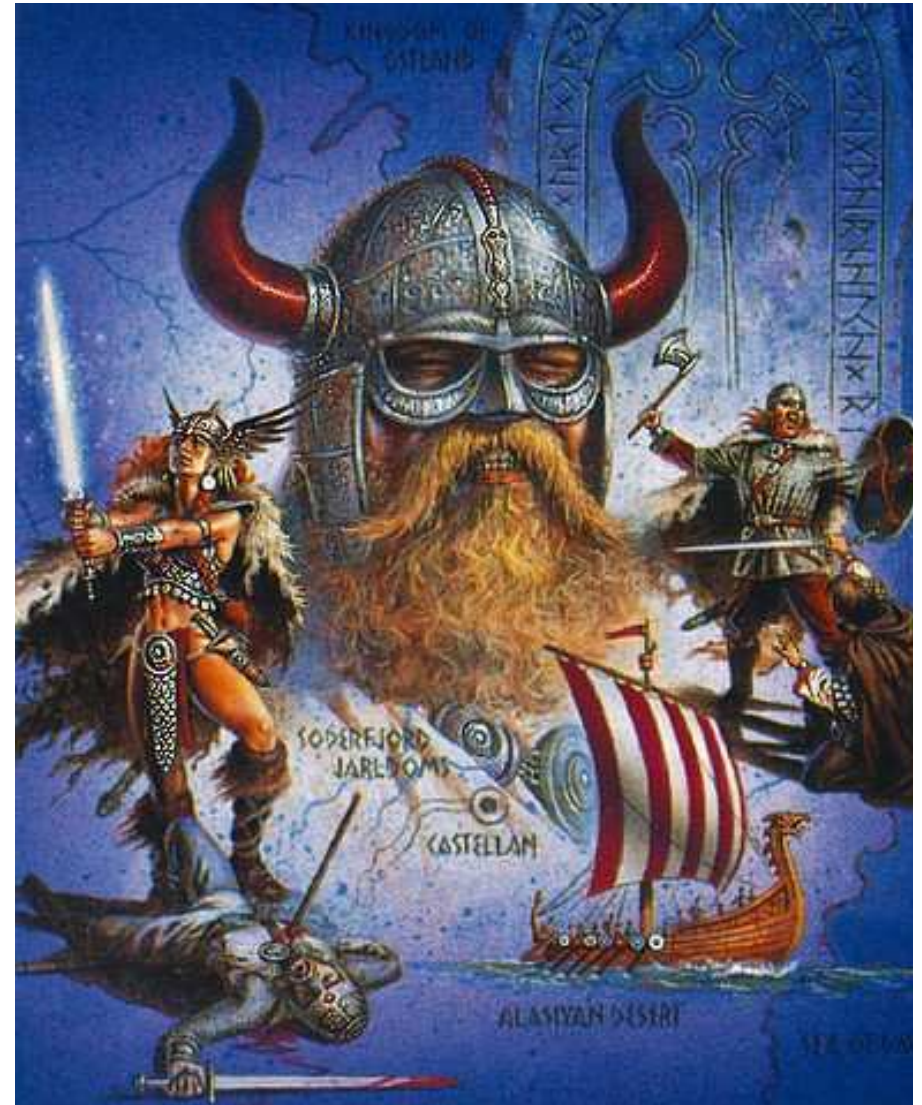


*La Magia
delle 24 Rune
della potenza
di Odino*



MAGIA RUNICA

(tratto dal Gazetteer 7, *The Northern Reaches*)

“Le rune esistono per gli stupidi che le leggono,” proclamò Onund. “Ma solo colui che si è Appeso all’Albero, come fece il Grande Padre Odino, solo uno che ha fissato l’Abisso e sofferto del suo vuoto, può conoscere il loro vero significato e sfruttare il potere che esse racchiudono.

“Si dice che le rune siano state donate all’uomo dal potente Odino, il Padre di Tutti. Le leggende dicono che l’immortale ‘mori’, che si appese al Grande Frassino del Mondo, Yggdrasill. Attraverso l’esperienza della morte e la vista dell’incomprensibile vuoto, Odino riuscì così ad intuire il significato del magico potere delle rune, e lo donò ai suoi figli mortali.

“Tuttavia, chiunque voglia ricevere la conoscenza del Grande Padre deve compiere incredibili sacrifici, proprio come egli fece nella notte dei tempi. Ecco perché la conoscenza delle rune si accompagna sempre a rituali suicidi e di grande privazione...”

