dalla sua corteccia vengono ricavate pergamene per scrivere.

Poteri:

✂ **Avvertimento:** simboleggia l'attenzione e l'allerta, per tenere sull'avviso ogni essere vivente.

D&D: chi attiva la runa non può venire sorpreso ed agisce sempre per primo nel round.

T&T: chi attiva la runa non può venire sorpreso ed agisce sempre per primo nel turno di combattimento.

✂ **Invincolabilità:** simboleggia il libero arbitrio di tutte le creature e la loro indipendenza da un destino preordinato.

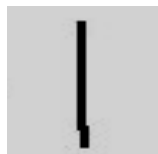
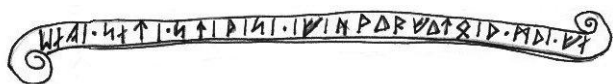
D&D: rende immuni agli effetti di controllo, blocco, paralisi, paura e possessione o simili, che limitano in qualsiasi modo il libero arbitrio.

T&T: rende immuni agli effetti di controllo, blocco, paralisi, paura e possessione o simili, che limitano in qualsiasi modo il libero arbitrio.

✂ **Vittoria:** simboleggia i poteri celesti che garantiscono il successo, a dispetto di qualsiasi ostacolo possa opporsi agli sforzi fatti.

D&D: il tiro di dado successivo all'attivazione della runa ha automaticamente successo ed ottiene il massimo risultato. La runa si disattiva automaticamente dove aver sprigionato il suo potere.

T&T: il tiro di dado successivo all'attivazione della runa ha automaticamente successo ed ottiene il massimo risultato. La runa si disattiva automaticamente dove aver sprigionato il suo potere.



ISS

Significa "ghiaccio", che solidifica l'acqua e blocca il suo flusso portatore di vita.

Significato: Iss rappresenta la capacità di concentrazione e la saldezza di intenti, invita a non disperdere l'energia in molteplici attività e progetti, ma piuttosto a concentrarla in un unico sforzo che avrà così maggiori possibilità di successo.

Elemento: La Terra, che per definizione è salda, immutabile ed estremamente tenace.

Divinità: La dea Rinda, incarnazione della terra ghiacciata abitata dai giganti.

Albero: L'ontano, il cui legno è impermeabile all'acqua e viene perciò utilizzato nella costruzione di ponti, dighe e piccole imbarcazioni.

Poteri:

✘ **Autocontrollo:** simboleggia le colonne di ghiaccio attraverso cui si dice che gli sciamani ricevessero i propri poteri.

D&D: raddoppia la durata degli incantesimi lanciati mentre la runa è attiva, imponendo ai loro bersagli una penalità di -4 ai TS per resistere agli effetti della magia.

T&T: raddoppia la durata degli incantesimi lanciati mentre la runa è attiva, aumentando di un livello la difficoltà del TR che i loro bersagli devono effettuare per resistere agli effetti della magia.

✘ **Determinazione:** simboleggia l'autocontrollo, la capacità di concentrazione e la risolutezza della mente.

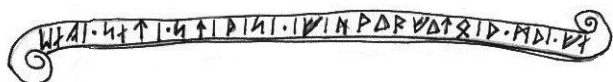
D&D: rende immune agli effetti che influenzano la mente ed alla paura.

T&T: rende immune agli effetti che influenzano la mente ed alla paura.

✘ **Energia mentale:** simboleggia la sospensione dei bisogni fisici dovuta alla grande pace interiore ed alla vitalità interiore.

D&D: rende immuni agli attacchi che influenzano la mente, ma solo se non di origine magica. Inoltre, permette di resistere senza bisogno di cibo, acqua o riposo e nelle condizioni climatiche più estreme fino ad un'ora per livello di esperienza.

T&T: rende immuni agli attacchi che influenzano la mente, ma solo se non di origine magica. Inoltre, permette di resistere senza bisogno di cibo, acqua o riposo e nelle condizioni climatiche più estreme fino ad un'ora per livello di esperienza.



JARA

Detta anche **Jera**, simboleggia le due metà di ogni cosa ed in generale la

ciclicità degli eventi.

Significato: Jara invita a riflettere sulla ripetitività degli accadimenti del mondo esterno, soffermandosi in particolare sul fatto che ogni azione compiuta influisce in qualche modo sull'equilibrio cosmico.

Elemento: La Terra, capace di infinita e paziente attesa.

Divinità: La dea Gerdur, moglie di Frey e divinità madre della terra durante la stagione invernale.

Albero: Il nocciolo, i cui frutti sono considerati simboli della saggezza d'animo e dai cui rami vengono ricavate bacchette magiche.

Poteri:

✘ **Bacchetta magica:** simboleggia la saggezza e la conoscenza che si trasmettono misticamente a chi è in grado di comprenderla.

D&D: mentre la runa è attiva, permette di lanciare un incantesimo e duplicarne gli effetti automaticamente nel round seguente, proprio come se si stesse di nuovo lanciando la stessa magia.

T&T: mentre la runa è attiva, permette di dimezzare il Costo/Forza di ogni incantesimo lanciato.

✘ **Buon auspicio:** simboleggia il costante ciclo di tutte le cose fa sì che la fortuna arrida prima o poi a tutti gli esseri viventi.

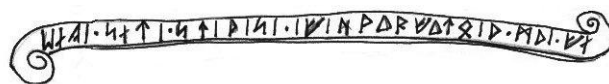
D&D: mentre la runa è attiva, conferisce un bonus di +1 (o +5%) a tutti i tiri di dado.

T&T: mentre la runa è attiva, conferisce un bonus di +1 a tutti i tiri di dado.

✘ **Due metà:** simboleggia le due facce ed i due aspetti di ogni cosa.

D&D: raddoppia il punteggio di un Attributo e dimezza quello di un altro. Gli Attributi interessati sono scelti da chi attiva la runa.

T&T: raddoppia il punteggio di un Attributo e dimezza quello di un altro. Gli Attributi interessati sono scelti da chi attiva la runa.



PERTRA

Detta anche **Peorth**, ha la forma del bussolotto in cui si mescolano i dadi prima di lanciarli.

Significato: Pertra rappresenta il grande gioco che è la vita, spronando a realizzare i progetti secondo le proprie aspirazioni e senza scendere a compromessi, ma pur sempre senza dimenticare gli ostacoli ambientali che intralciano ogni impresa.



Elemento: L'Acqua, simbolo di duttilità ed adattabilità.

Divinità: La dea Freya, moglie di Odino, nella sua accezione di patrona della fortuna.

Albero: Il pioppo, i cui rami e foglie sono molto sinuosi e leggeri e possono piegarsi per resistere anche alle tempeste più violente.

Poteri:

✂ **Buona sorte:** simboleggia l'influsso divino sulla fortuna che accompagna le imprese dei mortali.

D&D: mentre la runa è attiva, un TS (a scelta di chi ha attivato il simbolo) ha automaticamente successo. La runa si disattiva non appena ha sprigionato il suo potere.

T&T: mentre la runa è attiva, un TR (a scelta di chi ha attivato il simbolo) ha automaticamente successo. La runa si disattiva non appena ha sprigionato il suo potere.

✂ **Duttilità:** simboleggia la capacità di adattarsi a qualsiasi situazione il fato ci metta di fronte.

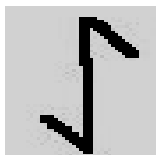
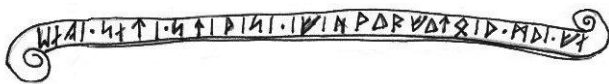
D&D: mentre la runa è attiva, un attacco diretto contro chi ha attivato il simbolo ed a sua scelta, manca automaticamente il bersaglio. La runa si disattiva non appena ha sprigionato il suo potere.

T&T: mentre la runa è attiva, un attacco diretto contro chi ha attivato la runa ed a sua scelta, manca automaticamente il bersaglio. La runa si disattiva non appena ha sprigionato il suo potere.

✂ **Gioco del fato:** simboleggia l'imprevedibile effetto dei capricci del fato sul futuro degli esseri viventi.

D&D: mentre la runa è attiva, un attacco compiuto dal personaggio colpisce automaticamente il bersaglio, infliggendo il massimo danno. La runa si disattiva dopo aver sprigionato il suo potere.

T&T: mentre la runa è attiva, un attacco compiuto dal personaggio ottiene il massimo punteggio di dadi ed extra. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il suo potere.



EÖH

Detta anche **Eihwaz**, simboleggia la continuità di tutte le cose e dell'esistenza stessa.

