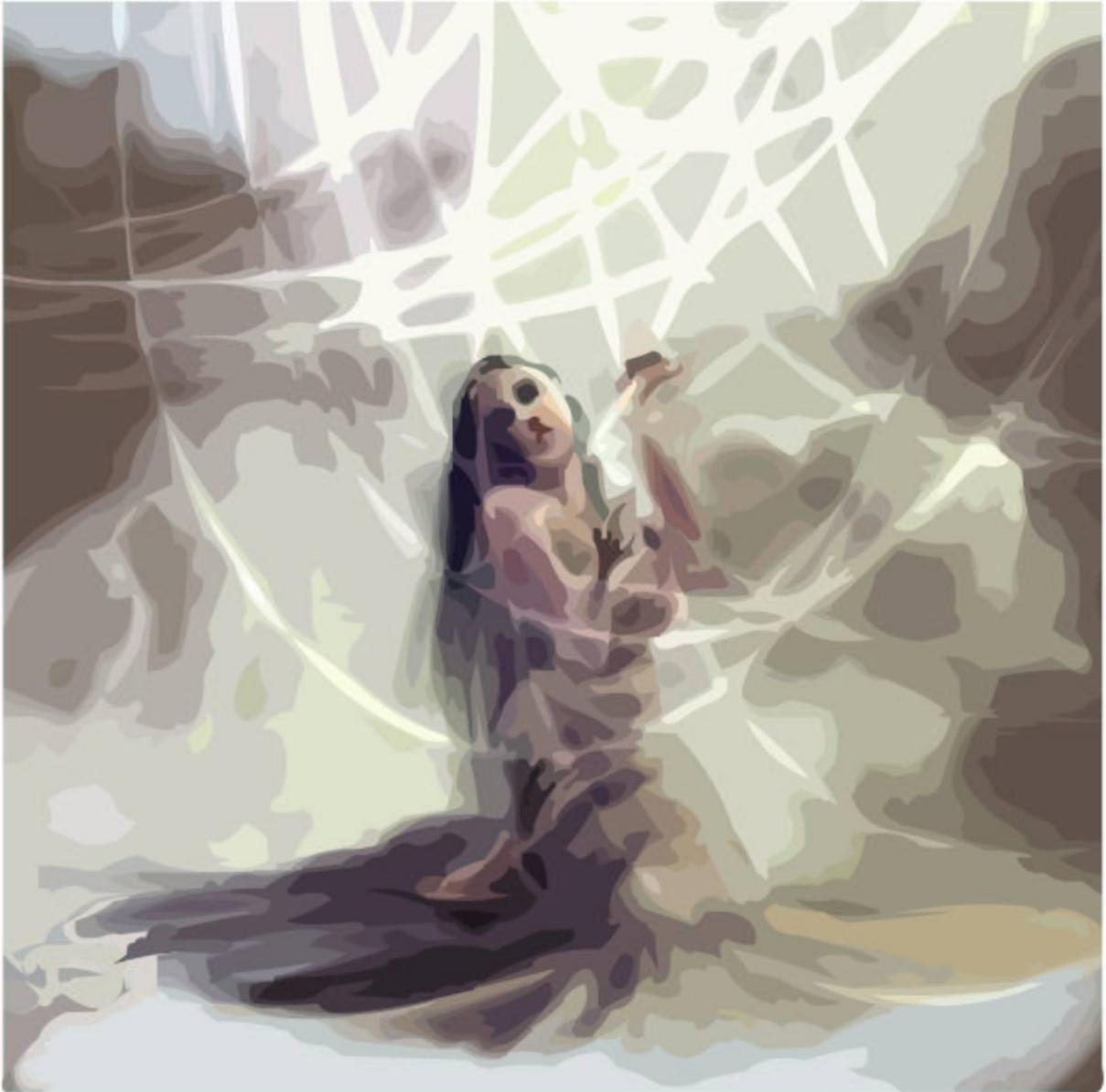


RUNICA

Enrico Maria Giovanni Pinto

29 marzo 2003



1 Sistema runico di lancio di magie

Questo libro ha la pretesa di essere sussidio per la magia e per i maghi in genere dei giochi di ruolo. Ovviamente ciò non significa che non abbisogna del contributo dei giocatori e risultare divertente, giocabile e coinvolgente.

La maggior parte dei sistemi magici di giochi di ruolo si basa su "liste" o su "materie" o altro in ogni caso su determinati argomenti. Runica no.

Runica permette al giocatore / personaggio il controllo della magia a 360°. Questo perché al giocatore è stata data la possibilità di controllare ogni aspetto della magia: dall'effetto vero e proprio al dove agisce, al quando, al chi viene coinvolto, ecc.

Tutto questo controllo è possibile poiché si è "atomizzata" la magia fino ad arrivare al nucleo delle parti che la compongono; queste parti sono le RUNE: esse sono oggetti di qualunque tipo sui quali vengono incisi simboli arcani di potere.



2 Spiegazione introduttiva

Il metodo che abbiamo usato cerca, coi dovuti accorgimenti, di permettere ai giocatori di sviluppare come meglio credono il personaggio e di avere un controllo completo del mezzo magico facendo diventare il personaggio sempre più bravo in tutte quelle attività che più di frequente. Ciò si sviluppa nello specifico con il lancio di rune. Infatti il personaggio sarà più abile e più efficace nel lancio di quelle rune che conosce meglio. Inoltre mi sembrava molto gratificante per i giocatori vedere come il proprio personaggio a seconda "dell'allenamento" cui viene sottoposto riesce a migliorarsi (sudandosi questo miglioramento) nelle rune che preferisce. Inoltre permette anche una maggior diversità e differenziazione di stili di gioco.

Così abbiamo preparato questa sintassi della magia che permette ai giocatori e ai personaggi di dare un proprio stile alla magia.

2.1 Concetti dei gdr per runica

Per giocare ad un gioco di ruolo con il tipo di magia esposto da RUNICA, servono delle persone ovviamente. Tra i giocatori ve ne sarà uno chiamato FATO che gestirà le azioni e gli avvenimenti del "mondo" in cui i giocatori faranno muovere i loro alter ego o personaggi.

Mentre i giocatori dovranno impersonare i loro alter ego dando voce ai pensieri, slanci, azioni, sentimenti, fobie, ecc. del personaggio, il FATO dovrà creare le avventure, le situazioni nelle quali si troveranno i giocatori e dovrà fare in modo che essi si sentano coinvolti da tutto quanto li circonda. Dovrà fare in modo che percepiscano mediante le sue descrizioni tutto quello che accade intorno a loro.

Il compito principale del FATO è quello di divertirsi e far divertire i giocatori tenendo presente che dovrà essere anche l'essenza dell'equilibrio e dell'oggettività. Deve quindi valutare con attenzione le difficoltà delle situazioni nelle quali si trovano i personaggi e lasciare almeno una via d'uscita possibile. Non deve quindi pretendere, rendendo così eccessivamente difficile e frustrante il gioco, che i personaggi riescano a fronteggiare con successo pericoli al di fuori delle loro possibilità; né sottovalutare le loro capacità rendendo il gioco troppo banale e quindi noioso.

Da ricordare che la parola del FATO è regola di gioco poiché rende vivo il regolamento, quindi i giocatori non dovrebbero contestare il FATO anche se ciò che ha deciso non segue questa trattazione. Ricordiamo che comunque tutto questo è finalizzato al divertimento, non è quindi un libro di leggi ferree.

Il FATO è in somma l'ago della bilancia e dell'equilibrio.

Dopo aver discusso sui giocatori e sul FATO discuteremo su come è stata concepita la realtà e la magia.

Queste "cose" sono formate da SOSTANZA e INFORMAZIONE. La sostanza è l'essenza della materia e le rune organizzano la sostanza. Queste "cose" hanno

ricevuto l'identità tramite le rune che sono dei nomi. I nomi non sono parole qualsiasi quindi, ma i Nomi (l'informazione), soprattutto sono Nomi Propri: l'appellativo con cui l'essenza delle cose riconosce se stessa, l'identità di ogni fenomeno esistente.

Le rune sono quindi questi nomi, l'essenza dell'energia cristallizzata in forme, la realtà di ogni trasformazione. Il divenire delle cose può quindi essere definito come una frase di rune che continua a essere pronunciata provocando, di pari passo con i fonemi, mutazioni percepibili.



2.2 Spiegazione realtà nomi

Dopo tutta questa pseudo filosofia passiamo alle note tecniche.

2.2.1 Le rune

Le rune sono parole, apposte su supporti, che per mezzo della capacità mentale particolare del personaggio o per mezzo dell'informazione conosciuta della cosa, hanno efficacia nella realtà; esiste quindi un rapporto metonimico tra runa e realtà: quello che la runa dice o l'insieme di rune dicono accade, succede.

Vi sono rune di diversi tipi che proprio come le parole hanno funzioni diverse.

2.2.2 Frase Runica (FR)

La Frase Runica (FR) è un insieme ordinato e compiuto di RUNE; non c'è necessità che la frase runica sia composta da tutti i tipi di rune, è sufficiente che sia comprensibile e adeguatamente precisa.

Ricordiamo che, forse a causa della capacità mentale del personaggio, forse a causa della natura particolare dell'energia e dell'informazione che le rune usano, questa magia è per così dire appiccicosa. La magia che le rune utilizzano può definirsi quindi "viscosa": può capitare che parte del significato di una runa "inquin" il significato di un'altra runa. Anche grazie a questo, un insieme di rune può dar vita alla frase runica e acquisire un senso compiuto pur essendo formata da tanti significati distinti e separati; inoltre può avere effetti sottilmente diversi ogni volta che viene lanciata.

Però può capitare che questo accada contro la volontà del personaggio, causando un effetto diverso da quello sperato e/o una compromissione del tipo o del significato originale della runa. Ciò è tanto più grave quanto più si verifica con rune di tipo e specie diversa (che vedremo in seguito).

Ogni personaggio può possedere la capacità di lanciare RUNE, tale capacità viene insegnata e migliorata in apposite scuole chiamate Accademie.