Nella vita quotidiana dei nordici, le rune sono semplicemente una speciale forma di linguaggio scritto diffuso tra i chierici delle Terre del Nord, usata particolarmente per iscrizioni su legno, pietra o altre superfici dure. Tuttavia, esiste un altro tipo di rune particolari, rune sacre a Odino conosciute come le “rune della potenza”, che hanno significati magici ben determinati. Con l’aiuto di alcuni incantesimi clericali, i sacerdoti più esperti possono addirittura attingere al potere di queste rune e utilizzarle per ottenere miracoli.

L’uso più comune delle rune è la ricerca di un’ispirazione divina. L’incantesimo *interpretare le rune* permette al chierico di venire a conoscenza del volere dell’Immortale o di vedere nel futuro.

Un secondo uso delle rune è l’iscrizione delle pietre erette. Le pietre erette sono lastre di roccia piantate nel terreno e incise con una serie di conoscenze pratiche e intuizioni mistiche, riguardanti uomini famosi o individui illuminati, gli ostacoli che hanno fronteggiato e la

saggezza che si può apprendere dalle loro gesta. Gli skald (bardi nordici) incidono le pietre erette lungo le strade per commemorare importanti eventi e narrare le buone e le cattive azioni degli uomini. Le iscrizioni sono state lasciate per chi verrà dopo, affinché possa apprendere dall’esperienza dei testimoni oculari ispirati dagli immortali. Queste iscrizioni runiche possono essere lette solo da chi possiede l’abilità *Leggere le Rune*. Gli incantesimi *lettura dei linguaggi* e *lettura del magico* non consentono di interpretare le iscrizioni runiche, ma un *desiderio* o un *contattare piani esterni* può rivelarsi efficace. Queste pietre e le rune che portano incise sono sacre agli immortali nordici. Manometterle o cancellarle è un grande sacrilegio, e i seguaci di Odino non fermeranno di fronte a niente per vendicare un simile affronto alle pietre runiche.

Il terzo modo in cui vengono usate le rune è per incantare armi, gioielli, indumenti, tombe e oggetti dotati di valore rituale. Il sacerdote deve usare l’incantesimo *incidere le rune* per fissare una determinata runa del potere su un oggetto, creando così oggetti magici utilizzabili solo dai chierici; le proprietà magiche di un oggetto di questo tipo vengono infatti attivate solo dall’incantesimo *benedire le rune*. Per associare correttamente una runa della potenza ad un oggetto, il chierico deve aver appreso quella specifica runa mediante l’incantesimo *conoscere le rune* e deve aver superato il pericoloso rituale delle nove notti associato a quest’incantesimo.

I seguenti incantesimi clericali sono noti agli appropriati livelli da tutti i chierici che servono gli Immortali del pantheon delle Terre del Nord e che hanno l’abilità generale *Leggere le Rune*.

BENEDIRE LE RUNE

Bless Rune

Divinità: tutte le divinità del Pantheon Nordico

Livello: 2°

Raggio: tocco

Durata: 10 round (o asseconda del

potere della runa attivata)

Effetto: attiva il potere di una runa posta su un oggetto

Quest’incantesimo attiva una runa della potenza che sia stata in precedenza correttamente incisa da un chierico su un oggetto. Benedire la runa attiva solo uno dei vari poteri riguardanti la runa (i poteri delle 24 Rune della Potenza di Odino sono elencati di seguito): il chierico deve specificare quale potere desidera invocare prima di lanciare l’incantesimo, altrimenti l’incantesimo fallisce e la runa non viene attivata.

INTERPRETARE LE RUNE

Interpret Runes

Divinità: tutte le divinità del Pantheon Nordico

Livello: 2°

Raggio: tocco

Durata: istantaneo

Effetto: ottiene un responso divino circa un’azione proposta

Utilizzando una serie di tasselli di legno intagliati e benedetti, il soggetto può chiedere consiglio all’Immortale che serve circa il corso di un’azione. Dopo aver lanciato l’incantesimo, il sacerdote invoca l’Immortale con le corrette frasi rituali, descrive il corso delle azione che propone e poi lancia i tasselli davanti a sé. In base alla combinazione dei tasselli, il soggetto legge la risposta del suo patrono immortale.