Significato: Eoh insegna che non bisogna essere troppo attaccati alle cose materiali ed alle abitudini, in quanto c'è sempre la possibilità di ricominciare da zero, dato che esiste una continuità superiore che unisce tutti gli eventi del cosmo e della vita stessa, anche se questi sembrano apparentemente scollegati tra loro.

Elemento: Tutti gli elementi si fondono in questa runa, unendosi per dare la vita e scindendosi nuovamente dopo la morte, ma solo per tornare dopo un certo tempo a riunirsi di nuovo.

Divinità: La Morte, non come traguardo ultimo ma quale passaggio da una vita ad un'altra.

Albero: Il tasso, simbolo della vita e della longevità, dato che può vivere e crescere per un intero millennio. Alcuni popoli seppelliscono assieme ai defunti delle verghe di legno di tasso, credendo che tramite esse sia possibile varcare la soglia dell'aldilà ed iniziare una nuova vita.

Poteri:

✂ **Continuità:** simboleggia il legame di continuità che unisce tutti gli eventi dell'universo.

D&D: aggiunge un bonus pari ad ¼ del livello di esperienza a tutti i TpC e TS.

T&T: aggiunge un bonus pari al livello di esperienza al DTC e diminuisce di un livello la difficoltà dei TR (occorre comunque un punteggio minimo di 5 per riuscire nel TR).

✂ **Principio:** simboleggia il nuovo inizio da cui è sempre possibile tentare di risalire verso il successo desiderato.

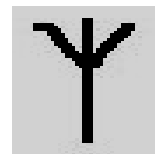
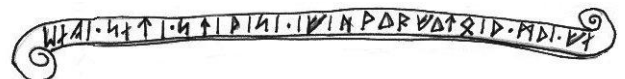
D&D: dimezza tutti gli Attributi, ma garantisce un bonus di +4 a TpC, danni inflitti e TS.

T&T: dimezza tutti gli Attributi, ma raddoppia il DTC e diminuisce di due livelli la difficoltà dei TR (occorre comunque un punteggio minimo di 5 per riuscire nel TR).

✂ **Reincarnazione:**

D&D: se un personaggio viene ucciso mentre questa runa è attiva, si reincarnerà in un nuovo corpo dopo un numero di giorni pari al proprio livello di esperienza. Gli effetti sono simili a quelli dell'incantesimo dei Maghi *Reincarnazione*.

T&T: se un personaggio viene ucciso mentre questa runa è attiva, si reincarnerà in un nuovo corpo dopo un numero di giorni pari al proprio livello di esperienza. Gli effetti sono simili a quelli dell'incantesimo di livello 20 *Reincarnazione*.



ALGIZ

Detta anche **Eiwaz**, raffigura un alce quale simbolo di protezione della vita in tutte le sue accezioni.

Significato: Algiz è l'alce, simbolo animale difensore della vita, in quanto da esso si ricavano carne da mangiare, pelli per proteggersi dal freddo, utensili dalle ossa e persino armi dalle corna. Indica l'istinto di protezione presente in ognuno e l'aiuto divino.

Elemento: Il Fuoco, che aiuta la sopravvivenza dell'uomo in molti modi.



Divinità: Heimdall, divinità i cui sensi sono così sviluppati da poter vedere a distanze inimmaginabili e da poter udire persino il fruscio delle piante che crescono continuamente.

Albero: La canna, flessibile ed al tempo stesso resistente, capace di piegarsi per sopportare le tempeste senza spezzarsi e sopravvivere agli eventi negativi che la vessano.

Poteri:

✘ **Autodifesa:** simboleggia l'istinto di conservazione proprio di tutte le creature viventi.

D&D: il personaggio ottiene un bonus a PF e TS pari ad un punto per ogni livello di esperienza.

T&T: il personaggio ottiene un bonus di due punti alla RES per ogni livello di esperienza, e riesce in tutti i TR se ottiene un risultato di 5 o più.

✘ **Bastone:** simboleggia la capacità offensiva delle corna dell'alce, da cui si ricavano randelli e bastoni da usare come arma contro il nemico.

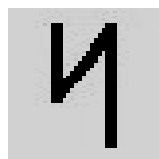
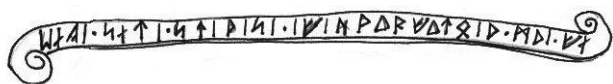
D&D: crea un bastone di energia magica, capace di ferire creature immuni alle armi normali. L'arma ottiene un bonus di +4 ai TpC ed infligge 1d6+4 PF per ogni attacco andato a segno.

T&T: crea un bastone di energia magica, capace di ferire creature immuni alle armi normali. L'arma ottiene in combattimento 6d+12.

✘ **Freccia:** simboleggia la forma pura della runa, che fa pensare ad una freccia, usata in combattimento per difendersi dai nemici.

D&D: scaglia una freccia di energia magica contro un bersaglio entro 15 m, colpendolo automaticamente ed infliggendogli un danno pari ad 1d4 per punto di Ca del personaggio, più un ulteriore punto per livello di esperienza del lanciatore. Se la vittima effettua con successo un TS contro Bacchette può dimezzare il danno subito.

T&T: scaglia una freccia di energia magica contro un bersaglio entro 15 m., colpendolo automaticamente ed infliggendogli un danno pari ad 1d per ogni punto di CA del personaggio, più un extra per livello di esperienza del lanciatore. Se la vittima effettua con successo un TR-L1 sulla RES, può dimezzare il danno subito.



SOL

Detta anche **Sig**, raffigura l'energia del sole, portatrice di vita e di luce.

Significato: Sol simboleggia la chiarezza di intenti che deriva dalla comprensione di noi stessi e del mondo che ci circonda, nonché il successo conseguente al raggiungimento dello scopo prefissato.

Elemento: Racchiude e combina Acqua, Aria e Fuoco, simbolizzando il raggiungimento di qualsiasi obiettivo quando si amalgamano tra loro forze diverse.

Divinità: Balder, figlio di Odino, dalla chioma biondissima e rifulgente di luce, che si dice dimori in tutti i luoghi splendenti.

Albero: La fusaggine, così chiamata perché dal suo legno si ricavano i fusi, che rappresentano il potere della creatività e della lucentezza.

Poteri:

✘ **Benessere:** simboleggia il sole, nell'accezione di abbondanza e ricchezza materiale.

D&D: finché il potere della runa resta attivo, tutti i possedimenti materiali del personaggio sembreranno di inestimabile valore. Le monete di rame appariranno come oro, sassi e pietre diverranno pepite e gemme preziose, cinture e bracciali si tramuteranno in gioielli e monili incastonati di gemme, armi, armature e vesti sembreranno magiche e potentissime. Gli effetti di questa illusione possono essere evitati effettuando con successo un test sulla Sg a punteggio dimezzato.

T&T: finché il potere della runa resta attivo, tutti i possedimenti materiali del personaggio sembreranno di inestimabile valore. Le monete di rame appariranno come oro, sassi e pietre diverranno pepite e gemme preziose, cinture e bracciali si tramuteranno in gioielli e monili incastonati di gemme, armi, armature e vesti sembreranno magiche e potentissime. Gli effetti di questa illusione possono essere evitati effettuando con successo un TR-L4 sulla FOR.

✘ **Illuminazione:** simboleggia la chiarezza e la luminosità che il sole dona con la sua luce splendente. D&D: crea attorno al personaggio una zona di luce identica a quella diretta del sole. L'area illuminata è una sfera del diametro di un metro per ogni livello di esperienza del personaggio ed ha il 50% di possibilità di dissipare qualunque oscurità, anche magica.

T&T: crea attorno al personaggio una zona di luce identica a quella diretta del sole. L'area illuminata è una sfera del diametro di un metro per ogni livello di esperienza del personaggio ed ha il 50% di possibilità di dissipare qualunque oscurità, anche magica.

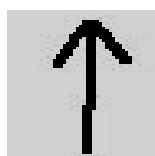
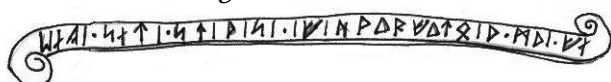
✘ **Luce solare:** simboleggia il bagliore del sole che dissipa il buio ed allontana le avversità con il suo fulgore.

D&D: tutti i non morti che si trovano entro 3 m dal personaggio vengono avvolti in una luce splendente e devono effettuare un TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce vengono distrutti all'istante, altrimenti subiscono un danno pari alla metà dei propri PF attuali. La runa si disattiva automaticamente dopo



aver utilizzato questo potere e non può essere riutilizzata fino al giorno successivo.