2.3 L'Accademia

L'Accademia è una Scuola in cui vi si insegna l'uso e la scienza delle rune. Periodicamente la scuola organizza corsi all'interno dei quali i personaggi imparano ad utilizzare nella frase runica un numero di rune di uno stesso tipo sempre maggiore. Non ci sono caste dovute a classi o "gradi" tra gli studenti, mentre ce ne sono tra corsi, ma all'interno dei corsi gli usufruttori più esperti insegnano i trucchi e quanto richiesto, per riuscire meglio nel lancio della frase runica. Ovviamente i personaggi potranno chiedere quanto più preme loro, ma tutte le conoscenze hanno un prezzo, prezzo che forse non tutti possono sostenere (sia economicamente, sia come costo di anima, che come servizi e favori presso l'usufruttore...).

Il numero delle accademie varia spesso nel tempo poiché a causa di lotte di potere tra gli stessi insegnanti e usufruttori di rune, se ne creano molte e molte vengono distrutte (anche a causa di qualche esperimento fallito o non schermato bene). Solitamente però nelle vicinanze di accademie distrutte rimane sempre, per motivi personali, qualche usufruttore runico che, tramite qualche favore, sa dire il luogo di altre scuole o il nuovo sito della stessa.

Prima però di esaminare a fondo le rune (caratteristiche, tipi, materia, ecc.), il loro interagire (Frase runica, attivazione volontaria o non di altre rune, ecc.), il lancio di magie (metodo particolare, generale, ecc.), o quant'altro, ricordiamo che essendo questo un sistema magico che può andar bene per tutti i gdr e simili, bisognerà descrivere le unità di misura che si sono usate e i concetti presi in considerazione poiché a giochi diversi corrispondono nomi diversi ma concetti simili.

Una volta capito l'essenza che abbiamo inteso delle unità di misura, sarà più facile un trovare un metodo per convertirle, cambiarle trasformarle e renderle compatibili con ogni altro gdr.

2.4 Unità di misura per Runica

Ogni avventura ha la sua ambientazione, ogni avventura può avere un'ambientazione diversa, ma ogni ambientazione ha le sue peculiarità (con i suoi ordini di guerrieri o le proprie corporazioni di flotte interstellari, ecc.) che sono fondamentali per capire come far agire il personaggio e come farlo reagire adeguatamente. Pur volendo dar vita ad un prodotto univesale che si adattasse a tutte le ambientazioni, abbiamo preferito far riferimento ad alcune unità di misura specifiche che

bene si adattano ai concetti espressi in Runica e sue proprie. Per il trasporto di questi concetti ad altri giochi sarà nostra cura proporre degli esempi che chiarifichino questa trasformazione.

2.4.1 Tempo

Il tempo in Runica è calcolato in modo lineare. Ciò significa che nelle azioni dei personaggi non esistono i turni (tocca a me, tocca a te) in cui ciascuno può fare una azione per volta. Qualche gioco applica a questo alcune correzioni, ma sostanzialmente le cose non cambiano rimanendo grosso modo tocca a me tocca a te. Invece in Runica il tempo è visto come uno scorrere continuo in cui un personaggio molto veloce, può compiere anche due o tre azioni nel tempo in cui un altro ne compie una sola. Per questo motivo è stato necessario introdurre unità di misura che rendessero visibile questa particolarità.

La modalità pratica con cui questo avviene è semplice; a partire da un momento 0 in cui i personaggi iniziano ad agire vengono registrate le durate delle azioni che compiono e sommate per ciascun personaggio: chi prima finisce prima decide cosa fare successivamente mentre gli altri cercano ancora di terminare la loro azione. Prima finisci, prima decidi, prima puoi essere efficace. Come nella realtà. Chi è più veloce può interagire con chi è più lento interrompendo, fermando, aiutando, ecc. l'azione su cui agisce. Quindi chi inizia un'azione la porta a compimento solo se niente interferisce mentre la compie.

Conteggio del Tempo Le unità di misura dello scorrere del tempo sono, a partire dalla più piccola, il **TEMPO** (t), il **micro** (m) che è 200 tempi, l'**ora**, che può essere attorno ai **150 micro**, il **giorno**, una **settimana**, un **mese**, un **anno**.

Ricordiamo che la durata del Tempo e del micro è anche in funzione della durata complessiva della scena (vedi oltre), motivo per cui non è stato indicato un paragone con le unità di misura che i giocatori conoscono per esperienza diretta.

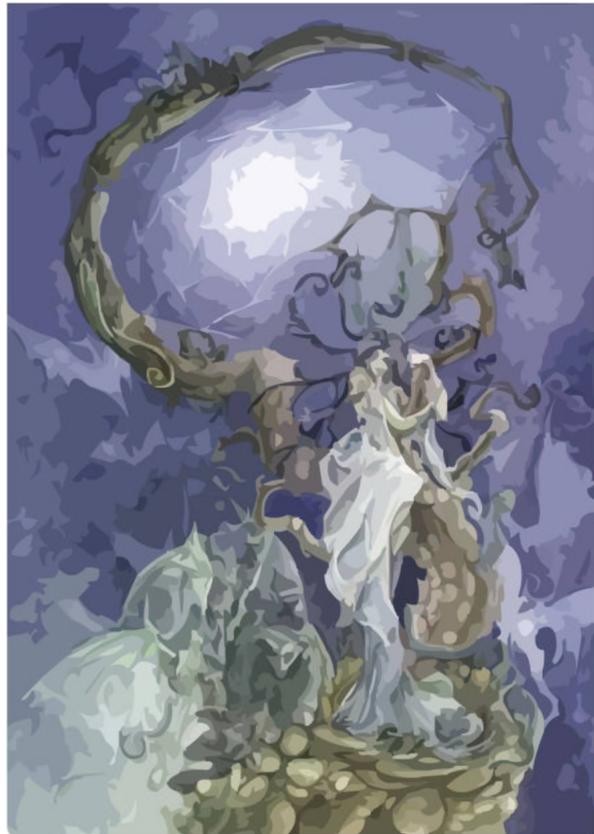
Scena Un altro mezzo di misurazione del tempo, che però non è un unità di misura, è la **scena**. Essa non è bagaglio culturale dei personaggi, ma è una nozione utile per i **giocatori**. La scena non ha un valore predefinito e fisso. Una scena è paragonabile a una sequenza cinematografica: dura il tempo necessario! Non si può sapere a priori quanto durerà, a parte qualche caso particolare. Dura il tempo che dura. Proprio per questo motivo il rapporto tra tempi e micro con secondi e minuti può variare in funzione della durata della scena.

2.4.2 Spazio

Le unità di misura dello spazio sono i metri.

2.4.3 Consigli

In ogni caso cercate di non fare l'errore di utilizzare solo la trasformazione in unità di tempo e soprattutto coi tempi, utilizzate fin dall'inizio per meglio abituarvi, le nuove unità di misura "native" di Runica. Se il sistema di unità di misura del gioco di ruolo cui giocate non permette di usare quelli di Runica, cercate di trasporre, tenendo presente gli elementi espressi prima, queste unità



2.5 Concetti della frase runica

Dopo aver discusso sull'unità di misura della magia, passiamo ai concetti della magia e in questo caso della Frase Runica.

Si può dire che la frase runica sia come una magia incantesimo o preghiera; è questa quindi l'occasione per definire alcuni elementi che compongono la magia. Questi elementi sono l'ambito di effetto (AE), il raggio d'azione (RA), i tempi di lancio (TL), oggetto (O), durata (D), ecc.

Il concetto di Oggetto (O) è paragonabile al "cosa", alla sostanza su cui la frase runica agisce

Il concetto di Ambito d'effetto (Area di effetto) riguarda l'efficacia della magia in quanto è l'ambito, il "dove" su cui la frase runica ha effetto. Talvolta però può non essere espressamente menzionato poiché la runa di tipo (Ti) oggetto (O) ha significato anche di AE.

Non sempre però è così, infatti l'O e l'AE sono concetti diversi, ma talvolta a causa della struttura della frase runica (paragonabile al verbo) l'AE e O possono

coincidere. Ribadiamo che tra l'oggetto e ambito d'effetto non c'è identità. Successivamente saranno fatti esempi per meglio chiarire questo punto.

Il raggio d'azione (RA) è esprimibile come il punto fino a cui, da cui o in cui può essere centrato l'effetto della frase runica.

La Frase Runica può avere effetto sull'oggetto. Ma la sua efficacia può andare oltre.

NB Facciamo alcuni esempi di frasi runiche (FR), in cui prendiamo in considerazione solo gli eventuali effetti, per meglio rendere chiaro questi concetti. Ricordiamo, per chi avesse già sfogliato questo manuale, che questi esempi sono mirati a far comprendere ai giocatori cosa si intende in Runica per i concetti di Oggetto, Raggio d'azione, Ambito d'Effetto, ecc. di cui sopra; in questo paragrafo non si intendeva certo trattare già alcune caratteristiche come il TIPO delle rune.

Sembra inoltre opportuno ribadire che spesso, durante il gioco, sarà più agevole identificare il RA o l'O poiché la funzione sarà indicata direttamente da una caratteristica della runa.

2.5.1 Esempio 1

FR = Distruggere legno

Qui il legno è l'oggetto, ma mancando l'AE il FATO può determinare arbitrariamente l'AE e ciò può essere molto limitante per il personaggio o comunque fonte di ispirazione per il FATO.

FR = Distruggere legno entro tre F

Qui il legno è l'oggetto, mentre entro tre F può essere sia AE che RA. Spetterà al FATO decidere quale effetto si verificherà; egli deciderà anche in funzione di come la runa è stata classificata, cioè se come AE o come RA.

FR = Distruggere legno a 40 F una quantità di 3 quintali

In questo caso l'oggetto è il legno; il RA è 40 F e l'AE è 3 quintali.

2.5.2 Esempio 2

FR = Aumentare percezione

Qui la percezione è l'oggetto.