Gli Immortali generalmente rispondono in uno dei seguenti modi:

- “Hai scelto bene. Hai la nostra benedizione.” (Buona idea)
- “La tua sorte è incerta, ma hai la nostra benedizione.” (Non è una cattiva idea)
- “La tua scelta è avventata. Che il Destino ti porti fortuna.” (Brutta idea. Se ci provi, spera di essere fortunato)
- “La tua scelta ci offende. Possa tu vivere per pentirtene.” (Non solo è una brutta idea, ma va anche contro i principi del tuo culto. Il tuo patrono non è

compiaciuto, ma potrebbe perdonarti)

- “**SILENZIO!**” (Potrebbe significare qualsiasi cosa da “Come puoi farmi perdere tempo con qualcosa di così stupido?” a “Fallo e non solo sarai morto, ma il tuo il spirito dovrà cercarsi un altro immortale da servire.”)

Il DM, naturalmente, ha la possibilità di presentare la risposta dell’Immortale sotto qualsiasi forma desideri, da una singola parola a un lungo discorso sull’etica morale.

CONOSCERE LE RUNE

Know Rune

Divinità: tutte le divinità del Pantheon Nordico

Livello: 3°

Raggio: 0 (solo il chierico)

Durata: 9 notti

Effetto: svela il segreto di una runa della potenza

L’utilizzo di quest’incantesimo consente ad un chierico di imparare una delle 24 Rune della Potenza di Odino, oppure un’altra runa della potenza messa a disposizione dal DM. Per avere effetto, questa magia deve essere accompagnata dalla Cerimonia dei Nove Giorni adeguata al culto del chierico.

Durante la Cerimonia dei Nove Giorni deve essere presente un chierico che conosce la runa che il sacerdote desidera apprendere, oppure un oggetto che porta quella runa inscritta correttamente. Deve essere presente anche un chierico che conosca questo incantesimo per pronunciare le formule corrette.

Il rituale richiede la morte cerimoniale (non reale) del chierico che vuole apprendere la runa. Di conseguenza ogni uso dell’incantesimo *conoscere le rune* comporta la perdita permanente di 1 punto di Costituzione. Al chierico viene data una pozione da bere, una tossina che non uccide ma paralizza la mente e il corpo del chierico, inducendo uno stato di morte apparente. Il chierico rimane sveglio per nove giorni e nove notti ma non può comunicare, nemmeno con la

magia mentale. Isolato da tutte le percezioni esterne per un periodo prolungato, se il chierico non è preparato può davvero morire o impazzire, come risultato dello sfiorare la morte così da vicino e così a lungo (a discrezione del DM, il personaggio potrebbe dover effettuare un TS Veleno o una prova di Costituzione per sopravvivere a quest’ordalia).

Nel culto di Odino, un cappio cerimoniale viene messo attorno al collo del chierico e poi viene sepolto in una bara stagna in una palude sacra per nove notti. Nel culto di Thor e in quello di Heimdall, la cerimonia è simile ad eccezione del fatto che il chierico viene sepolto sottoterra per nove notti. Nel culto di Frey e Freyja, il chierico viene lasciato su una pira funeraria cerimoniale, che non è accesa, in cui rimane in trance per nove giorni. Nel culto di Forsetta e di Wyrð, il chierico viene deposto in una barca lasciata ormeggiata in una baia per nove notti. Nel culto di Hymir, il chierico viene deposto invece in un enorme calderone e poi sotterrato. Nel culto di Wayland, l’individuo viene fissato al pavimento della casa con robuste tenaglie e poi murato vivo per nove notti. Nel culto di Loki e in quelli di Hel e Skuld, il chierico viene sigillato nell’oscurità di una caverna per nove giorni

Al termine della Cerimonia delle Nove Notti, il chierico deve essere ridestato dalla morte rituale: per questo sono necessari gli incantesimi *neutralizza veleno* e *cura ferite critiche*. Quando il personaggio viene ridestato, è richiesto un tiro *Onorare* l’immortale scelto: se la prova riesce, significa che il chierico è entrato in possesso della runa che ha chiesto di apprendere. Se la prova fallisce, l’immortale ha semplicemente scelto di dare al personaggio una runa diversa da quella richiesta (magari una runa che più si adatta al culto). A volte la runa richiesta viene concessa al termine di un’impresa o a compimento di una missione di cui il sacerdote viene informato durante la trance. In rare circostanze l’immortale dona al chierico una runa della potenza finora sconosciuta (che deve eccezionalmente essere creata dal DM).