T&T: tutti i morti viventi che si trovano entro 3 m dal personaggio vengono avvolti in una luce splendente e devono effettuare un TR-Li sulla FOR (se il morto vivente non ha un punteggio già determinato di FOR, considerate questo valore pari ad $\frac{1}{4}$ della sua VM). Se il TR fallisce vengono distrutti all'istante, altrimenti subiscono un danno pari alla metà della propria VM attuale. La runa si disattiva automaticamente dopo aver utilizzato questo potere e non può essere riutilizzata fino al giorno successivo.



TYR

Detta anche **Teiwaz**, ha la forma di una lancia quale simbolo di forza bruta e coraggio.

Significato: Tyr è una guida infallibile, che rappresenta l'indispensabile sacrificio necessario per giungere all'affermazione nel percorso intrapreso.

Elemento: Il Fuoco, nella sua accezione di fiamma purificatrice dalla forma mutevole e sfuggente.

Divinità: Tyr, figlio di Odino, dal coraggio ineguagliabile, che sacrificò la propria mano nelle fauci del malvagio lupo Fenrir per permettere agli altri dei di incatenare la bestia.

Albero: L'agrifoglio, il cui legno viene utilizzato nella fabbricazione delle armi e delle lance in particolare, e che viene quindi associato alla guerra ed alle sfide da vincere.

Poteri:

✂ **Coraggio:** simboleggia lo spirito indomito del leale lottatore che si distingue per coraggio e correttezza.

D&D: il personaggio guadagna il THAC0, il numero di attacchi e le opzioni di combattimento di un Guerriero di livello pari al proprio. Se è già un Guerriero, ottiene un attacco supplementare ed un bonus di +4 ai TpC ed al danno inflitto.

T&T: il personaggio guadagna la doppia protezione dalle armature come un Guerriero. Se è già un Guerriero, ottiene 4 ulteriori extra di combattimento per ogni livello di esperienza.

✂ **Giustizia:** simboleggia il fine supremo di ogni combattente e di ogni guerra.

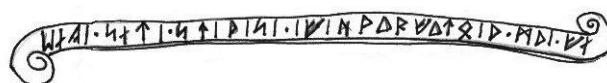
D&D: mentre questa runa è attiva, ogni attacco che infligge dei danni al personaggio causa la metà di essi anche a chi li ha provocati. Per danni si intendono ferite fisiche o effetti che paralizzano, bloccano, avvelenano, maledicono, infliggono malattie, risucchiano livelli di esperienza o diminuiscono gli Attributi.

T&T: mentre questa runa è attiva, ogni attacco che infligge dei danni al personaggio causa la metà di essi anche a chi li ha provocati. Per danni si intendono ferite fisiche o effetti che paralizzano, bloccano, avvelenano, maledicono, infliggono malattie, risucchiano livelli di esperienza o diminuiscono gli Attributi.

✂ **Guida:** simboleggia la forma fisica della runa, che rappresenta una freccia che indica infallibilmente la direzione da seguire.

D&D: il personaggio è in grado di orientarsi senza possibilità di errore e non ha possibilità di perdersi.

T&T: il personaggio è in grado di orientarsi senza possibilità di errore e non ha possibilità di perdersi.



BJARKA

Detta anche **Bar**, che significa "ramo di betulla". E' associata tradizionalmente a questa pianta.

Significato: Bjarka simboleggia la madre suprema per eccellenza, cioè la Terra, la cui energia naturale protegge, nutre e rende fertili tutte le creature viventi. In un'altra accezione, indica anche l'infinita pazienza della Terra e la sua capacità di accettare e sopportare qualsiasi oltraggio le venga inflitto.

Elemento: La Terra, madre e protettrice di tutte le cose viventi.

Divinità: Nerthus, dea della fertilità e della pace, che viaggia attraverso il pianeta sopra un carro.

Albero: La betulla, che simboleggia l'inizio di un ciclo e di un rinnovamento, come ad esempio l'inizio dell'anno, del periodo fertile di una donna, o il momento del parto come principio della vita.

Poteri:

✂ **Betulla:** simboleggia il significato fonetico ed intrinseco della runa, tradizionalmente associata a questa pianta.

D&D: permette di *Parlare con le piante* come per l'omonimo incantesimo clericale.

T&T: permette di parlare con le piante, esprimendo concetti comunque estremamente intuitivi e limitati.

✂ **Guarigione:** simboleggia la capacità ed i poteri di guarigione e risanamento degli esseri viventi.

D&D: duplica gli effetti dell'incantesimo clericale *Curatutto*, che può essere lanciato su chi attiva il potere della runa o su di una creatura da lui toccata.

T&T: duplica gli effetti degli incantesimi *Balsamo Magico* di livello 2 (come se venisse lanciato con un C/F pari alla FO di chi attiva la runa), *Toccasana* di livello 3 e *Antidoto Magico* di livello 4, che

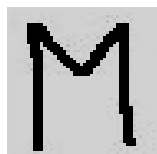
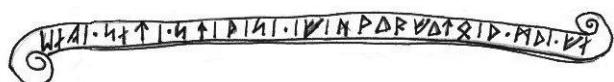


possono essere lanciati su chi attiva il potere della runa o su di una creatura da lui toccata.

✘ **Sacrificio:** simboleggia la capacità di assorbire e tollerare ogni supplizio che le venga inflitta per la salvaguardia delle creature protette dal potere della runa.

D&D: il personaggio è immune al primo danno che gli viene inflitto, di qualunque origine sia, compresi gli effetti che bloccano, charmano, paralizzano, avvelenano, maledicono, risucchiano energia vitale, causano morte istantanea, infliggono malattie, ecc. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il suo potere.

T&T: il personaggio è immune al primo danno che gli viene inflitto, di qualunque origine sia, compresi gli effetti che bloccano, charmano, paralizzano, avvelenano, maledicono, risucchiano energia vitale, causano morte istantanea, infliggono malattie, ecc. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il suo potere.



EH

Detta anche **Ehwaz**, significa "cavallo" ed ha la forma di due teste di cavallo che si guardano.

Significato: Eh simboleggia la comunicazione costruttiva e civile tra gli esseri umani, invitando a riflettere sul modo di confrontarsi con gli altri.

Elemento: La Terra, che sa essere docile e paziente proprio come il cavallo.

Divinità: Sleipner, il sacro cavallo di Odino, che ha otto zampe per rappresentare la duplice natura maschile e femminile di tutte le cose, e porta incise sulla dentatura le rune per simboleggiare il suo ruolo di guida e cavalcatura per raggiungere una conoscenza superiore.

Albero: L'edera, che si avvinghia alle cose per protendersi verso la luce. Simbolicamente, questa pianta rampicante rappresenta l'aspirazione alla conoscenza spirituale.

Poteri:

✘ **Cavalcatura:** simboleggia il cavallo, quale principale mezzo di trasporto.

D&D: evoca un cavallo palafreno al servizio di chi ha attivato il potere della runa. L'animale ha le caratteristiche di un normale cavallo e scompare se viene ridotto a 0 PF, dopo 24 ore o su ordine dell'evocatore.

T&T: evoca un cavallo palafreno al servizio di chi ha attivato il potere della runa. L'animale ha le caratteristiche di un normale cavallo e scompare se

viene ridotto a 0 VM, dopo 24 ore o su ordine dell'evocatore.

✘ **Cavaliere:** simboleggia lo stretto rapporto spirituale che viene a crearsi tra il cavallo ed il cavaliere.

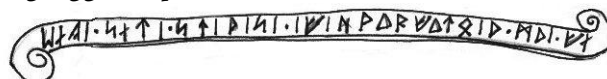
D&D: il cavaliere riesce a farsi obbedire da qualsiasi cavalcatura ed è in grado di restare in sella in qualunque situazione di difficoltà.

T&T: il cavaliere riesce a farsi obbedire da qualsiasi cavalcatura ed è in grado di restare in sella in qualunque situazione di difficoltà.

✘ **Comunicazione:** simboleggia il grande potere della comunicazione.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio può parlare, leggere e scrivere qualsiasi tipo di linguaggio.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio può parlare, leggere e scrivere qualsiasi tipo di linguaggio Superiore ed Inferiore.



MADR

Detta anche **Man**, rappresenta le potenzialità umane e le qualità divine che si fanno uomo.

Significato: Madr simboleggia il potenziale nascosto in ogni uomo e l'aspirazione ad ascendere alla perfezione divina, acquisendo conoscenza e saggezza per poter meglio raggiungere i propri scopi.