FR = Aumentare percezione di un umanoide in vista

Qui la percezione è l'oggetto, un umanoide in vista è il raggio d'azione e l'ambito d'effetto; in questo caso l'ambito d'effetto può coincidere con il raggio d'azione poiché non specificato più chiaramente e si possono anche confondere l'un l'altro. Oppure "in vista" avrebbe potuto essere il raggio d'azione e "umanoide" l'ambito d'effetto.

FR = Aumentare percezione un umanoide in vista entro 40F (fasce)

Qui la percezione è l'oggetto, umanoide in vista può sembrare ambito d'effetto o raggio d'azione, mentre anche entro 40 fasce può sembrare raggio d'azione della frase runica oppure può essere la modalità, il limite con cui si manifesta l'aumento della vista.

2.5.3 Esempio 3

FR = spostare mobile

Qui il mobile è l'oggetto.

FR = spostare mobile entro 10F

Qui il mobile è l'oggetto e entro 10F rappresenta il RA, cioè il limite oltre il quale la magia non ha effetto. Inoltre potrebbe anche sembrare che entro 10F sia la distanza dal mago a cui il mobile deve essere portato dalla magia. Ma sembra preferibile la prima interpretazione

FR = spostare mobile a non più di 10F da te

Qui il mobile è l'oggetto e "a non più di 10F" rappresenta la distanza dal mago a cui il mobile deve essere portato dalla magia.





3 Rune concetto e materia

Abbiamo detto che le rune sono parole apposte su supporti materiali. Con l'espressione RUNA ci si può riferire sia alla MATERIA di cui è fatta, sia al CONCETTO cui si riferisce o di cui è latrice.

3.1 Runa MATERIA

Il supporto che chiameremo runa-**materia (RM)** può essere un tassello di legno, una lamina di metallo, un sassolino, un mattone, un guanto, ecc. non si è a conoscenza di supporti costituiti da esseri viventi. Su ogni runa-materia possono essere apposte quante **rune-concetto (RC)** si vogliono. Ovviamente ciò può essere utile nella misura in cui si hanno tutte le rune a disposizione e a portata, ma è pericoloso poiché distruggendo una sola RM tutte le RC insite in essa si dissolveranno. Oppure rovinando il supporto materiale o la runa di una RC, tutte le RC che condividono la stessa RM ne risentiranno.

La distruzione per cause naturali della RM provoca la dispersione della runa-concetto; se invece la distruzione avviene magicamente, prima della distruzione vi è l'attivazione della runa-concetto; inoltre si attiverà la runa-concetto prima di disperdersi se la RM viene consapevolmente danneggiata non magicamente in quanto RM di una runa-concetto. Il supporto materiale non

viene considerato magico per il solo fatto di aver apposto una runa. Comunque il supporto della RC potrebbe essere magico (ma ribadiamo a prescindere dalla RC appostavi) poiché è stata scelta una RM già oggetto di precedenti effetti magici.

Ricordiamo che la resistenza di un eventuale supporto fragile ovviamente influenzerà la runa-concetto così come un supporto particolarmente resistente non potrà che giovare alla salute della runa.

3.2 Runa CONCETTO

La runa-**concetto (RC)** invece è l'effetto della runa (la runa-concetto comprende anche le eventuali addizioni della stessa runa, vedi in seguito). Il concetto presente in ogni runa comunque si sviluppa in più direzioni motivo per cui vi sono tipi di rune differenti tra loro con differenti compiti e caratteristiche. Ora di seguito le vediamo

4 Tipi di Rune

Esistono molti tipi di rune: ci sono rune di Sostanza, rune di Forma e anche rune Plasmabili.

4.1 Rune di Sostanza. (RS)

Ecco le sei rune che sono la sintassi del senso sostanziale della frase runica:

1. **Struttura (S)**: rappresenta il verbo della frase runica, l'azione del pensiero trasformato e cristallizzato in un significato verbale; ovviamente più preciso è l'agire e il significato verbale della runa, maggiori saranno le probabilità di avere successo nel realizzare ciò che la runa rappresenta (sembra succeda questo a causa dei processi mentali che legano il linguaggio alla realtà e al potere metonimico). Tendenzialmente deve essere sempre presente nella frase runica.

2. **Attributi di struttura (AS)**: rappresenta il modo, l'attributo con cui l'agire deve svolgersi sono gli avverbi o il predicativo del verbo della frase runica.

3. **Oggetto (O)**: rappresenta la cosa, il bene sul quale l'agire ha efficacia; esso può essere considerato il bene da raggiungere, il posto cui arrivare, la creatura da evocare, ecc.

4. **Attributi di oggetto (AO)**: rappresenta l'attributo con cui viene descritto meglio l'oggetto o con cui l'oggetto viene delimitato, il modo in cui l'oggetto deve venire modificato; l'attributo dell'oggetto è in poche parole l'aggettivo dell'oggetto stesso; è l'aggettivo dell'oggetto o il predicativo dell'oggetto della frase runica.

5. **Particelle (P)**: rappresentano piccole parole, solitamente monosillabiche che delimitano ulteriormente il significato della frase runica rendendola più chiara e intelligibile al fine di avere una efficacia maggiore. Tra di esse vi sono tutte le preposizioni e le congiunzioni.

6. **Nome (N)**: rappresenta l'oggetto stesso che delimita; ci deve essere un rapporto stretto tra nome e realtà che rappresenta; ogni Nome (segno) deve riferirsi ad un solo significato (più nomi possono riferirsi allo stessa realtà, ma mai un nome potrà riferirsi a più realtà). Occorre comunque distinguere tra nome apposto dall'usufruttore alla "cosa" con ciò che invece viene chiamata Grande Runa (vedi più avanti nelle rune Plasmabili) che è il NOME con cui la "cosa" stessa si riconosce, nome che le è stato dato alla creazione e dalla Creazione.

4.2 Rune di Forma (RF)

Di altro tipo sono le Rune di Forma (RF) che, in via sussidiaria rispetto alle rune di Sostanza, vengono utilizzate per meglio determinare la struttura degli effetti della frase runica (o senso formale).

Per prima va considerata la runa "Io voglio" che è l'inizio indispensabile di ogni frase runica. Poi seguono le altre:

1. **Durata (D)**: rappresenta la runa che, quando l'effetto non è istantaneo, stabilisce la durata dell'effetto

della frase runica. Vi sono diversi tipi di rune Durata: istantanea, 1 micro, 2 micro, 1 evento, 2 eventi, 50 tempi, 1 colpo, 1 ora, ecc.

2. **Raggio d'azione (RA)**: rappresenta la runa che, delimita il raggio d'azione della frase runica. Può essere rappresentata con parole tipo vista, udito, oppure con una specificazione di distanza come 5 fasce (5F), 35F, a vista o altre diciture che possono essere le più varie.

3. **Ambito d'effetto (AE)**: rappresenta la runa che definisce l'ambito d'effetto della frase runica; tale runa viene ad essere utilizzata quando l'ambito d'effetto non è chiarificato se è diverso dall'oggetto. Ad esempio un umanoide, una creatura, una superficie di 25 F2, un volume di 1F3, una parete di mattoni, ecc.

4. **Tempo di lancio variante (TLV)**: rappresenta una runa che influenza il tempo di lancio della frase runica; può modificare in % il tempo di lancio complessivo, o può modificarlo in termini fissi. Può essere sia a vantaggio che a svantaggio. Vi sono diversi tipi di rune TL ad esempio +10% (il tempo di lancio aumenta del 10 per 100), 25 TL (il TL della frase runica diminuisce di 25 unità), ecc.

5. **Punti Mente variante (PMV)**: rappresenta una runa che influenza la spesa di PM per il lancio della frase runica; può modificare in % l'ammontare di PM complessivamente spesi, o può modificarli in termini fissi. Può essere sia a vantaggio che a svantaggio. Vi sono diversi tipi di rune PM ad esempio +15% (l'ammontare di PM spesi aumenta del 15 per 100), 21 PM (i PM della frase runica diminuiscono di 21 unità), ecc.

6. **Tempo di Sospensione (TE)**: rappresenta il tempo che trascorrerà prima che la frase runica abbia effetto. Ad esempio dopo 15 TL (il verificarsi della frase runica accadrà dopo 15 tempi), un anno, ecc.

7. **Rifinitore (RI)**: rappresenta la runa che rifinisce la frase runica. Ha significato e funzione varia, pressoché non c'è limitazione, ma ogni runa di rifinitore deve avere un uso determinato e determinabile a priori.

8. **Abbellimento (AB)**: rappresenta la runa che definisce l'aspetto che assume il richiamo delle energie metonimiche (vento impetuoso, fulmini rossi dalle mani, sfere di energia sopra l'usufruttore, ecc.); mai questa runa potrà toccare e avere effetti diretti su qualcosa (potrà ovviamente spaventare, essere riconoscibile, farsi notare). Anche questa runa deve essere presente nella fase runica. Qualora la runa "Io Voglio" contenga anche un Abbellimento, la runa del Ti Abbellimento non è indispensabile.

4.3 Rune Plasmabili (RP)

Infine vi sono le rune plasmabili che possono rientrare nelle due categorie così come rimanerne escluse. Queste sono rune particolari e ve ne sono di sei tipi:

1. **Libera (L)**: rappresenta una runa-concetto senza ceconcetto; è come una cassetta da registrare, un foglio bianco da scrivere, un CD da masterizzare;

2. **Impegno (I)**: rappresenta il riassunto di altre rune o di una FR che possono essere di qualunque tipo;

3. **Grande runa (GR):** rappresenta il vero nome con cui la cosa riconosce se stessa, è il suo Nome Intrinseco. Questo tipo di rune oltre ad essere rarissimo poiché pochi sono a conoscenza del fatto che ogni cosa abbia un nome intrinseco e ancora di meno sono quelli che possono riuscire a scoprirlo, è di una potenza elevatissima in quanto parteciperebbe all'energia della creazione;

4. **Variabile (VA):** rappresenta una runa-concetto in cui un valore non è determinato ma è variabile e al variare di esso vi è una proporzionale variazione dell'effetto della RC. Ciò può avvenire per varie caratteristiche. Può riguardare quindi i PM (aumentando i PM spesi aumenta l'effetto della runa), oppure può riguardare la difficoltà d10 (aumentando il d10 aumenta l'effetto della runa), oppure il TL, ecc.