Nota: Molte delle nazioni del Mondo Conosciuto vedono i rituali per

conoscere le rune con orrore e disgusto, a causa delle pratiche molto vicine al suicidio. Perciò questi rituali vengono tenuti segreti dai chierici del nord, anche se le voci corrono. Questo può parzialmente spiegare perché la magia runica non è comune al di fuori delle Terre del Nord.

INCIDERE LE RUNE

Inscribe Rune

Divinità: tutte le divinità del Pantheon Nordico

Livello: 3°

Raggio: tocco

Durata: permanente

Effetto: incide una runa della potenza su un oggetto

Quest’incantesimo permette ad un chierico di porre una runa della potenza su un oggetto. Il chierico deve conoscere la runa (vedi prima l’incantesimo *conoscere le rune*) ed eseguire l’appropriato rituale; ogni errore o omissione nell’esecuzione del rituale rovina l’effetto dell’incantesimo.

Per inscrivere un oggetto con una runa della potenza efficacemente, il chierico che esegue l’incisione e gli attrezzi utilizzati per realizzarla devono essere purificati attraverso un rituale e consacrati agli immortali. La preparazione del rituale richiede 2d4 ore per la purificazione, ed il rituale stesso richiede 4d6 ore. La preparazione del rituale deve essere eseguita dallo stesso sacerdote che lancerà l’incantesimo e realizzerà l’incisione. Se il chierico viene disturbato in qualsiasi modo durante il rituale, il rituale è rovinato e l’incantesimo non può essere usato efficacemente.

A meno che non venga incisa con quest’incantesimo, una runa della potenza non ha proprietà magiche e non può essere attivata. Una volta che è stata correttamente apposta su un oggetto, una runa della potenza può essere attivata da un chierico solo mediante l’utilizzo dell’incantesimo *benedire le rune*.

Ogni oggetto su cui è stata posta una runa della potenza diventa legato magicamente al chierico che ha eseguito il rituale e pronunciato

l'incantesimo. D'ora in poi, il chierico sarà sempre quando la runa viene attivata da un incantesimo *benedire le rune*, o quando viene distrutta fisicamente (distruzione della runa stessa o dell'oggetto) o magicamente (da un incantesimo *dissolvi magie* o simili); ciò accade indipendentemente dalla distanza dall'oggetto, purché entrambi rimangano sullo stesso piano di esistenza. Il chierico non sa nulla riguardo le circostanze di attivazione o distruzione della runa, solo che è stata attivata o distrutta.

C'è un limite al numero di rune della potenza che un chierico può incidere. Il numero totale di rune è uguale al numero di incantesimi di terzo livello che il chierico può memorizzare. Se il chierico tenta di incidere un numero di rune che superi il suo limite, tutte le rune della potenza iscritte da lui fino a quel momento perdono immediatamente le loro proprietà magiche ed il rituale che sta compiendo per incidere la nuova runa viene annullato.

Gli oggetti dotati di rune incise correttamente da un chierico mantengono le loro proprietà anche dopo la sua morte.

LE 24 RUNE DELLA POTENZA DI ODINO

Queste sono le 24 Rune della Potenza diffuse tra i chierici del Pantheon Nordico. Tutti i personaggi possono imparare a riconoscere queste rune, parafrasando il loro significato e capendo le loro funzioni magiche. Tuttavia, solo chi è ispirato dal sacrificio e dalla comunione con l'immortale (attraverso il rituale per *conoscere le rune*) può comprendere totalmente e invocare il potere di queste rune.

Quando attiva una runa con l'incantesimo *benedire le rune*, il chierico deve menzionare esplicitamente quale dei poteri elencati per quella runa decide di invocare; il potere rimane attivo per 10 round (a meno che la descrizione dell'effetto indichi diversamente). Infine, a meno che non sia diversamente specificato, solo gli esseri dotati di intelligenza superiore a

quella animale possono evitare gli effetti di una runa eseguendo con successo un TS Incantesimi.

Altre Rune: Ci sono molte altre rune della potenza, e altri poteri di queste rune possono essere appresi attraverso avventure. Queste rune sono di proprietà degli Immortali e possono essere concesse solo come ricompensa per i servizi resi. Quando vengono scoperte, queste rune non possono essere comprese senza una speciale conoscenza (come la spiegazione data direttamente da chi l'ha incisa, o un'intensa ricerca scolastica, o un'ispirazione divina). Per invocare il potere di una runa, il chierico deve capire quali diversi effetti la runa può produrre e richiedere specificamente l'effetto desiderato quando benedice la runa.