Elemento: L'Aria, in continuo movimento e fonte di sviluppo interiore.

Divinità: Hugin e Munin, i due corvi di Odino, che rappresentano rispettivamente ragione ed intuizione.

Albero: La vite, dalla cui uva si ricava il vino.

Poteri:

✘ **Buon auspicio:** simboleggia l'aiuto divino al raggiungimento di uno scopo prefissato, permettendone la realizzazione in modo equilibrato e senza errori.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio gode di un bonus di +1 a tutti i TS ed ai test sulle caratteristiche.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio guadagna un bonus alla FOR pari al proprio livello di esperienza.

✘ **Intuizione:** simboleggia l'accrescimento dell'intelligenza e dell'intuito di chi beneficia della benevolenza degli dei.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio è immune agli attacchi ed agli effetti che influenzano la mente, di qualsiasi origine essi siano. Inoltre, tutti i test sull'In e sulla Sg hanno automaticamente successo.

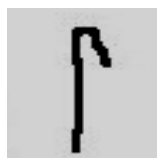
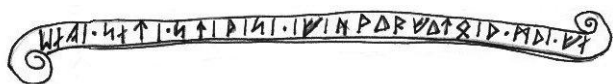


T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio è immune agli attacchi ed agli effetti che influenzano la mente, di qualsiasi origine essi siano. Inoltre, tutti i TR sull'IN e sulla FOR hanno automaticamente successo.

✂ **Qualità divine:** simboleggia l'aspirazione dell'uomo di avvicinarsi quanto più possibile alla perfezione divina.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio dimezza il proprio THACO, i TS e la CA e raddoppia i PF, i danni inflitti ed il numero di attacchi che può effettuare.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio raddoppia i propri Extra Personali, il punteggio di RES, i punti di protezione derivati dalle armature ed il punteggio degli Attributi Primari al fine di determinare l'esito dei TR.



LAGU

Detta anche **Lagus**, rappresenta una cascata di acqua scrosciante o un flusso di energia.

Significato: Lagus incita a continuare sul cammino intrapreso, superando ogni ostacolo grazie alla capacità di adattamento ed alla forza interiore, non importa quanto siano grandi le difficoltà che si incontrano o le perdite che ci colpiscono.

Elemento: L'Acqua, simbolo di adattabilità alle situazioni avverse, che rappresenta anche lo scorrere delle energie vitali.

Divinità: Njord, dio del mare e di tutte le acque, venerato soprattutto dai marinai.

Albero: Il salice, capace di piegarsi per sopportare le avversità senza spezzarsi, che cresce lungo le rive dei fiumi e dei laghi.

Poteri:

✂ **Acqua:** simboleggia l'elemento creatore di vita oppure distruttivo, in grado di modellare la propria forma per adattarsi a ciò che lo circonda.

D&D: duplica gli effetti dell'incantesimo dei Maghi di 3° livello *Palla di Fuoco*, creando però una sfera di acqua. Il danno inflitto è di 1d6 per livello del personaggio che ha attivato la runa, con un massimo di 21d6.

T&T: duplica gli effetti dell'incantesimo di livello 3 *Cascata di Ghiaccio*, creando però un'ondata di acqua.

✂ **Adattabilità:** simboleggia la capacità della mente e dell'animo umano di adattarsi a qualsiasi situazione.

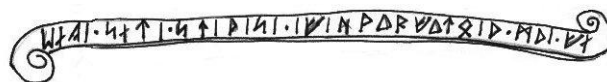
D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio ha automaticamente successo nei test sull'In.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio ha automaticamente successo nei TR sull'IN.

✂ **Nuoto:** simboleggia la capacità di restare a galla nell'oceano delle difficoltà, nuotando abilmente per raggiungere la propria meta.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio riesce a restare automaticamente a galla, indipendentemente dal carico portato, e può nuotare ad una velocità di movimento pari a quella terrestre.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio riesce a restare automaticamente a galla, indipendentemente dal carico portato, e può nuotare ad una velocità di movimento pari a quella terrestre.



ING

Detta anche **Iggws**, indica espansione, ma anche fertilità e pioggia.

Significato: Ing simboleggia l'espansione, intesa sia come fertilità e riproduzione, che come spazio protetto in cui evolversi e prosperare.

Elemento: L'Acqua, intesa come pioggia.

Divinità: Ing, dio della pioggia e della famiglia, protettore della casa e portatore di fertilità e benessere.

Albero: Il melo, legato sia alla sapienza che alla sensualità.

Poteri:

✂ **Conoscenza:** simboleggia un portale verso la conoscenza superiore degli esseri divini.

D&D: duplica gli effetti dell'incantesimo clericale di 5° livello *Comunicazione con gli dei*. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il proprio potere e non può essere usata per evocare questo effetto per una settimana.

T&T: duplica gli effetti dell'incantesimo di livello 5 *Il Signore della Verità*. La runa si disattiva automaticamente dopo aver sprigionato il proprio potere e non può essere usata per evocare questo effetto per una settimana.

✂ **Essenza vitale:** simboleggia la capacità di trasferire l'essenza vitale da una creatura ad un'altra.

D&D: il personaggio può riportare in vita una creatura morta da un numero di giorni non superiore al proprio punteggio di Ca. Il resuscitato deve restare a riposo assoluto per un numero di giorni pari al livello di esperienza di chi ha attivato la runa. Il personaggio che opera la resurrezione perde immediatamente un livello di esperienza.

T&T: il personaggio può riportare in vita una creatura morta da un numero di giorni non

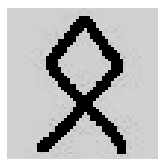
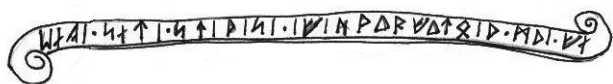


superiore al proprio punteggio di CA. Il resuscitato deve restare a riposo assoluto per un numero di giorni pari al livello di esperienza di chi ha attivato la runa. Il personaggio che opera la resurrezione perde immediatamente un livello di esperienza.

✂ **Spazio custodito:** la forma della runa rappresenta una zona custodita.

D&D: quando la runa viene attivata, crea una zona quadrata di 3 m di lato attorno al personaggio. Nessuna creatura, arma, magia od altro effetto può entrare in quest'area, a meno che l'utilizzatore della runa non sia consenziente. La protezione perdura anche dopo che la runa è stata disattivata, per un numero di turni pari al Ca del personaggio.

T&T: quando la runa viene attivata, crea una zona quadrata di 3 m di lato attorno al personaggio. Nessuna creatura, arma, magia od altro effetto può entrare in quest'area, a meno che l'utilizzatore della runa non sia consenziente. La protezione perdura anche dopo che la runa è stata disattivata, per un numero di turni regolari pari al CA del personaggio.



ODAL

Detta anche **Othal**, ha la forma di un luogo recintato e sicuro e simboleggia la proprietà.

Significato: Odal indica la proprietà, intesa non solo in senso materiale ma anche come ricchezza interiore.

Elemento: L'Acqua e la Terra, in cui la seconda è intesa come dimora e la prima quale protezione che la circonda.

Divinità: Odino, nella sua accezione di protettore della terra su cui dimorano gli uomini mortali.

Albero: La ginestra, i cui fiori sono simbolo di abbondanza e prosperità.

Poteri:

✂ **Abbondanza:** simboleggia la prosperità e l'abbondanza di opportunità a disposizione degli esseri umani.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio può effettuare due lanci ogni volta che deve lanciare il dado, scegliendo il risultato che più gli aggrada.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio può effettuare due lanci ogni volta che deve lanciare il dado, scegliendo il risultato che più gli aggrada.

✂ **Pace interiore:** simboleggia la ricchezza ed il benessere a cui può giungere l'animo umano se segue la giusta via.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio è immune a tutti gli effetti, di qualsiasi origine, che

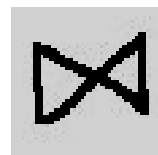
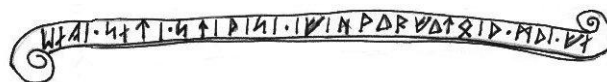
influenzano la mente o lo spirito, incluso il risucchio di energia vitale.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio è immune a tutti gli effetti, di qualsiasi origine, che influenzano la mente o lo spirito, incluso il risucchio di energia vitale.

✂ **Protezione:** simboleggia e conferisce protezione ad un luogo o ad una dimora.

D&D: quando la runa viene attivata, crea una zona quadrata di 15 m di lato attorno al personaggio. Nessuna creatura, arma, magia od altro effetto può entrare in quest'area, a meno che l'utilizzatore della runa non sia consenziente.