5. **Sostitutiva (SOS):** rappresenta la runa-concetto che ha la capacità di sostituirsi ad una runa in una frase runica già esistente anche se non efficace;

6. **Runa (RR):** rappresenta la runa-concetto che rappresenta la runa. Forse è la runa più potente e più rara eccetto le Grandi Rune;

7. **Polifunzionale (PL)** rappresenta una runa-concetto il cui Ti può essere qualunque tra quelli delle rune di Sostanza e di Forma.



4.4 Caratteristiche Rune

Ogni runa-concetto per essere giocata è delimitata da caratteristiche. Tali caratteristiche sono: Nome, TL, Ti (oggetto, struttura, attributo, ecc.), PM, d10, CL, N°, Condizione (Con), Esigenze (Esi) e Descrizione (De-

scr). La potenza e la versatilità di una runa dipende anche dall'intersecarsi di questi valori.

4.5 Caratteristiche della runa

Ogni runa può avere queste caratteristiche:

NOME: rappresenta il titolo, la definizione della runa; è importantissimo per stabilire gli effetti della runa e della frase runica;

TL: sono i tempi di lancio della singola runa, per ottenere i tempi di lancio della frase runica bisognerà sommare tra loro i tempi delle varie rune (con eventuali modifiche dovute alla runa di forma TLV).

Ti: è il tipo di runa della frase e definisce la runa nei suoi effetti. Es: O è Oggetto, S è struttura, AO è Attributo Oggetto, P è Particelle, ecc. Più avanti si tratterà nello specifico questa caratteristica.

PM: sono i Punti mente necessari per lanciare quella singola runa, per ottenere i PM della frase runica bisognerà sommare tra di loro i Pm di ciascuna runa (con eventuali modifiche dovute a rune di forma PMV).

d10: è un valore compreso tra 1 e 10, il tiro del dado deve essere superiore o uguale a questo valore, per maggiori ragguagli vedere "lancio di una frase runica".

CL: è la classe della runa ed indica fino a che classe di rune di forma può sopportare nella composizione. Le rune sono classificate con una lettera. Una runa con la lettera b può sopportare rune di forma con la lettera a e b, ecc; un'altra con la lettera f può sopportare rune di forma con la lettera a, b, c, d, e, f, ecc. Se viene utilizzata una runa di sostanza nella frase runica con classe tale da non sopportare quella di una runa di forma presente nella FR, la runa di sostanza esplose dopo il lancio della frase a prescindere dal suo risultato.

N°: è il numero di volte che la runa può essere lanciata in un giorno senza che si "surriscaldi" e si rovini oppure esploda. Qualora non fosse presente sulla runa-materia potrebbe significare che la runa a prescindere da quante volte sarà lanciata non si "surriscaldierà". Si è preso come riferimento temporale il giorno, ma ovviamente non è necessario che sia da mezzanotte a mezzanotte, sarà in un lasso di tempo adatto o comparabile con il giorno.

Con: rappresenta la condizione in cui il personaggio deve venire a trovarsi per poter effettuare il lancio della runa. Se manca questa "con" significa che il personaggio è libero di lanciare la runa in qualunque situazione, altrimenti per lanciarla con successo dovrà tenersi alle condizioni di lancio della stessa. Ricordiamo che altre condizioni non relative a stati del personaggio sono inserite nella descrizione oppure nelle rune cosiddette "trasversali".

Esi: rappresenta le esigenze che la runa manifesta per essere parte di una frase runica. Tali esigenze possono essere di INCOMPATIBILITÀ o di NECESSITÀ e possono riguardare RM o RC o qualunque altra caratteristica della runa e riferite alle altre rune della frase runica.

Talvolta rientra nella Descrizione della runa.

Descr: è la descrizione di cosa la parola insita o le parole insite nella runa vogliono realmente o più dettagliatamente dire. Essa solitamente contiene la maggior parte delle informazioni utili e delle particolarità di quella runa.

4.5.1 Specie descrizione

Ora ci addentriamo nell'approfondimento della Descr, dando ormai per acquisito la conoscenza delle CARATTERISTICHE delle rune di TL PM d10 Ti ecc. Ricordiamo che il FATO per interpretare gli effetti deve tenere come punto fermo il Nome, il tipo (Ti) e poi la Descrizione della runa.

Il fatto che si abbia dato una codificazione al tipo di descrizione non implica una necessità di attribuire ad ogni runa che si crea, oltre alla descrizione, una definizione della stessa descrizione; queste classificazioni invece vengono fatte per rendere edotti giocatori ed il FATO delle possibilità di descrizione e del loro interagire. Questa classificazione è soltanto esemplificativa, non pretende di essere esaustiva, ma solo di dare spunti e maggiore chiarificazione possibili.

Per alcune specie si sono utilizzati ulteriori classificazioni, ma anche qui sono utilizzati per cercare di dare punti fermi al FATO nel mare dell'interpretazione delle magie, nonché dei codici per capirsi più velocemente e meglio.

1. Specie I

- La descrizione è **generica** 7 gradi da immenso a piccolo (immenso, grande, significativo, adeguato normale, ridotto, scarso, piccolo). Tale descrizione può essere riferita sia alla quantità che alla qualità, che alla modalità, non necessariamente alla grandezza o alla forza ecc.;
- La descrizione è **evocativa** (ad esempio fuoco apocalittico);
- La descrizione è **specificata** fino ad arrivare ad una determinazione fissa (correre 80F/m);

2. Specie II o Vampira

- Per poter essere lanciata necessita la distruzione di un'altra runa o la spesa sostitutiva o aggiuntiva di PV o di altri punti caratteristica del personaggio o di altre rune, ecc;

3. Specie III o Autonoma

- Può comprendere anche rune di forma nella descrizione;

4. Specie IV o con Esigenza

- La descrizione della runa prevede una runa-concetto incompatibile con una o più rune materia nella frase runica (CIM);
- La descrizione della runa prevede una runa-concetto esclusivamente compatibile con una o più rune materia (CEM) all'interno della frase runica;

5. Specie V o Condizionate

- La descrizione esclude la possibilità di usare quella runa in una frase runica contenente anche un Ti di rune di Forma (esclusione necessaria) (ERFN);
- La descrizione esclude la possibilità di usare quella runa in una frase runica contenente anche un Ti di rune di Sostanza (esclusione necessaria) (ERSN);
- La descrizione esclude la possibilità di usare quella runa in una frase runica contenente anche un Ti di rune Plasmabili (esclusione necessaria) (ERPNI);
- La descrizione esclude la possibilità di usare quella runa in una frase runica contenente anche un Ti di runa-concetto (esclusione necessaria) (ERCNI);
- La descrizione include la necessità di usare nella frase runica, di cui fa parte la runa in questione, anche una runa di un Ti di Forma (inclusione necessaria) (IRFN);
- La descrizione include la necessità di usare nella frase runica, di cui fa parte la runa in questione, anche una runa di un Ti di Sostanza (inclusione necessaria) (IRSN);
- La descrizione include la necessità di usare nella frase runica, di cui fa parte la runa in questione, anche una runa di un Ti appartenente alle Plasmabili (inclusione necessaria) (IRPNI);
- La descrizione include la necessità di usare nella frase runica, di cui fa parte la runa in questione, anche una runa di una certa runa-materia (inclusione necessaria) (IRCNI);
- Altro.

4.6 Regole runiche

Il numero di corsi frequentati nell'Accademia dal personaggio determina il grado di istruzione; se il personaggio frequenta due corsi nell'Accademia avrà grado due.

Il Grado di istruzione dell'usufruttore di rune indica la quantità di rune della frase runica di uno stesso tipo che egli può utilizzare nella stessa frase; cioè un usufruttore di grado 2 potrà mettere in una frase due attributi della struttura e/o due oggetti e/o due attributi dell'oggetto, o solo due attributi dell'oggetto, ma mai tre attributi dell'oggetto, un usufruttore di grado 3 potrà mettere in una frase tre attributi della struttura e/o tre oggetti e/o tre attributi dell'oggetto, o solo due attributi dell'oggetto o di altri, ma mai quattro attributi dell'oggetto.

Ripetere più volte un concetto (una runa-concetto), a seconda del significato (solitamente rune di tipo AO o AS), significa rafforzare l'effetto della runa stessa. Ovviamente si può mettere in una frase due volte la

medesima runa solo se se ne possiedono due identiche altrimenti non si può. Infatti ogni runa-concetto può essere impiegata una sola volta all'interno di una fase runica (vedi anche addizioni).

4.7 Sintassi runica

La frase runica è molto simile a quella della grammatica inglese della frase di volere.

Le rune devono essere sistemate nell'ordine di lancio.

La runa **Io Voglio** va messa per prima nella frase runica e va fatta seguire dalle rune di Abbellimento e, se vi sono, dalle rune di forma TLV e/o PMV; tutte le altre rune dovranno seguire ordinate come meglio crede l'usufruitore.

Importante ricordare che il verbo non si può coniugare poiché la Struttura è così e basta! Sempre tenendo presente la runa di tipo struttura ribadiamo ulteriormente che il verbo è espresso all'infinito, altrimenti se al participio presente o passato sarà classificato con un altro Ti. Verbi in modo passivo o riflessivo saranno possibili sfruttarli come struttura solo creandosi degli Impegni adeguati (per il riflessivo è necessario una runa Impegno: verbo più oggetto sé), oppure usando una struttura e l'oggetto sé.

Per i verbi transitivi è sempre preferibile indicare l'oggetto poiché altrimenti vi sarà una libera interpretazione del FATO riguardante l'oggetto medesimo e/o l'ambito d'effetto o quant'altro non sia chiaro nella frase runica.

I pronomi soprattutto quelli relativi non esistono né è possibile crearli poiché, essendo relativi ad altro di non espresso, sono ellittici del CONCETTO e risultano sempre avere il nome di qualsiasi cosa l'usufruitore avesse avuto in mente mentre perfezionava la creazione della runa.