Un sacerdote disperato può provare a invocare una runa di cui non conosce i poteri. Se il sacerdote è un PG, il giocatore può dire al DM quale effetto magico sta cercando di invocare. Se quest'effetto è in qualche modo correlato con il potere della runa, ci potrebbe essere una possibilità che la runa venga attivata. Normalmente non dovrebbe succedere nulla; occasionalmente può accadere qualcosa di positivo, oppure di negativo (a discrezione del DM in base alla situazione e alla fedeltà del sacerdote). Invocare una runa senza la specifica conoscenza dei suoi poteri è un atto caotico e non deve essere preso con leggerezza.

Ad un personaggio può essere eccezionalmente concessa dagli immortali una propria runa personale. È un segno di grande rispetto, spesso un segno che un grande destino attende il personaggio. Generalmente quel destino può essere tanto una maledizione quanto una benedizione.

1) Algir (l'Alce)

Questa runa indica la protezione.

1. Uno scudo iscritto con questa runa attivata si considera uno scudo magico +1 per la durata dell'incantesimo.
2. Il possessore della runa riceve un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza che riguardano la magia.
3. Un'arma iscritta con questa runa attivata para automaticamente un singolo attacco al round per la

durata dell'incantesimo. Il giocatore deve scegliere quale attacco intende parare prima dei tiri per colpire e ferire.

2) As (gli Immortali)

Questa runa indica gli Immortali e i loro reami celesti oltre il Primo Piano.

1. Rivela la reale forma di creature magicamente camuffate entro il raggio visivo del possessore della runa, in particolare demoni, immortali e svariate creature provenienti dall'esterno del Primo Piano.
2. Crea un cerchio di protezione (come una pergamena di *protezione*) che impedisce ai demoni di entrare nel cerchio.
3. Conferisce un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per la durata dell'incantesimo.

3) Berkana (la Betulla)

Questa runa indica la durevole vitalità della betulla.

1. Se non si indossa nessuna armatura, la pelle diventa resistente come la corteccia, portando la CA naturale a 6. Indossare qualsiasi altra armatura (incluse le armature magiche) nega i suoi benefici, ma si può usare lo scudo.
2. Il possessore della runa subisce metà danno da un attacco fisico o magico. L'individuo può scegliere di subire metà danno dopo aver saputo l'entità del danno provocato dall'attacco. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
3. Il possessore della runa recupera automaticamente 19 Punti Ferita. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).

4) Dagar (il Giorno)

Questa runa indica i poteri della luce e delle tenebre.

1. La runa brucia fino ad emanare una luce potente quanto quella solare per 10 round (senza

tuttavia produrre altrettanto calore). Tutte le zone entro la linea visiva dalla posizione della runa vengono illuminate completamente, fino ad una distanza di 60 metri. Quest'effetto magico non viene influenzato dalle forme invertite degli incantesimi *luce magica* e *luce persistente*.

2. Riduce tutte le sorgenti luminose artificiali e magiche entro 36 metri dalla runa all'1% della loro effettiva intensità (99% di oscurità). Tutti gli attacchi subiscono una penalità di -4.
3. Permette al possessore della runa di vedere nel buio come se possedesse l'*infravisione* (incantesimo dei maghi di 3° livello).

5) Ehwar (il Cavallo)

Questa runa indica l'empatia con la cavalcatura e la maestria nel cavalcare.

1. Il possessore della runa può entrare nella mente di un cavallo per la durata dell'incantesimo, percependo tutto ciò che il cavallo percepisce coi suoi sensi.
2. Il possessore della runa riesce automaticamente in tutti i tiri sull'abilità *Cavalcare*.
3. Il possessore della runa può evocare un particolare cavallo che si trovi entro un raggio di 1.6 km. Se il cavallo lo conosce bene ed è stato trattato con rispetto, risponderà all'evocazione immediatamente: arriverà il prima possibile, combattendo con altre creature e rischiando la propria vita in manovre ardite se necessario. Se invece si evoca un cavallo sconosciuto, esso non correrà alcun rischio per rispondere all'evocazione del possessore della runa e arriverà con calma.

6) Fehu (il Bestiame)

Questa runa indica la ricchezza. Gli uomini del nord calcolano la ricchezza in termini di quanto bestiame possiedono.