T&T: quando la runa viene attivata, crea una zona quadrata di 15 m di lato attorno al personaggio. Nessuna creatura, arma, magia od altro effetto può entrare in quest'area, a meno che l'utilizzatore della runa non sia consenziente.



DAGAZ

Detta anche **Dag**, rappresenta le varie fasi che si succedono nella giornata.

Significato: Dagaz ha un'accezione estremamente positiva e sta a significare che ogni nuovo giorno può portare un'illuminazione, in grado di aiutarci a superare i problemi.

Elemento: L'Acqua ed il Fuoco, opposti che si contrappongono e trovano comunque un punto di unione.

Divinità: Heimdall, figlio di Odino e di nove sorelle. Ognuna delle sue madri rappresenta una delle fasi lunari.

Albero: Il caprifoglio, associato all'erotismo ed alla pura sensualità.

Poteri:

✂ **Comprensione:** simboleggia il potere della conoscenza che permette di vedere la realtà delle cose e non solo l'apparenza.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio può distinguere chiaramente tra illusione e realtà.

T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio può distinguere chiaramente tra illusione e realtà.

✂ **Illuminazione:** simboleggia il potere dell'intuizione e dell'illuminazione.

D&D: mentre la runa è attiva, il personaggio riesce automaticamente in tutti i test sull'In e sulla Sg.

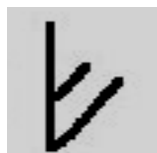
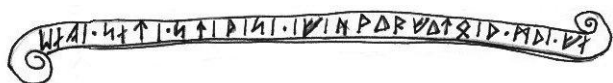
T&T: mentre la runa è attiva, il personaggio riesce automaticamente in tutti i TR sull'IN e sulla FOR.

✂ **Metamorfosi:** simboleggia la capacità di trasformarsi in qualcosa di migliore, come una farfalla che esce dal bozzolo.



D&D: duplica gli effetti dell'incantesimo dei Maghi di 4° livello *Autometamorfosi*.

T&T: duplica gli effetti dell'incantesimo di livello 8 *Mutatum Mutandis*.



FEO

Detta anche **Feu**, significa letteralmente "bestiame", nel senso di bene di grande valore.

Significato: Feo indica un bene di grande valore, non solo materiale. Simbologgia inoltre la fedeltà verso gli altri e la rettitudine d'intenti che spianano la via verso il raggiungimento dei propri obiettivi.

Elemento: L'Acqua, quale portatrice di abbondanza e prosperità.

Divinità: La dea Fulla, patrona dell'abbondanza, che sparge sulla terra doni e frutti della natura da un corno di toro traboccante di ricchezze.

Albero: Il sambuco, l'albero delle fate che ha la capacità di penetrare e riunire tutti i vari piani di esistenza.

Poteri:

✘ **Fedeltà:** simbologgia l'attaccamento e la lealtà nei confronti degli altri.

D&D: mentre è in funzione, il personaggio ha Ca raddoppiato per ciò che riguarda la determinazione delle reazioni nei suoi confronti.

T&T: mentre è in funzione, il personaggio ha CA raddoppiato per ciò che riguarda la determinazione delle reazioni nei suoi confronti.

✘ **Opulenza:** simbologgia il benessere terreno e materiale in tutte le sue forme più profane.

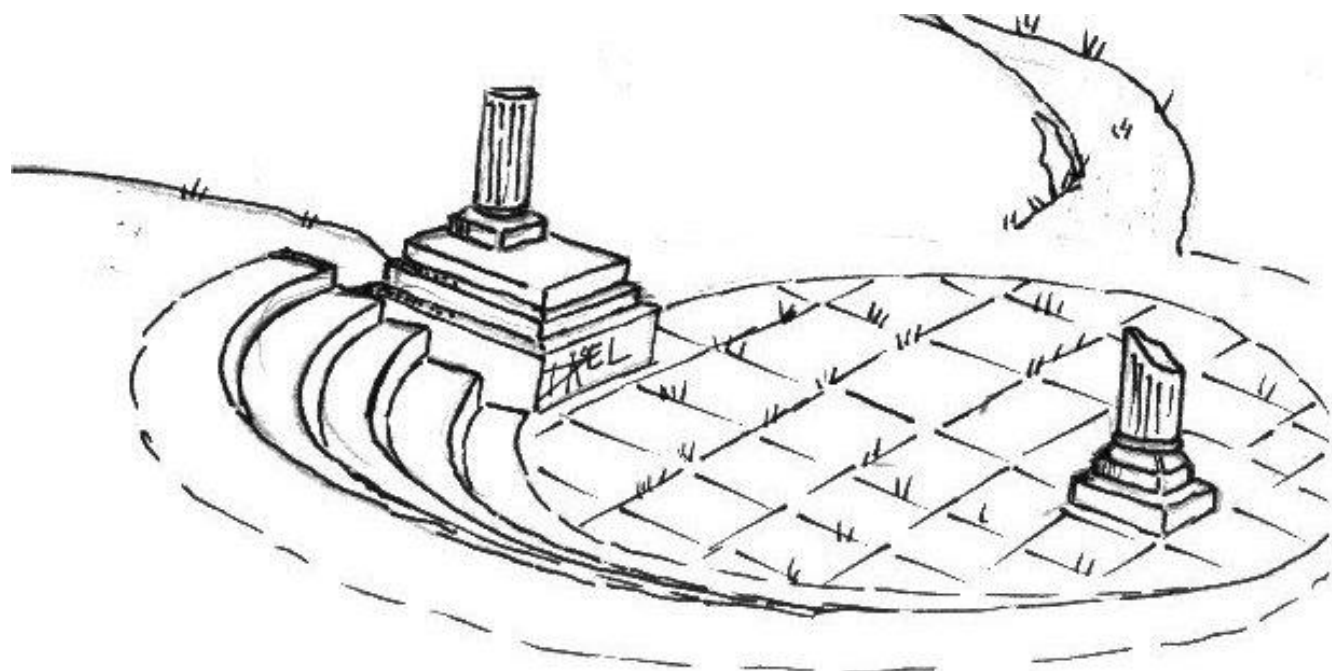
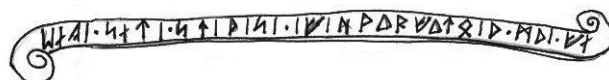
D&D: mentre è in funzione, permette al personaggio di identificare esattamente i poteri incantati e le proprietà magiche di qualsiasi oggetto con cui viene a contatto, senza possibilità di errore.

T&T: mentre è in funzione, permette al personaggio di identificare esattamente i poteri incantati e le proprietà magiche di qualsiasi oggetto con cui viene a contatto, senza possibilità di errore.

✘ **Ricchezza:** simbologgia lo sprone a guadagnare e mantenere ricchezze materiali e possedimenti.

D&D: mentre è in funzione, il personaggio è in grado di intuire la distanza e la direzione del tesoro più vicino, se questo si trova entro il raggio di un chilometro per ogni livello di esperienza di chi attiva la runa.

T&T: mentre è in funzione, il personaggio è in grado di intuire la distanza e la direzione del tesoro più vicino, se questo si trova entro il raggio di un chilometro per ogni livello di esperienza di chi attiva la runa.





NUOVE CLASSI DI PERSONAGGIO

IL RUNAR

I Runar sono i principali depositari dei segreti arcani della magia delle rune.

Vengono anche detti "Stregoni delle Rune", dato che sono i massimi maestri nell'arte della creazione di oggetti runici.

Apprendono il significato e l'utilizzo dei vari simboli runici e sanno canalizzare al meglio l'energia per poterle utilizzare, tracciandole su oggetti e creature. Sono artefici di oggetti runici potentissimi, ed avversari molto pericolosi quando riescono a sfruttare appieno il proprio potenziale di oggetti incantati con i simboli runici.

IL RUNAR IN T&T

Armature Permesse: Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli elmi e gli scudi.

Armi Permesse: Tutte quelle ad una mano.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Riduce di un livello la difficoltà dei TR sull'IN per determinare se una magia runica di creazione ha avuto successo; Abilità razziali a seconda della stirpe di appartenenza.

IL RUNAR UMANO IN D&D

Requisito Primario: Intelligenza.

Attributi Minimi: Intelligenza e Saggezza di 9 o più.

Bonus ai PX: 5% per punteggio di Intelligenza di 13-15; 10% per punteggio di Intelligenza di 16-18.