Ogni corso della scuola di rune darà al personaggio: 12 rune della frase a scelta (6 rune di Sostanza e 5 di Forma più una di Abbellimento; il personaggio, se vorrà o se ne sarà capace, potrà procurarsi le rune Plasmabili, di Sostanza o di Forma durante la sua vita).

5 Ambientazioni e accorgimenti

Avendo descritto i concetti di runica, le unità di misura e gli strumenti approntati e utili per il gioco, rimangono ancora da approfondire alcuni accorgimenti, prima di entrare nel vivo del sistema.

Essendo Runica concepita per essere compendio accessibile a tutte le ambientazioni si cercherà ora di "calibrare" queste unità di misura.

A seconda dell'ambientazione la magia può essere più o meno comune e frequente, oppure molto facile o difficile da usare oppur ancora molto faticoso e dispendioso farne uso. Tutto queste caratteristiche dell'ambientazione influenzano ovviamente non tanto le caratteristiche delle rune (vedi di seguito) quanto **l'ammontare** dei certe caratteristiche, la quantità per esempio di Punti Mente da consumare per ogni runa.

Abbiamo concepito un sistema in cui il TEMPO, come già descritto all'inizio, scorre linearmente e in cui non ci sono turni. Poi alla luce di questo, abbiamo considerato che una frase runica "media", di 7 o 8 rune, avesse un tempo di lancio pari a un'azione veloce o un colpo non troppo lento. Per avere un termine di paragone il colpo più veloce che la persona più veloce può infliggere è di 10 tempi; la stessa persona può infliggere come colpo più lento e quindi teoricamente più dannoso in 160 tempi.

Un'azione veloce impiega intorno ai 115 130 Tempi.

Qualora nell'ambientazione la magia risultasse più lenta e richiedesse una preparazione laboriosa, questi numeri si possono rivedere; sempre alla luce della coerenza e del divertimento.

Inoltre per coloro che preferiscono usare i turni, grosso modo una runa dovrebbe essere 1/4 di turno. Questo però rimane da vagliare in funzione della runa e dell'ambientazione ovviamente.

Per quanto riguarda i PUNTI MENTE abbiamo pensato che in un giorno un usufruttore di magia potesse lanciare 10, 12 frasi runiche di 7 o 8 rune.

Ovviamente se nell'ambientazione la magia risultasse più faticosa e richiedesse uno sforzo notevole, questi numeri si possono rivedere; sempre alla luce della coerenza e del divertimento. Nei nostri esempi i personaggi hanno in media 50 PM, valore considerato normale.

Anche i DANNI che la magia può infliggere sono da parametrizzare con l'ambientazione in modo da calibrare la "potenza di fuoco" con gli altri elementi presi in considerazione.

Noi abbiamo considerato che un'apersona normale avesse 100 Punti Vita.

Il numero di rune con cui il personaggio inizia a giocare, ovviamente varia in funzione della difficoltà a rintracciarle, e/o trovarle oppure ancora della diffusione della magia, ecc.



6 Lancio di una frase runica

Ci addentriamo ora nelle regole per il lancio della FR.

Per il lancio della frase runica il giocatore all'inizio potrà utilizzare il metodo generale; poi se prende l'abilità "lancio rune metodo particolare" potrà usare anche questo. Prima di ogni lancio di una frase runica il giocatore deve dichiarare che tipo di metodo usa per il lancio della frase runica e quindi quali abilità dispone (circa le abilità lancio rune vedi dopo). Ora descriviamo i metodi :

Generale: la somma dei valori dei d10 di tutte le rune è il valore sopra il quale il risultato della somma dei tiri dei dadi (uno per ogni runa della frase runica) determinerà il successo. L'insuccesso determinerà il completo fallimento della frase runica quindi di ogni runa. Può essere che ci siano situazioni che determinano dei bonus o malus alla somma dei tiri dei dadi.

Particolare: il giocatore deve tirare per ogni runa il suo dado da 10. Poi deve verificare il successo del lancio per ogni runa. Eventuali fallimenti in una o più rune determina il fallimento di quella o quelle rune soltanto, il FATO poi verificherà se le rune che hanno avuto

successo sono ancora in grado di avere qualche effetto sulla realtà.

Quindi ogni tiro del dado deve essere uguale o superiore al d10 della runa.

Ricordiamo che oltre a ciò ci sono ulteriori sviluppi di questa abilità che possono essere "presi", conosciuti e imparati; sembra opportuno però rimandare la descrizione a suo tempo cioè nel capitolo: abilità lancio rune.

6.1 Incrementi di rune e possibilità

Le rune in dotazione (siano esse rune di Sostanza RS e rune di Forma RF o rune Plasmabili RP) possono essere aumentate di numero e migliorate circa il loro "rendimento". Ciò per quanto riguarda le rune plasmabili è da verificare caso per caso, mentre per le altre non dovrebbero esserci problemi.

Le rune possono essere aumentate di numero con la creazione, rinvenimento, furto, dono, acquisto o altri avvenimenti. Ogni runa ha una difficoltà complessiva (valutata in funzione della duttilità, versatilità, dell'efficacia della runa e dell'intersecarsi delle CARATTERIS-

TICHE soprattutto Nome e Descrizione, ecc.) espressa con il d10 e ognuna ha la possibilità di avere tre addizioni da determinare (possono essere anche di più, dipende come già accennato dall'ambientazione e dal tipo di gioco).

6.2 Le addizioni

Per addizioni si intendono sia le specificazioni che le migliorie. Le addizioni fanno sempre riferimento alla runa-concetto "madre".

6.2.1 Le specificazioni

Le specificazioni sono una definizione più specifica appunto, più circoscritta del Nome della runa. Ad esempio muoversi può avere come specificazione correre; oppure pensare può avere come specificazione capire; percepire può avere come specificazione vedere; oppure percepire può avere come specificazione udire, ecc. Le specificazioni sono **ricomprese** nella runa-concetto originaria della runa stessa.

6.2.2 Le migliorie

Le migliorie sono semplicemente una riproposizione della runa con una CARATTERISTICA resa più facile aumentandone la potenza (velocità, possibilità di intervento, diminuzione dei PM spesi, ecc.) dell'usufruitore.

Il meccanismo con cui alcune caratteristiche (d10, CL, N°, ecc.) possono essere migliorate viene detto *più difficile temporaneo più facile perenne*; più difficile è la specificazione (di cui una può essere una facilitazione della parola definizione), più successi consecutivi della runa saranno necessari per "bloccare" la specificazione al più facile perenne. La classificazione della difficoltà della specificazione spetta ovviamente al FATO che dovrà contemperare varie esigenze: coerenza con l'ambientazione, soddisfazione del giocatore, plausibilità, ecc.

Ricordiamo che la specificazione di una runa può risultare avere il d10 più difficile (quindi più alto), mentre la migliorie della runa (stesso nome) avrà il d10 più basso.

6.2.3 Limiti

Le Particelle, gli Impegni o Grandi Rune possono esclusivamente essere soggette a migliorie mai a specificazioni.

È importante ricordarsi che le addizioni di una runa fanno parte della medesima runa-concetto; quindi non possono essere utilizzate specificazioni e migliorie diverse di una stessa RC in una frase runica perché si attiverebbe più volte la stessa RC. Tendenzialmente le addizioni divergono dalla runa, diciamo così "madre", di una sola modifica alle CARATTERISTICHE o due se riguarda il nome o la descrizione.

A seconda della difficoltà del nuovo Nome della addizione o a seconda dell'intrecciarsi delle CARATTERISTICHE della nuova runa, sarà attribuita ad essa una difficoltà diversa (un d10 più o meno pesante). Il più difficile temporaneo comporta un aumento del d10 di almeno 1; per avere un più facile perenne (diminuzione di 1 del d10) è necessario avere tanti successi consecutivi col valore dato al d10 dal difficile temporaneo quanto stabilito ai valori di difficoltà della runa scritto poco più sotto. Spetterà al FATO stabilire la difficoltà della runa determinata dall'intreccio di tutte le caratteristiche

È utile anche per il giocatore segnarsi i tentativi di specificazione o migliorie della runa. Ovviamente come già detto sono possibili tre addizioni tra migliorie e specificazioni per ogni runa.

6.2.4 Successo di lancio

Per successo del lancio della runa si intende:

- nel metodo *generale* è necessario che la frase runica (all'interno della quale ci deve essere la runa in questione) abbia successo col tiro sulla somma dei d10 (così ogni runa avrà successo).
- nel metodo *particolare* è la runa in questione che deve avere successo nel tiro del suo dado sul d10

Per migliorare la CL delle rune bisogna seguire la regola del più difficile temporaneo più facile perenne : in questo caso significa non utilizzare rune di forma maggiori di a per 2/3/4/5... volte nella stessa frase runica di cui fa parte la runa che si vuole migliorare (con successo della runa) a seconda della difficoltà della runa.

Per successi consecutivi, si intendono tutti quei successi di una determinata runa senza fallimenti intermedi nella stessa.

Difficoltà della runa banale 2 successi consecutivi

Difficoltà della runa facile 3 successi consecutivi

Difficoltà della runa normale 4 successi consecutivi

Difficoltà della runa impegnativa 5 successi consecutivi

Difficoltà della runa difficile 6 successi consecutivi

Difficoltà della runa ardua 7 successi consecutivi

Difficoltà della runa complessa 8 successi consecutivi

Difficoltà della runa pazzesca 9 successi consecutivi

I valori sono indicativi e servono per determinare dei valori di riferimento per il d10 delle rune e per stabilire e dare delle indicazioni su quanto è specificazione di qualcosa e quindi su quanto è contenuto dentro una definizione.

Per ovvi motivi non sarà mai possibile fare una esaustiva classificazione ed elenco di quanto è possibile trovare in ogni runa e di ciò che è specificazione di una definizione o di ciò che non lo è; quindi si è cercato di trovare un metodo che desse dei parametri logici ma anche pratici ed esemplificativi. Chiaramente sarà compito del FATO mantenere tra le rune una effettiva coerenza di difficoltà e specificazioni di descrizioni e/o permettere o meno le specificazioni.