1. Indica la presenza di un tesoro nel raggio di 27 metri.

2. Indica la direzione di un tesoro specificamente indicato.
3. Scherma un tesoro dall'individuazione magica.
4. Rivela il possessore di un oggetto che porta una runa della potenza.

7) Gefu (il Dono)

Questa runa indica la generosità e l'ospitalità

1. Provoca una reazione positiva da parte di creature intelligenti alla richiesta di cibo, vestiti e alloggio (+3 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca una reazione positiva da parte di individui ostili o vendicativi, di fronte all'offerta di doni o di scuse come compenso al torto o alle offese subite (+3 al tiro sulle reazioni).

8) Hagla (la Natura Crudele)

Questa runa indica il lato distruttivo e violento della natura.

1. Crea un singolo fulmine magico, come l'omonimo incantesimo dei maghi, che provoca 3d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).
2. Crea una violenta tempesta di vento e pioggia in un raggio di 6 metri, centrata sulla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto devono eseguire una prova di Forza (o di Destrezza se più appropriato) ogni round per poter eseguire le proprie azioni normalmente. Un fallimento del tiro significa che durante quel round non si può intraprendere alcuna azione. Il possessore della runa non può fare altro che concentrarsi per la durata dell'effetto.

9) Ihwar (il Cacciatore)

Questa runa indica l'abilità di seguire tracce, disporre trappole e uccidere la selvaggina.

1. Le armi da lancio e da tiro su cui questa runa viene incisa guadagnano un bonus di +2 al Tiro per Colpire (ma essa non le rende magiche).
2. Piccole trappole e trabocchetti incisi con questa runa permettono al possessore della runa di

catturare piccole creature (al massimo 9 kg) senza ferirle. Se viene indicata una specie normalmente attiva nell'habitat in cui viene posta la trappola, la creatura sarà attirata nella trappola entro 24 ore. Se viene indicata una creatura che non vive nella zona, la runa non ha effetto.

3. Per la durata dell'incantesimo, il possessore della runa può seguire le tracce di qualsiasi creatura, indipendentemente dalla superficie su cui è passata o da tentativi fisici e magici di nascondere il sentiero.

10) Ingwar (la Crescita)

Questa runa indica il potere della crescita nelle cose naturali.

1. Le piante normali crescono fino a riempire una semisfera centrata sulla runa di raggio 4.5 metri. Questa crescita innaturale provoca nelle piante la deformazione, il collasso e l'attorcigliamento, creando una formidabile barriera verso chi vuole raggiungere la runa o bloccando uno stretto sentiero. L'effetto procede per incrementi per i 10 round dell'incantesimo, terminando nel round finale. Le piante rimangono enormi e distorte fino a che non vengono distrutte o muoiono naturalmente.
2. Una singola pianta o un oggetto fatto di materiali vegetali cresce fino a cinque volte rispetto le sua altezza originale e due volte rispetto alla larghezza in un round. Inoltre un bastone, una corda di canapa o una camicia di cotone possono crescere di dimensione come fossero piante o viticci.
3. Un animale naturale cresce fino al doppio delle sue dimensioni in un round. La creatura può muoversi solo alla metà della sua normale velocità e ha Destrezza dimezzata, ma i suoi Punti Ferita, i danni e la capacità di carico sono raddoppiati.

11) Isar (il Ghiaccio)

Questa runa indica il ghiaccio e il freddo.

1. Congela una superficie d'acqua di 9 metri quadri, spesso abbastanza da reggere il peso di un uomo normale. Se viene formata in acque molto movimentate, il ghiaccio diventa una zattera di ghiaccio e galleggia seguendo la corrente. Al termine dell'incantesimo, il ghiaccio si scioglie in 1d10 round (indipendentemente dalla temperatura e dalle condizioni).
2. Provoca una piccola tempesta di grandine di 3 metri di diametro, entro 18 metri dalla runa. Le creature all'interno dell'area d'effetto subiscono 3d6 punti di danno (è concesso un TS Bacchette per dimezzare i danni).

12) Jarn (la Natura Feconda)

Questa runa indica l'abbondanza della natura selvaggia (in opposizione agli animali domestici e ai raccolti).