Dado Vita: 1d6 per livello dal 1° al 9° livello. A partire dal 10° livello, +1 PF per livello e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

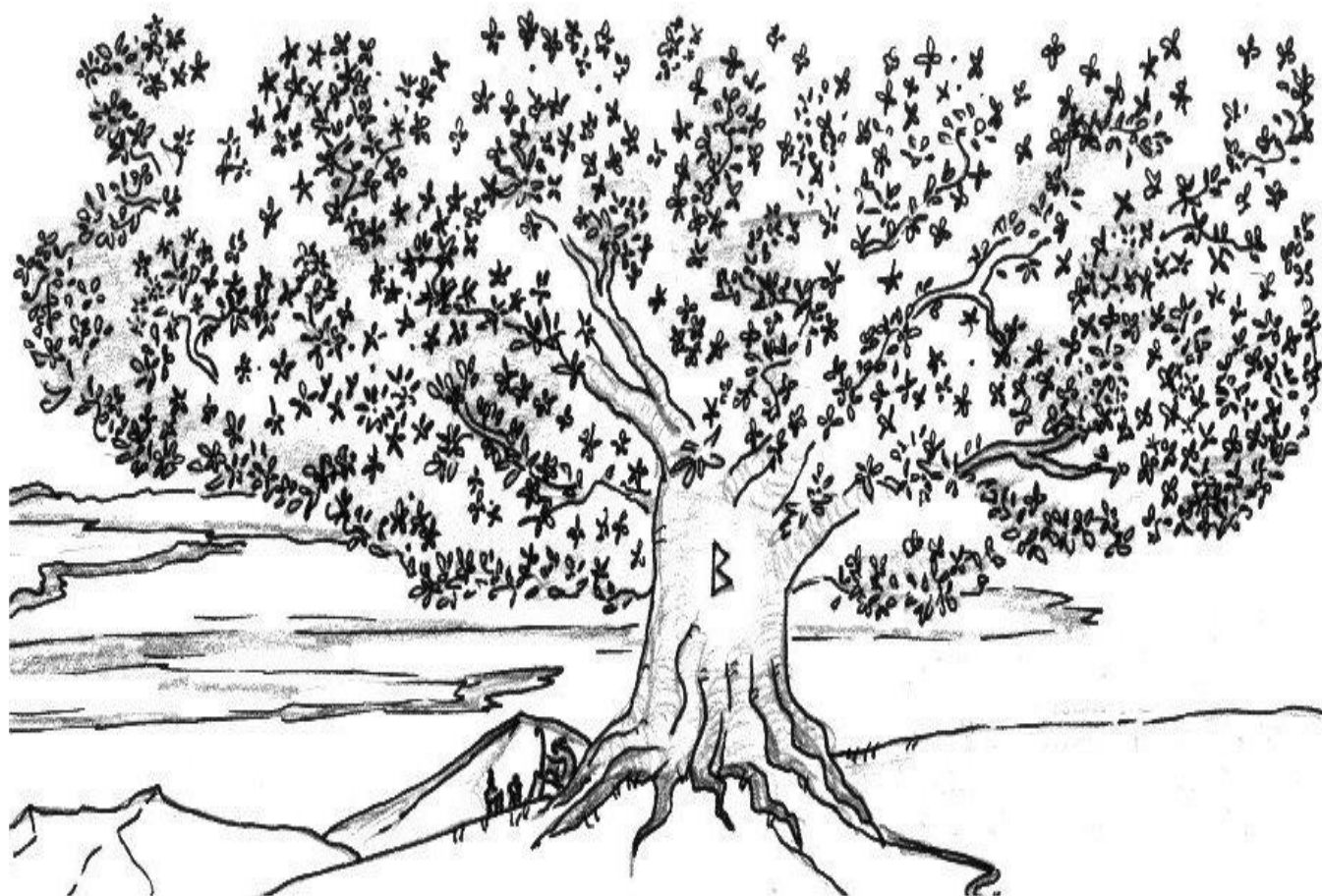
Massimo Livello Raggiungibile: 36°.

Armature: tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

Armi: tutte quelle ad una mano.

Padronanza nelle Armi: 2 scelte iniziali, più una addizionale ai livelli 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Bonus di +2 ai test In per determinare se una magia runica di creazione ha avuto successo.





Progressione dell'esperienza del Runar Umano

Livello	PX	DV	Progressione degli incantesimi runici					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d6	1	0	0	0	0	0
2	2.600	2d6	2	0	0	0	0	0
3	5.200	3d6	2	1	0	0	0	0
4	10.400	4d6	2	2	0	0	0	0
5	20.800	5d6	2	2	1	0	0	0
6	41.600	6d6	2	2	2	0	0	0
7	83.200	7d6	3	2	2	1	0	0
8	156.000	8d6	3	3	2	2	0	0
9	312.000	9d6	3	3	3	2	1	0
10	468.000	9d6+1*	3	3	3	3	2	0
11	624.000	9d6+2	4	3	3	3	2	1
12	780.000	9d6+3	4	4	4	3	2	1
13	936.000	9d6+4	4	4	4	3	2	2
14	1.092.000	9d6+5	4	4	4	4	3	2
15	1.248.000	9d6+6	5	4	4	4	3	2
16	1.404.000	9d6+7	5	5	5	4	3	2
17	1.560.000	9d6+8	6	5	5	4	4	3
18	1.716.000	9d6+9	6	5	5	4	4	3
19	1.872.000	9d6+10	6	5	5	5	4	3
20	2.028.000	9d6+11	6	5	5	5	4	4
21	2.184.000	9d6+12	6	5	5	5	4	4
22	2.340.000	9d6+13	6	6	5	5	5	4
23	2.496.000	9d6+14	6	6	6	6	5	4
24	2.652.000	9d6+15	7	7	6	6	5	5
25	2.808.000	9d6+16	7	7	6	6	5	5
26	2.964.000	9d6+17	7	7	7	6	6	5
27	3.120.000	9d6+18	7	7	7	6	6	5
28	3.276.000	9d6+19	8	8	7	6	6	6
29	3.432.000	9d6+20	8	8	7	7	7	6
30	3.588.000	9d6+21	8	8	8	7	7	7
31	3.744.000	9d6+22	8	8	8	7	7	7
32	3.900.000	9d6+23	9	8	8	8	8	7
33	4.056.000	9d6+24	9	9	9	8	8	8
34	4.212.000	9d6+25	9	9	9	8	8	8
35	4.368.000	9d6+26	9	9	9	9	9	9
36	4.524.000	9d6+27	9	9	9	9	9	9

*: A partire dal 10° livello non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Progressione di THAC0 e Tiri Salvezza del Runar Umano

	1-4	5	6-8	9-10	11-12	13-15	16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
THAC0	19	17	17	15	15	13	13	11	9	7	5	3	2
Tiri Salvezza													
Raggio della Morte/Veleno	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	14	14	12	12	10	10	8	8	6	4	3	2	2
Pietrificazione/Paralisi	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	16	14	14	12	12	10	10	8	6	4	2	2
Incantesimi/Verghe/Bastoni	15	15	12	12	9	9	6	6	4	3	2	2	2



LO SCALDO

Gli Scaldi sono gli studiosi della magia delle rune, attività a cui affiancano quella di menestrelli girovaghi.

Ciò permette loro di portare la conoscenza nel vasto mondo, specie alla corte dei nobili che sono soliti accoglierli e richiederne i favori.

Sono i maggiori esperti nella storia e nella tradizione della magia delle rune e generalmente offrono i propri servigi come divinatori ed incantatori di oggetti per guadagnarsi da vivere.

Pur non essendo abili come i Runar nella creazione di oggetti magici runici, né come gli Sciamani Runici nell'arte della divinazione, possono utilizzarle entrambe in maniera molto versatile.

Possono inoltre utilizzare gli incantesimi ordinari dei Maghi.

LO SCALDO IN T&T

Armature Permesse: Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli elmi e gli scudi.

Armi Permesse: Tutte quelle ad una mano.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Utilizzo degli Incantesimi dei Maghi; Abilità razziali a seconda della stirpe di appartenenza.

Limitazioni: Gli Scaldi devono apprendere gli incantesimi dei Maghi allo stesso modo dei Vagabondi, dato che la Corporazione dei Maghi non glieli insegnerà né venderà per nessun motivo.

LO SCALDO UMANO IN D&D

Requisito Primario: Intelligenza.

Attributi Minimi: Intelligenza di 9 o più, Carisma di 13 o più.

Bonus ai PX: 5% per punteggio di Intelligenza di 13-15; 10% per punteggio di Intelligenza di 16 o più.