6.3 Attivazione di rune

La principale modalità con cui le rune si attivano e liberano il potere metonimico della mente è appunto la concentrazione e il loro utilizzo nella frase runica. Le rune con la concentrazione e la spesa di energie mentali (PM) sprigionano il loro effetto magico.

Tuttavia come già accennato questo non è l'unico modo con cui si attivano.

Infatti se una magia agisce sulle rune concetto è la stessa energia mentale che ha prodotto la frase runica che attiva per simpatia le altre rune concetto.

Inoltre se una magia agisce sulle rune materia per rovinarle o distruggerle, le rune concetto si attivano. Anche nel caso vi sia un attacco non magico ad una runa-materia poiché supporto di una runa-concetto la runa si attiva.

Ricordiamo che quando si attiva una RC a causa di una frase runica che interagisce con essa, per simpatia si attivano tutte le RC nell'AE della Frase runica e tutte le RC nell'AE di ogni RC attivata in questo modo; le rune attivate per simpatia non costituiscono una vera e propria frase runica quanto piuttosto una esplosione di parole che si attraggono vicendevolmente e casualmente a formare effetti casuali, ma non per questo meno pericolosi o dannosi. Spetterà al FATO districare gli effetti prodotti e le eventuali conseguenze.

Quindi le rune-concetto si attivano:

1. su concentrazione e spesa di energie mentali per la costituzione di una frase runica di cui la runa farà parte;
2. su tentativo magico di distruzione della runa-materia;
3. su tentativo non magico di distruzione della runa-materia al fine di disperdere la runa-concetto;
4. per simpatia quando la runa-materia si trova nell'AE di una RC già attivata nei casi 2 e 3;
5. per reazione se esiste qualche runa che ne distrugge un'altra per essere attivata (runa vampira);
6. su creazione di una runa che interagisce con quella già creata.

Ricordiamo che, se una runa-materia esplose a causa della mancanza di effetto nella FR della runa-concetto (o per fallimento del d10 o per interpretazione del FATO) che si ritorce sulla runa-materia, non si attiveranno le altre rune, ma si distruggeranno o rovineranno solo le rune concetto presenti sulla medesima runa-materia.

6.4 Tranquillizzazioni

Tutto questo affastellarsi di regole serve solo a cercare di rendere chiaro il meccanismo concepito per Runica. Ovviamente come già detto altrove il regolamento è stato creato per il divertimento e se qualche regola sembra impedirlo è giusto riscriverla o addirittura sbarazzarsene.





7 Interpretazione della Frase runica e degli effetti

Arduo compito del FATO sarà (soprattutto all'inizio dell'avventura in cui si utilizza il sistema runico di lancio di magie) interpretare l'effetto reale della frase runica (e non quello che i giocatori credono di ottenere) in maniera sempre costante e attenta premiando casomai gli spunti più divertenti o più efficaci di ogni giocatore o più coerenti per i personaggi, ma non cedendo alle istanze di usufruttori fantasiosi, ma poco concreti che credono di poter creare effetti devastanti o sorprendenti e straordinariamente utili mettendo delle rune più o meno a caso ad interagire tra loro. Sarà soprattutto difficile iniziare a prendere le misure tra i due estremi: essere rigorosissimi nell'applicare alla lettera quanto dicono (o direbbero le rune) ed invece accogliere sempre quanto i giocatori sperano che le rune dicano.

In ogni caso il FATO deve interpretare la frase runica da quanto si evince dalla frase e dalla **lettera del testo**, ma non necessariamente secondo quanto il giocatore si aspetta che avvenga. Se più interpretazioni sono possibili spetta al FATO scegliere criteri di cernita e seguirli per tutta la durata della campagna o trovare spiegazioni valide e plausibili per il cambiamento di criteri di cernita.

Il FATO è tenuto ad effettuare una interpretazione il più possibile **aderente alla realtà**. Dovrebbe interpretare la frase runica secondo quella direzione che sarebbe seguita da chiunque leggesse la frase; ciò in funzione del nome della runa e poi della descrizione e delle fonti se la runa è una specificazione o una runa Im-

pegno. Ovviamente il FATO può sfruttare il diritto possibilità di servirsi dell'interpretazione che secondo la contingenza e le circostanze della situazione risultasse più convincente. Il tutto sempre rispettando la lettera della frase. E la coerenza di gioco. Se la frase runica è carente di qualche concetto, sarà il FATO a decidere ed ad integrare la magia lanciata e quanto accade alle rune della frase runica che hanno dovuto fare gli "straordinari" a causa della carenza di una runa-concetto per avere effetto.

Occorre ricordare che gli aggettivi e gli avverbi indefiniti vanno interpretati secondo la necessità e la situazione e le circostanze e talvolta anche secondo quanto considerato dal personaggio (molto, tanti, parecchi o abbastanza, ecc.) ovviamente dal personaggio non dal giocatore. Inoltre non essendoci gli articoli determinativi e indeterminativi spetterà al giocatore stare attento a quello che crede si evinca dalla frase runica da lui composta.

Riguardo la **coerenza di gioco** è importante ricordare che essa dipende dal modo e dallo stile con cui si gioca; dipende dall'ambientazione usata, dal tipo di interpretazione del gruppo, dal tipo di storia narrata.

Bisogna anche far attenzione ai verbi servili e predicati nominali (e a quelli che reggono il predicativo dell'oggetto (come rendere)) per cercare di evitare che vengano sfruttati eccessivamente e che con un verbo solo e qualche Nome o Attributo di Oggetto si possa fare tutto.

Se una parola può essere classificata sia come Attributo della struttura che come Oggetto (e quindi ha più significati), per stabilirne il significato farà fede la

classificazione della runa e, se per qualche strano motivo non è chiaro, quella con la quale è stata utilizzata per la prima volta. Ciò vale anche per qualunque altra possibile uguaglianza semantica tra rune di diversi tipi facendo sempre fede il tipo della runa usata per l'interpretazione del significato.

Eccezione a quanto detto può essere la runa Plasmabile Polifunzionale che ha proprio la caratteristica di essere "non definita" e quindi di poter essere utilizzata con ogni Ti, questo sia a vantaggio che a discapito per personaggio a seconda delle situazioni.

Inoltre per l'interpretazione della runa è importante oltre che al nome vederne la descrizione e la specie e il Ti nonché per delimitarne il risultato è utile vedere da quale altra parola deriva (specificazione o runa Impegno) per circoscrivere ulteriormente il significato.

Ricordiamo che lanciare più volte una stessa frase runica non comporta automaticamente il verificarsi della stessa interpretazione poiché **la situazione contingente è cambiata**. Non solo, ma anche perché la natura particolarmente viscosa della magia non interagisce con le rune sempre nella stessa maniera. Inoltre ricordiamo, sempre ai fini dell'interpretazione, la differenza per esempio tra rendere e creare o tra rendere e modificare che sono parole sostanzialmente diverse.

In caso di **interruzione della frase runica** risulta basilare interpretare quanto della frase runica è già stato lanciato.

Se il lancio di una frase runica viene interrotto, il FATO ha due soluzioni: se il giocatore ha scelto il metodo generale vedere quanto della frase runica sarebbe lanciato con successo e far verificare l'effetto della minima quantità di rune più vicina (sia per eccesso che per difetto) al limite temporale più prossimo che abbia un senso (ovviamente non necessariamente quello originale o intenzionale); altrimenti se il giocatore ha scelto il metodo particolare hanno effetto solo le rune che fino a quel momento sono state lanciate con successo qualsiasi cosa dicano. Sarà duro compito del FATO capire e interpretare e creare effetti.

Certe volte quando si usa il metodo particolare conviene micro per micro, tempo per tempo tirare i dadi per le rune che sono riuscite, in funzione dello scorrere del tempo, ad essere lanciate in modo tale da stabilire, se e quando la frase è stata interrotta, cosa in realtà si verifica. Anche per questo è importante stabilire la posizione delle rune nella frase.

Da ricordare in modo chiaro che l'interruzione e il fallimento di una frase runica sono fenomeni assolutamente diversi poiché il primo accade durante la preparazione della frase, mentre il secondo è semplicemente la non efficacia della frase runica correttamente pronunciata la cui preparazione è stata portata a termine.

Altra questione è l'interpretazione utile della frase runica. Se una frase runica ha una runa cui non si riesce a dare una posizione plausibile negli effetti che la frase runica produce, cioè esula dal significato che la frase sembra assumere, il FATO ha due strade :

a) far esplodere e/o rovinare la runa che non sem-

bra avere senso all'interno della frase runica in questione poiché l'effetto si ritorce sulla runamateria cioè sull'oggetto che la contiene e a seconda della robustezza della runa-materia peggiorerà la sua qualità (cioè per esempio sarà più difficile lanciarla, oppure subirà un abbassamento CI, oppure di N°, o altro ancora).

b) sdoppiare la frase runica in due in modo da averne due: quella normale con un senso e quella composta dalla runa che non aveva significato plausibile nell'altra frase con le stesse rune di forma. NB: Ricordiamo però che al personaggio non è possibile fare ciò volontariamente e il FATO dovrà vigilare affinché i giocatori non usino questo sistema per risparmiare rune di forma (e quindi PM, TL, e tiri del dado e altro).

Altra questione sono gli Impegni.

Una runa può essere il riassunto di più rune. In questo caso la runa verrà chiamata Impegno. **L'Impegno** avrà comunque anch'esso una difficoltà 1d10 e PM necessari più alti di una singola runa; PM uguali o simili alla somma delle rune che la compongono. Per la costruzione e creazione vedasi creazione rune.

Infine non sembra superfluo incoraggiare il FATO a giostrare oculatamente le variabili delle rune per ottenere un gioco equilibrato sia come rune sia come differenziazione di stile di gioco tra giocatori e personaggi.