1. Il possessore della runa sa istintivamente se animali o piante siano commestibili o velenosi (ciò include le piante e gli animali naturali di superficie e quelli appartenenti ad ambienti sotterranei).
2. Indica la direzione di una specifica specie di pianta conosciuta dal possessore della runa che ha proprietà magiche o curative. Il massimo raggio d'azione è 1.6 km.

13) Kaunna (il Fuoco)

Questa runa indica il calore del focolare domestico, la luce rischiarante della torcia ed il potere distruttivo del fuoco selvaggio.

1. La runa brucia come una torcia per due ore, ma non consuma il materiale su cui è iscritta. Il fuoco brucia anche in caso di pioggia intensa, ma non sott'acqua.
2. La runa brucia intensamente per la durata dell'incantesimo. Se si effettua con successo un Tiro per Colpire con l'oggetto su cui è posta la runa, il bersaglio (o la vittima) subisce 3d4 punti di danno per il fuoco.

14) Lagur (l'Acqua)

Questa runa indica la protezione dall'affogamento e dalla forza selvaggia del mare.

1. Il possessore della runa può respirare sott'acqua.
2. Il possessore della runa può galleggiare sulla superficie dell'acqua, senza riguardo per l'ingombro personale. Egli può inoltre tenere a galla un'altra persona oltre a sé, ammesso che questa non abbia con sé oggetti per un ingombro superiore alle 600 monete (30 kg).
3. Una runa attivata incisa nella prora di una nave la protegge dall'affondamento per 1d10 turni. Essa *non* protegge i membri dell'equipaggio dalle condizioni circostanti.
4. Una runa attivata incisa su di un bastone di legno manterrà una persona non ingombrata (con meno di 200 monete - 10 kg) a galla per 24 ore, anche se non proteggerà la persona dagli elementi.

15) Mannar (l'Uomo)

Questa runa indica la conoscenza e la saggezza terrena.

1. Il possessore della runa può conoscere le vere intenzioni e l'allineamento di un individuo sconosciuto; l'effetto si può ripetere su un individuo diverso ogni round.
2. Il possessore della runa può cercare nella mente di un altro essere umano la risposta ad una domanda. Se il soggetto conosce la risposta, il personaggio la viene a sapere. Se il soggetto non conosce la risposta, il personaggio non può attingere ad altre informazioni. Più complicata è la domanda, più incerta, inattendibile e oscura è la risposta che riceve il possessore della runa.
3. Afferrando un oggetto appartenuto ad un altro umano, il possessore della runa può sapere in quale direzione viaggiare per trovarlo. Il personaggio non ha il senso della distanza, solo della direzione. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo

questo effetto (anche se non sono passati 10 round).

16) Naudir (il Bisogno Disperato)

Questa runa indica un grande pericolo e la fortuna che serve a evitarlo.

1. Permette al possessore della runa di ritardare gli effetti di un singolo attacco fisico fino al termine dell'incantesimo. Il possessore della runa deve indicare l'attacco che vuole evitare prima che vengano fatti i tiri per colpire e per le ferite. Gli effetti dell'attacco vengono ritardati sino al termine della durata dell'incantesimo.
2. Permette al possessore della runa di muoversi al doppio della sua velocità normale per la durata dell'incantesimo, senza risentire della stanchezza.
3. Conferisce al possessore della runa un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per la durata dell'effetto.

17) Odala (il Diritto di Nascita)

Questa runa indica potere sul fato ordinato dagli Immortali.

1. Durante i 10 round di durata dell'incantesimo, il possessore della runa può permettere ad un'altra creatura (non a se stesso) di ignorare l'effetto di un attacco che la ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o per magia.
2. Il possessore della runa può ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia. La runa non necessita di essere attivata, ma il possessore della runa deve avere nella sua mano l'oggetto iscritto con la runa e deve essere in grado di pronunciare l'incantesimo *benedire le rune* (quindi egli deve conoscere la preghiera, non deve aver esaurito i suoi incantesimi di 2° livello per quel giorno, deve essere cosciente e in grado di parlare per formulare la magia che attiva l'incantesimo).

Quest'azione viene eseguita automaticamente, indipendentemente dalle altre azioni intraprese dal possessore della runa durante quel round.

18) Pethru (il Mistero)

Questa runa indica l'occultamento e la conoscenza nascosta.