Dado Vita: 1d6 per livello dal 1° al 9° livello. A partire dal 10° livello, +1 PF per livello e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Massimo Livello Raggiungibile: 36°.

Armature: tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

Armi: tutte quelle ad una mano.

Padronanza nelle Armi: 2 scelte iniziali, più una addizionale ai livelli 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Incantesimi dei Maghi.





Progressione dell'esperienza dello Scaldo Umano

Livello	PX	DV	Progressione degli incantesimi runici							Progressione degli incantesimi dei Maghi								
			1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1d6	1	0	0	0	0	0		1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	3.000	2d6	2	0	0	0	0	0		1	0	0	0	0	0	0	0	0
3	6.000	3d6	2	1	0	0	0	0		1	1	0	0	0	0	0	0	0
4	12.000	4d6	2	2	0	0	0	0		1	1	0	0	0	0	0	0	0
5	24.000	5d6	2	2	1	0	0	0		1	1	1	0	0	0	0	0	0
6	48.000	6d6	2	2	2	0	0	0		1	1	1	0	0	0	0	0	0
7	96.000	7d6	2	2	2	1	0	0		2	1	1	1	0	0	0	0	0
8	180.000	8d6	2	2	2	2	0	0		2	2	1	1	0	0	0	0	0
9	360.000	9d6	2	2	2	2	1	0		2	2	2	1	1	0	0	0	0
10	540.000	9d6+1*	2	2	2	2	2	0		2	2	2	2	1	0	0	0	0
11	720.000	9d6+2	3	2	2	2	2	1		2	2	2	2	1	1	0	0	0
12	900.000	9d6+3	3	3	3	2	2	1		2	2	2	2	1	1	0	0	0
13	1.080.000	9d6+4	3	3	3	2	2	2		2	2	2	2	1	1	0	0	0
14	1.260.000	9d6+5	3	3	3	3	2	2		2	2	2	2	2	1	0	0	0
15	1.440.000	9d6+6	4	3	3	3	2	2		3	2	2	2	2	1	1	0	0
16	1.620.000	9d6+7	4	4	4	3	2	2		3	3	3	2	2	1	1	0	0
17	1.800.000	9d6+8	5	4	4	3	3	2		3	3	3	2	2	2	1	0	0
18	1.980.000	9d6+9	5	4	4	3	3	2		3	3	3	2	2	2	1	1	0
19	2.160.000	9d6+10	5	4	4	4	3	2		3	3	3	3	2	2	1	1	0
20	2.340.000	9d6+11	5	4	4	4	3	3		3	3	3	3	2	2	2	1	0
21	2.520.000	9d6+12	5	4	4	4	3	3		3	3	3	3	2	2	2	1	1
22	2.700.000	9d6+13	5	5	4	4	4	3		3	3	3	3	3	2	2	1	1
23	2.880.000	9d6+14	5	5	5	5	4	3		3	3	3	3	3	2	2	2	1
24	3.060.000	9d6+15	5	5	5	5	4	4		4	4	3	3	3	3	2	2	1
25	3.240.000	9d6+16	5	5	5	5	4	4		4	4	3	3	3	3	2	2	2
26	3.420.000	9d6+17	5	5	5	5	5	4		4	4	4	3	3	3	3	2	2
27	3.600.000	9d6+18	5	5	5	5	5	4		4	4	4	3	3	3	3	3	2
28	3.780.000	9d6+19	6	6	5	5	5	5		4	4	4	3	3	3	3	3	2
29	3.960.000	9d6+20	6	6	5	5	5	5		4	4	4	4	4	3	3	3	3
30	4.140.000	9d6+21	6	6	6	5	5	5		4	4	4	4	4	4	3	3	3
31	4.320.000	9d6+22	6	6	6	5	5	5		4	4	4	4	4	4	4	3	3
32	4.500.000	9d6+23	7	6	6	6	6	5		5	4	4	4	4	4	4	4	3
33	4.680.000	9d6+24	7	7	7	6	6	6		5	5	5	4	4	4	4	4	4
34	4.860.000	9d6+25	7	7	7	6	6	6		5	5	5	4	4	4	4	4	4
35	5.040.000	9d6+26	7	7	7	7	7	7		5	5	5	5	5	5	4	4	4
36	5.220.000	9d6+27	7	7	7	7	7	7		5	5	5	5	5	5	5	5	5

*: A partire dal 10° livello non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Progressione di THAC0 e Tiri Salvezza dello Scaldo Umano

	1-4	5	6-8	9-10	11-12	13-15	16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
THAC0	19	17	17	15	15	13	13	11	9	7	5	3	2
Tiri Salvezza													
Raggio della Morte/Veleno	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	14	14	12	12	10	10	8	8	6	4	3	2	2
Pietrificazione/Paralisi	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	16	14	14	12	12	10	10	8	6	4	2	2
Incantesimi/Verghe/Bastoni	15	15	12	12	9	9	6	6	4	3	2	2	2



LO SCIAMANO RUNICO

Gli Sciamani Runci sono iniziati alla magia delle rune, strettamente legati alle arcane energie invisibili presenti in natura.

Possono entrare in comunicazione con queste forze e plasmarle secondo i propri desideri, attraverso l'utilizzo dei simboli runici.

Sono molto ferrati nella divinazione runica con le carte e con le pietre, anche se utilizzano abbastanza di rado la magia runica di creazione.

Rispetto agli altri iniziati, gli Sciamani Runci sono molto vicini al mondo spirituale e riescono a leggere ed interpretare i segni inviati dai simboli runici con maggiore facilità rispetto agli altri esperti di magia delle rune.

LO SCIAMANO RUNICO IN T&T

Armature Permesse: Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli elmi e gli scudi.

Armi Permesse: Tutte quelle ad una mano.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Riduce di un livello la difficoltà dei TR sull'IN per determinare se una magia runica di divinazione ha avuto successo; Abilità razziali a seconda della stirpe di appartenenza.

LO SCIAMANO RUNICO UMANO IN D&D

Requisito Primario: Saggezza.

Attributi Minimi: Intelligenza e Saggezza di 9 o più.

Bonus ai PX: 5% per punteggio di Saggezza di 13-15; 10% per punteggio di Saggezza di 16-18.

Dado Vita: 1d6 per livello dal 1° al 9° livello. A partire dal 10° livello, +1 PF per livello e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Massimo Livello Raggiungibile: 36°.

Armature: tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

Armi: tutte quelle ad una mano.

Padronanza nelle Armi: 2 scelte iniziali, più una addizionale ai livelli 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36.

Abilità Speciali: Utilizzo della magia runica; Bonus di +2 ai test In per determinare se una magia runica di divinazione ha avuto successo.





Progressione dell'esperienza per lo Sciamano Runico Umano

Livello	PX	DV	Progressione degli incantesimi runici					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d6	1	0	0	0	0	0
2	2.600	2d6	2	0	0	0	0	0
3	5.200	3d6	2	1	0	0	0	0
4	10.400	4d6	2	2	0	0	0	0
5	20.800	5d6	2	2	1	0	0	0
6	41.600	6d6	2	2	2	0	0	0
7	83.200	7d6	3	2	2	1	0	0
8	156.000	8d6	3	3	2	2	0	0
9	312.000	9d6	3	3	3	2	1	0
10	468.000	9d6+1*	3	3	3	3	2	0
11	624.000	9d6+2	4	3	3	3	2	1
12	780.000	9d6+3	4	4	4	3	2	1
13	936.000	9d6+4	4	4	4	3	2	2
14	1.092.000	9d6+5	4	4	4	4	3	2
15	1.248.000	9d6+6	5	4	4	4	3	2
16	1.404.000	9d6+7	5	5	5	4	3	2
17	1.560.000	9d6+8	6	5	5	4	4	3
18	1.716.000	9d6+9	6	5	5	4	4	3
19	1.872.000	9d6+10	6	5	5	5	4	3
20	2.028.000	9d6+11	6	5	5	5	4	4
21	2.184.000	9d6+12	6	5	5	5	4	4
22	2.340.000	9d6+13	6	6	5	5	5	4
23	2.496.000	9d6+14	6	6	6	6	5	4
24	2.652.000	9d6+15	7	7	6	6	5	5
25	2.808.000	9d6+16	7	7	6	6	5	5
26	2.964.000	9d6+17	7	7	7	6	6	5
27	3.120.000	9d6+18	7	7	7	6	6	5
28	3.276.000	9d6+19	8	8	7	6	6	6
29	3.432.000	9d6+20	8	8	7	7	7	6
30	3.588.000	9d6+21	8	8	8	7	7	7
31	3.744.000	9d6+22	8	8	8	7	7	7
32	3.900.000	9d6+23	9	8	8	8	8	7
33	4.056.000	9d6+24	9	9	9	8	8	8
34	4.212.000	9d6+25	9	9	9	8	8	8
35	4.368.000	9d6+26	9	9	9	9	9	9
36	4.524.000	9d6+27	9	9	9	9	9	9