8 Creazione di Rune

La creazione di rune è un atto magico dai molteplici presupposti. È comunque una ricerca magica. Se si è riusciti a creare una runa non significa che la si possa riprodurre a piacere poiché ciascuna runa-concetto e ciascuna runa-materia influiscono sulla creazione di altre rune reciprocamente (determinando però solo la modificazione della runa creanda). In ogni caso si possono creare volontariamente o meno dei legami tra rune. Ai giocatori e ai personaggi spetterà la scelta dell'opzione più adeguata, giostrandosi tra i vari valori delle rune, per la situazione al fine di ottenere frasi o rune maggiormente efficaci.

8.1 Presupposti per la creazione di una Runa

- A.** Chiarezza concettuale di una runa (a cura del giocatore)
1. Descrizione (importante)
 2. Nome (importantissimo)
 3. Ipotesi di TL, PM, CL, ecc.
- B.** Ipotesi di procedura corretta (a cura del giocatore)
1. Sequenza delle azioni che il creatore crede di dover compiere
 2. Materiali che crede necessari
 3. Conoscenze che crede necessarie
- C.** runa-materia (idea, rinvenimento e descrizione oggetto a cura del giocatore)
1. Materiale
 2. Dimensioni
 3. Qualità
- D.** Supposte interferenze delle rune in possesso del personaggio o comunque vicino a lui e/o alla runa da creare (quali rune si attivano e/o come influenzano quella creanda a cura del giocatore)
1. Stesso Ti
 2. Stessa RM
 3. Altre rune create dallo stesso usufruttore
 4. Rune impegno e fonti rune impegno
 5. Rune collegate con quanto sopra. Quindi tutti quei casi di IRFN, IRSN, IRPN, ERSN, ERFN, ERPN, s, p, g, I, II, III, IV, V specie
- E.** Interferenze con la runa creanda da parte di altre rune (quali rune si attivano e come influenzano quella creanda, a cura del FATO)
1. Stesso Ti
 2. Stessa RM
 3. Altre rune create dallo stesso usufruttore
 4. Rune impegno e fonti rune impegno
 5. Rune collegate con quanto sopra. Quindi tutti quei casi di IRFN, IRSN, IRPN, ERSN, ERFN, ERPN, s, p, g, I, II, III, IV, V specie
- F.** Definizione TL, PM, RM, CL, N, ecc.Cristallizzazione valori a cura del FATO (tenendo presente impegno e previdenza del giocatore)

G. Restrizioni all'usufruttore durante la ricerca

1. PM usufruttore = PM (PM Runa * 10). Se runa ha PM pari a X, allora niente PM all'usufruttore
2. Rune con RM = Runa creanda non usabili (vedere quanto diversificare la materia)
3. Rune a caso con lo stesso Ti non usabili durante la ricerca
4. Sembra il caso di esplicitare che qualora l'usufruttore non si attenga a queste restrizioni, il suo comportamento potrà inficiare la riuscita della creazione della runa.

- caratteristiche stabilite normalmente tranne che per uno o più valori che saranno X o un RdR. Ovviamente maggiore è la spesa di elementi del personaggio consumati X (RdR) maggiore sarà l'efficacia della runa.

Da tenere presente il fatto che è possibile anche agire sulla somma di una certa caratteristica di tutte le rune facenti parte di una frase runica mediante un impegno che chiameremo arbitrariamente "frase incognita".

8.2 Creazione di un IMPEGNO

La costruzione dell'impegno avviene semplicemente usando una runa libera (senza nome o effetto) alla fine della frase runica di cui si vuole che la runa libera (che diverrà grande runa o impegno) sia il riassunto, se la frase ha successo. Se la frase runica ha effetto, la runa libera diventa Impegno (ricordiamo che anche in questo caso l'interpretazione è importantissima poiché può cambiare drasticamente il significato esempio da fare)

8.3 Creazione di una GRANDE RUNA

La costruzione di una Grande Runa può avvenire se l'usufruttore è stato in grado di trovare il nome intrinseco di ciò che voleva creare. Se non vi è riuscito il risultato dei procedimenti per la creazione di una runa daranno risultati particolarmente volatili oppure casuali.

8.4 Creazione di una runa RUNA

La costruzione di una runa RUNA prevede il procedimento normale per la creazione di una runa con in aggiunta altre particolarità. Purtroppo coincidendo il concetto di runa RUNA con ogni runa al momento della costituzione, le rune più "importanti" possedute dall'usufruttore si riplasmano a formare il concetto della runa Runa. Ciò significa che il FATO provvederà a fare una cernita, massimo una per ogni Ti di runa posseduta dall'usufruttore, e provvedere alla distruzione (attivazione compresa)

8.5 Creazione di una runa VARIABILE (VA)

Questa runa ha un valore variabile che serve ad avere un effetto proporzionale alla grandezza della variabile spesa, siano essi punti mente o tempi di lancio ecc. La x (incognita), o il RdR (range di riuscita), possono essere PM, TL, rune da "spendere" o da distruggere, ecc.

La costruzione di questa runa è simile alla creazione di una runa qualsiasi ma in più avrà :

- la definizione Variabile all'interno del nome;

8.6 Creazione di una runa SOSTITUTIVA (SOS)

La costruzione di questa runa è simile alla creazione di una runa qualsiasi ma in più avrà

- come per la runa variabile una caratteristica variabile che, anziché essere generare un effetto proporzionale al valore, se data per verificata sostituisce l'effetto di una runa precedentemente dichiarata oggetto della sostituzione. In certi effetti può essere paragonato al dissolvi magia.
- Avendo una caratteristica incognita, quali Ti, CL, PM,; maggiori sono le probabilità questa incognita sia verificata, maggiormente è potente e maggiormente dovrebbe essere difficile o pesante da lanciare. Questo concetto ovviamente è estensibile sia per le rune INCOGNITA che sostitutiva che per la frase incognita

8.7 Creazione di una runa LIBERA (L)

La costruzione di una runa Libera differisce dalla creazione di una runa normale perché necessita solo della fase in cui il personaggio deve cercare e lavorare gli elementi che comporranno la runa Libera. Solitamente gli elementi di cui sono formate le rune libere sono di elevato grado di purezza, ciò non vuol dire che siano necessariamente di materiali preziosi.



9 Esemplicazioni

Seguiranno alcuni esempi di frase runica. Attenzione: la facilità di riuscita del tiro del d10 è direttamente proporzionale al valore poiché il tiro ha successo se maggiore o uguale al valore; la classe verrà presa in considerazione solo successivamente; per i PM non dovrebbero esserci problemi.

Ricordiamo che l'ammontare di certe variabili è stata stabilita da anni arbitrariamente tenendo in considerazione quanto detto al capitolo 4. Essendo comunque Runica un compendio che si prefigge di essere applicato a più gdr, ovviamente l'ammontare di variabili come PM, TL, d10, ecc. può essere a piacimento modificato in funzione della coerenza coll'ambientazione o col personaggio stesso o coi gusti dei giocatori.

9.1 Esempio

Frase runica:

IO VOGLIO d10:no PM:no TL: no CL:no

Creare d10:4 PM:13 TL:20 CL:d

fuoco d10:4 PM:12 TL:22 CL:b

Forma

RA 10F d10:6 PM:6 TL:11 CL:b

Dur 2 micro d10:6 PM:6 TL:5 CL:b

AE raggio di 2 F d10:5 PM:7 TL:7 CL:c

Spiegazione: il mago ha usato le rune per creare un fuoco a 10 f di distanza da lui, fuoco magico che durerà

2 micro (può capitare che nel frattempo il fuoco magico crei quello naturale che si estinguerà naturalmente anche prima o dopo quello magico a seconda dei casi) e occuperà un'area di due fasce di raggio; il fuoco procurerà pd pari a quelli di qualsiasi fuoco a seconda del tempo di esposizione oppure a seconda di quanto detto nella descrizione. A questo punto sarà da verificare il punto esatto in cui il fuoco inizierà a bruciare poiché è semplicemente a 10 F dal mago! Il FATO può utilizzare come criterio quello della direzione dello sguardo del mago oppure quello dell'oggetto della sua attenzione nel momento in cui lanciava o decideva di lanciare la frase runica. Entriamo più nel merito: il tempo di lancio sarà di $0 + 20 + 22 + 11 + 5 + 7 = 65$ TL; i PM consumati saranno 44 ($13+12+6+6+7$); supponiamo che il giocatore abbia deciso di usare il metodo specifico quindi tirerà 1 dado per ogni runa verificando di runa in runa il successo o meno dei tiri: i 5 tiri (per la runa IO VOGLIO non si tira) di d10 supponiamo siano rispettivamente di 4; 5; 6; 7; 5; tutti i tiri sono maggiori del d10 quindi la frase runica ha successo! Spetta al FATO stabilire precisamente cosa succede col fuoco a 10F dal mago per 2 micro occupando un'area di raggio 2F: il FATO decide che il mago lo crea 10F da lui nella direzione del suo sguardo.

Poi dovrà controllare, se si usa la regola opzionale, la classe della runa e verificare che dopo il lancio tutte le rune continuino ad esistere senza venire distrutte e/o danneggiate dalla classe delle rune di forma.

9.2 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO d10: PM: T: Cl:

Creare d10:4 PM:13 T:20 Cl:d

fuoco d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

Forma RA 10F d10:6 PM:6 T:11 Cl:b

Dur 2 micro d10:6 PM:6 T:5 Cl:b

Spiegazione: il mago ha usato le rune per creare un fuoco a 10 f di distanza da lui, fuoco magico che durerà 2 micro (può capitare che nel frattempo il fuoco magico crei quello naturale che si estinguerà naturalmente anche prima o dopo quello magico a seconda dei casi); il fuoco procurerà pd pari a quelli di qualsiasi fuoco a seconda del tempo di esposizione oppure a seconda di quanto detto nella descrizione. A questo punto sarà da verificare il punto esatto in cui il fuoco inizierà a bruciare poiché è semplicemente a 10 F dal mago! Il FATO può utilizzare come criterio quello della direzione dello sguardo del mago oppure quello dell'oggetto della sua attenzione nel momento in cui lanciava o decideva di lanciare la frase runica. Entriamo più nel merito: il tempo di lancio sarà di $0 + 20 + 22 + 11 + 5 = 58$ T; i pm consumati saranno 37 (13+12+6+6); supponiamo che il giocatore abbia deciso di usare il metodo specifico quindi tirerà 1 dado per ogni runa verificando di runa in runa il successo o meno dei tiri: i 4 tiri (per la runa IO VOGLIO non si tira) di d10 supponiamo siano rispettivamente di 4; 8; 6; 6; tutti i tiri sono maggiori di d10 quindi la frase runica ha successo! Spetta al FATO stabilire precisamente cosa succede col fuoco a 10F dal mago per 2 micro: il FATO decide che il mago lo crea 10F da lui nella direzione del suo sguardo. Ma di che grandezza risulterà il fuoco? A seconda della descrizione della runa FUOCO oppure dove ciò mancasse a ciò soccorre il tiro del dado per la riuscita della runa e la difficoltà della runa stessa (in questo caso difficoltà della runa si intende sia il d10 che il tempo di lancio TL che i PM consumati [ciò poiché più tempo si impiega a lanciarla più la runa è difficile, più PM si consumano più è difficile]) e.