1. Chi si trova entro 18 metri dal possessore della runa non lo nota, come se effettivamente non si trovasse lì. Anche se chi osserva ci va a sbattere contro o vede un'altra prova evidente della sua presenza (ombre od oggetti lanciati che interrompono all'improvviso il loro volo), non riconosce l'apparenza dell'evidenza. Chi osserva la scena da oltre 18 metri non è influenzato da quest'effetto.
2. I messaggi scritti in runico sono permanentemente nascosti alla vista se accompagnati dall'attivazione di questa runa all'interno del messaggio. Il messaggio può essere letto solo dopo l'attivazione di un'altra runa *Pethru* entro la linea visiva del messaggio nascosto.
3. Il possessore della runa viene allertato della presenza di creature invisibili entro un raggio di 18 metri, senza però vederle. Il possessore della runa non conosce la distanza o la posizione dell'essere invisibile: la sola indicazione della presenza dell'essere è il brillante e intensificato bagliore della runa attivata.

19) Raidu (il Viaggio)

Questa runa indica il viaggiatore.

1. Per un periodo di sei ore, il possessore della runa si desta dal sonno se un nemico o una creatura con intenzioni ostili si avvicina entro 30 metri.
2. Se il possessore della runa si è perso, o la via da seguire non è chiara a causa dell'oscurità o del cattivo tempo atmosferico, il possessore della runa sa istintivamente in quale direzione viaggiare per raggiungere la sua destinazione (anche se non ha

idea riguardo la distanza da percorrere).

3. Per un periodo di sei ore il possessore della runa riceve un bonus di +2 alle prove di Costituzione eseguite per contrastare la fatica o pericoli dovuti alle condizioni atmosferiche.

20) Sowelu (il Sole)

Questa runa indica la guarigione e la buona salute.

1. Un incantesimo curativo lanciato dal possessore della runa cura automaticamente il massimo numero possibile di punti ferita. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Guarisce dalla morte recente. Se viene toccata dalla runa attivata, la vittima perde permanentemente 1 punto di Costituzione e risale a 1 Punto Ferita. La vittima deve essere stata ridotta sotto gli 0 PF da meno di 10 round da quando la runa tocca il cadavere. Se la vittima è stata ridotta a -11 Punti Ferita o peggio, la runa non ha alcun effetto.

21) Thurs (il Gigante)

Questa runa indica le razze dei giganti.

1. Provoca una reazione favorevole al possessore della runa da parte delle creature gigantesche (+2 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca la paralisi di un gigante; la creatura può eseguire un TS Incantesimi ogni round per superare la costrizione.
3. Il possessore della runa cresce fino alle dimensioni di un gigante delle colline. Il possessore della runa in pratica diventa temporaneamente un gigante delle colline, con tutte le abilità e debolezze correlate (incluse la stupidità, la ferocia e la natura brutale del gigante). I vestiti e l'armatura del personaggio possono essere distrutti durante la trasformazione. Le normali armi umane sono inutilizzabili.

22) Tiwar (la Guerra)

Questa runa indica la forza e il valore nelle armi.

1. Un'arma inscritta con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno. La runa cessa di essere attiva immediatamente dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Il portatore della runa ignora gli effetti della paura e delle illusioni magiche.
3. Riduce di un punto il morale di chiunque attacchi il portatore della runa e si trovi entro un raggio di 3 metri.

23) Urur (il Bisonte)

Questa runa indica la forza di un animale selvaggio.

1. Provoca la paralisi di un animale selvaggio ostile.
2. Dona al possessore della runa la forza di un orso (Forza 18).
3. Attrae l'attenzione di tutti i nemici in un raggio di 9 metri e fa in modo che attacchino il possessore della runa anziché i suoi compagni (come il bisonte che sfida un branco di lupi per proteggere la mandria).

24) Wunju (la Gioia)

Questa runa indica la felicità e la gioia di vivere.

1. Provoca la reazione positiva del pubblico ad una storia o una canzone (+2 al tiro sulle reazioni).
2. Provoca la reazione positiva di un ascoltatore alla richiesta di aiuto (+4 al tiro sulle reazioni).
3. Tutte le creature nel raggio di 6 metri smettono temporaneamente di combattere. Le creature che effettuano con successo un TS Incantesimi mentali possono resistere agli effetti della runa, mentre le creature oltre il raggio di 6 metri non vengono influenzate.

Tratto dal

Tomo della magia di Mystara di

Marco Dalmonte

mdalmonte@racine.ra.it

<http://www.geocities.com/timessquare/dungeon/9940/>

Matteo Barnabè

m.barnabe@tiscali.it