*: A partire dal 10° livello non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Progressione di THAC0 e Tiri Salvezza dello Sciamano Runico Umano

	1-4	5	6-8	9-10	11-12	13-15	16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
THAC0	19	17	17	15	15	13	13	11	9	7	5	3	2
Tiri Salvezza													
Raggio della Morte/Veleno	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	14	14	12	12	10	10	8	8	6	4	3	2	2
Pietrificazione/Paralisi	13	13	11	11	9	9	7	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	16	14	14	12	12	10	10	8	6	4	2	2
Incantesimi/Verghe/Bastoni	15	15	12	12	9	9	6	6	4	3	2	2	2



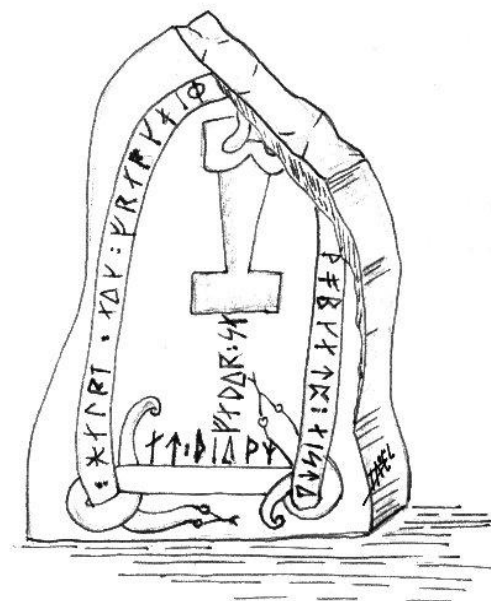
ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

DUNGEONS & DRAGONS

#Att	.	Numero di attacchi per round
(G)	.	Taglia Grande
(M)	.	Taglia Media
(P)	.	Taglia Piccola
All	.	Allineamento
AS	.	Attacchi Speciali
C	.	Caotico
Ca	.	Carisma
CA	.	Classe d'Armatura
Ch	.	Chierico
Co	.	Costituzione
d	.	Dado (tipo di)
DM	.	Dungeon Master
Ds	.	Destrezza
DS	.	Difese Speciali
DV	.	Dadi Vita
E	.	Elfo
F	.	Ferite inflitte
Fr	.	Forza
G	.	Guerriero
H	.	Halfling
In	.	Intelligenza
L	.	Legale
La	.	Ladro
Liv	.	Livello
M	.	Mago
MA	.	Moneta d'Argento
ME	.	Moneta di Electrum
ML	.	Morale
MO	.	Moneta d'Oro
MP	.	Moneta di Platino
MR	.	Moneta di Rame
MS	.	Muoversi in Silenzio
MV	.	Movimento
N	.	Neutrale
Na	.	Nano
NA	.	Non Applicabile
NO	.	Nascondersi nelle Ombre
PF	.	Punti Ferita
PG	.	Personaggio Giocante
PNG	.	Personaggio Non Giocante
PX	.	Punti Esperienza
RUN	.	Punti Runic
QS	.	Qualità Speciali
RaM	.	Resistenza alla Magia
RT	.	Rimuovere Trappole
Sg	.	Saggezza
SP	.	Scalare Pareti
SR	.	Sentire Rumori
SS	.	Scassinare Serrature
STr	.	Scoprire Trappole
SvT	.	Svuotare Tasche
Tg	.	Taglia
THAC0.	.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	.	Tiro per Colpire
TS	.	Tiro Salvezza
UC	.	Uomo Comune
VS	.	Vulnerabilità Speciali

TUNNELS & TROLLS

AB	.	Abilità
CA	.	Carisma
d	.	Dado / Dadi a 6 facce
DTC	.	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers..	.	Extra Personali
FO	.	Forza
FOR	.	Fortuna
IN	.	Intelligenza
Liv	.	Livello
Lx	.	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero
MO	.	Moneta d'Oro
P.A.	.	Punti Avventura
RES	.	Resistenza
RUN	.	Punti Runic
SL	.	Signore dei Labirinti
SG	.	Signore del Gioco
T&T	.	Tunnels & Trolls
TR	.	Tiro di Recupero
u.p.	.	Unità di Peso (standard pari a 50 gr.)
VE	.	Velocità
VM	.	Valutazione Mostro



MANUALI DI RIFERIMENTO

Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia, Aaron Allston, ©1991 TSR, Inc.

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5° Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRI

L'autore di questo manuale non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. L'autore si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

L'autore ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il creatore e compilatore del presente manuale "La Magia Runica".

Il copyright di questo manuale inedito è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright di Giuliano Baldelli, e sono utilizzate con il permesso scritto dell'autore. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del manuale. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "La Magia Runica" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "La Magia Runica" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

T&T e Tunnels & Trolls sono marchi registrati della *Flying Buffalo Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo regolamento **NON** è materiale T&T ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



INDICE

GLI AUTORI	2
-------------------	---

INTRODUZIONE

A proposito dei regolamenti e delle convenzioni usate	3
Il linguaggio delle rune	3
Cenni storici	3
Le rune come alfabeto	6
Il Futhark	6

LA MAGIA RUNICA ED I SUOI INCANTESIMI

Definizione e concetti generali	7
I Punti Runici (RUN)	8
Apprendere le rune del potere	8
Gli incantesimi runici	9
Lista degli incantesimi runici in D&D	9
Lista degli incantesimi runici in T&T	18

LA MAGIA RUNICA DIVINATORIA

La magia divinatoria	31
La magia divinatoria in D&D	31
La magia divinatoria in T&T	33
Tracciare le rune per la divinazione	33
Divinazione con una carta	34
Divinazione con tre carte	34
Divinazione con le pietre	35
Meditazione runica	35

LA MAGIA RUNICA DI CREAZIONE

Tracciare le rune	37
Tracciare le rune sugli oggetti	37
Procedura di creazione di oggetti runici in D&D	38
Procedura di creazione di oggetti runici in T&T	38
Pietre runiche	39
Talismani runici	39
Bastoni runici	40
Golem runici	40
Artefatti runici	42
Il bastone di Odino	42
Il martello del tuono	42
Il corvo di alabastro nero	43
Il mantello della pazzia	43
La spada runica	44
Il destriero delle tempeste	45
Tracciare le rune su creature viventi	46
Procedura di iscrizione delle rune su una creatura vivente in D&D	46
Procedura di iscrizione delle rune su una creatura vivente in T&T	47

LA MAGIA RUNICA DI APPLICAZIONE

Attivazione dei poteri runici	49
Insegnamento ai profani	49

IL SIGNIFICATO DELLE RUNE

Note generali	50
Le rune del potere	50
Ur	50
Thurs	51
Ass	51
Reid	51
Ken	52
Gifu	53
Wynja	53
Hagal	54
Naud	54
Iss	55
Jara	55
Perora	55
Eoh	56
Algiz	56
Sol	57
Tyr	58
Bjarka	58
Eh	59
Madr	59
Lagu	60
Ing	60
Odal	61
Dagaz	61
Feo	62

NUOVE CLASSI DI PERSONAGGIO

Il Runar	64
Il Runar in T&T	64
Il Runar in D&D	64
Lo Scaldo	67
Lo Scaldo in T&T	67
Lo Scaldo in D&D	67
Lo Sciamano Runico	70
Lo Sciamano Runico in T&T	70
Lo Sciamano Runico in D&D	70

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE	73
---	----

La Magia Runica

Gianmatteo Tonci

I simboli runici rappresentano le forze primarie della Natura e gli istinti primordiali che legano l'essere umano all'ambiente che lo circonda. Quello delle rune è un linguaggio esoterico, legato all'invisibile mondo delle energie arcane.

Scoprite in questo volume, utilizzabile con i sistemi di D&D® e T&T®, come utilizzare questi simboli di potere.

Un ricco background storico, i metodi di divinazione, i poteri di tutte 24 le rune, 72 nuovi incantesimi runici, tre nuove Classi di personaggio, numerosi artefatti magici, le tecniche per inscrivere questi simboli di potere per incantare oggetti e creature, il tutto ampliato e chiarificato nella seconda edizione di questo manuale.