Poi dovrà controllare, se si usa la regola opzionale, la classe della runa e verificare che dopo il lancio tutte le rune continuino ad esistere senza venire distrutte e/o danneggiate dalla classe delle rune di forma.

Continuiamo con gli esempi. Ricordiamo che da ora in poi gli esempi saranno tesi alla sola spiegazione dell'interpretazione e non più delle regole per il lancio che si considereranno acquisite.

9.3 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO d10: PM: T: Cl:

Creare d10:4 PM:13 T:20 Cl:d

fuoco d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

forma RA 10F d10:6 PM:6 T:11 Cl:b

Dur 2 micro d10:6 PM:6 T:5 Cl:b

Spiegazione: Supponiamo che venga scelto il metodo di lancio della frase particolare (runa per runa) e che la runa di forma di Dur fallisca cosa succederà?

Ci potrebbe essere apparizione istantanea del fuoco che durerà solo un istante.

9.4 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO d10: PM: T: Cl:

evocare d10:4 PM:13 T:20 Cl:d

demone d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

grande d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

potente d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

forme Dur 2 micro d10:6 PM:6 T:5 Cl:b

Spiegazione: Supponiamo che venga scelto il metodo di lancio della frase particolare (runa per runa) e che la runa di forma di Dur fallisca cosa succederà? Ci potrebbe essere apparizione istantanea del demone che durerà solo un istante.

9.5 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO d10: PM: T: Cl:

evocare d10:4 PM:13 T:20 Cl:d

demone d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

grande d10:4 PM:12 T:22 Cl:a

potente d10:4 PM:12 T:22 Cl:b

forma Dur 2 micro d10:6 PM:6 T:5 Cl:b

Spiegazione: Supponiamo che tutti i tiri del dado vadano a buon fine, e che si sia già risolto l'effetto magico, resta però da valutare se qualche runa possiede classe inferiore a quella delle rune di forma. In questo caso dopo il lancio la runa attribuito di oggetto "grande" esploderà. Gli effetti magici della frase runica perdureranno secondo quanto stabilito dalla frase e dal FATO.

- *Da qui in poi non metteremo più tutti i dati e caratteristiche delle rune poiché oramai le consideriamo superflue per la comprensione dell'esempio.*

9.6 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Te (egli)

correre

velocemente (attributo struttura)

forma Dur 2 micro

RA un umanoide in vista

Spiegazione: Supponiamo che tutti i tiri del dado vadano a buon fine, l'umanoide interessato correrà velocemente (quanto velocemente?) rispetto alle possibilità umanoidi ma pur sempre all'interno di esse? Correrà e basta, non camminerà più a un ex?

9.7 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Te (egli / tu)

correre

veloce (attributo oggetto)

forma Dur 2 micro

RA un umanoide in vista

Spiegazione: Supponiamo che tutti i tiri del dado vadano a buon fine, l'umanoide interessato correrà velocemente (quando corre o sempre?) rispetto alle possibilità umanoide ma pur sempre all'interno di esse. In questo caso è lo stesso sia velocemente (esempio precedente) sia veloce; ma bisogna stare attenti al significato delle parole e alla loro definizione poiché il modo di agire è diverso tra attributo oggetto e attributo struttura a prescindere dal significato.

9.8 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Te (egli / tu)

veloce

forma Dur 2 micro

RA un umanoide in vista

Spiegazione: Supponiamo che tutti i tiri del dado vadano a buon fine, all'umanoide interessato non succederà niente poiché manca la struttura alla frase runica; in questo caso potrebbe essere sottintesa ma deve essere espressa sempre. Quindi questa frase runica non avrà alcun effetto se non quello di consumare PM e far perdere tempo al personaggio.

- *Da qui in poi non metteremo più RF o forma poiché oramai le consideriamo inutili per la comprensione dell'esempio.*

9.9 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Te (egli / tu)

essere

veloce

forma Dur 2 micro

RA un umanoide in vista

Spiegazione: Supponiamo che tutti i tiri del dado vadano a buon fine, l'umanoide interessato sarà veloce ma in cosa? Nel parlare, nello scrivere, nel muovere le mani, nello spostarsi, nel pensare, ecc.? Il FATO deciderà. Questa è una frase molto duttile, troppo duttile poiché il verbo essere è un predicato nominale ed è possibile usarlo con attributi oggetto (aggettivi) o Nomi (oggetto, e nomi) in una molteplicità di casi e modi. Tanto più possibile sfruttarla per una molteplicità di casi e modi, tanto più per avere un risultato soddisfacente va specificato.

9.10 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Te (egli / tu)

essere

silenzioso

Spiegazione: Tutti i tiri del dado vanno a buon fine, l'umanoide interessato sarà silenzioso cioè? Non parlerà, si muoverà silenziosamente?



9.11 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

leggere

invisibile

Spiegazione: Tutti i tiri del dado vanno a buon fine, il mago leggerà l'invisibile se "invisibile" è definito come oggetto (O), mentre sarà invisibile quando leggerà se è definito come attributo oggetto (AO).

9.12 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

tu

muovere

sé

silenziosamente

Spiegazione: Tutti i tiri del dado vanno a buon fine, il mago farà muovere senza far (molto) rumore l'umanoide interessato. Se l'umanoide sa volare volerà silenziosamente poiché volare può essere considerato una specificazione di muoversi, così come nuotare, scalare, ecc.

9.13 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

tu

muoversi (GR o I)

silenziosamente

Spiegazione: È servita solo una runa e non due per muoversi e non muovere sé poiché si è usato un Impegno.

9.14 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Evocare
Demone
Grande
Potente

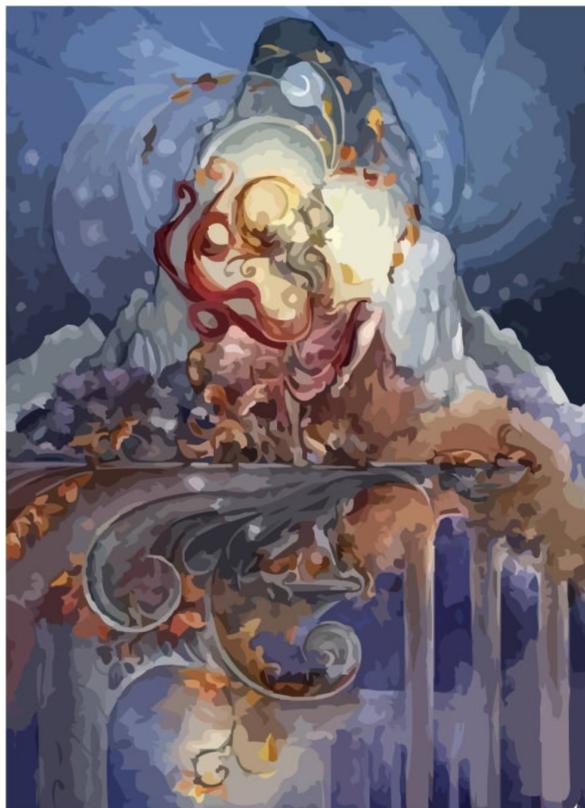
Spiegazione: se quando lancio la frase fallisco la runa "evocare" mi rimane un demone grande potente "mio" (poiché "io voglio"), ma che cosa? Sarò in grado di controllarlo o sarò anch'io in balia del suo potere? Questo aspetto nella frase runica è totalmente assente e può risultare pericoloso per l'usufruttore !!

9.15 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Evocare
Demone
Demone

Spiegazione: si evocano due demoni. Questo solo se si ha 2 al grado di accademia e due rune "Demone". Non basta una runa demone con una migliona demone; servono due rune demone.



9.16 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Evocare
Silenziosamente
Demone

Spiegazione: quando evocherò un demone lo farò silenziosamente senza far rumore. Ma solo dopo questa frase runica poiché non ha effetto retroattivo.

9.17 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Evocare
Demone
Silenzioso

Spiegazione: evocherò un demone, facendo tutto il rumore che devo, silenzioso (che non parla o che non produce rumore quando uccide o che non produce rumore quando si sposta).

9.18 Esempio

Frase runica: IO VOGLIO

Evocare
Demone
Grande
Grande

Spiegazione: evocherò un demone molto grande, ma solo se possiedo due rune "grande" e ho raggiunto il secondo grado nell'accademia.



10 Rune trasversali

Come abbiamo visto le specie di rune possono essere di vario tipo, ma non le abbiamo viste tutte, né abbiamo visto cosa può succedere loro durante la loro esistenza.

Qui di seguito saranno spiegati alcuni tipi di rune trasversali cioè che possono essere di tutti tipi RF, RS, RP. Ciascuna runa a qualunque tipo appartenga, può avere caratteristiche "trasversali". Non sarà necessariamente facile capire se una runa appartiene a queste di tipo "trasversale", qualcuna manifestamente si capisce, per altre lo si capisce solo con lo studio, altre ancora solo interrogando la runa attraverso la magia, altre ancora solo utilizzandole. Ricordiamo che la natura della magia delle rune essendo viscosa non garantisce che certe qualità delle rune stesse rimangano per sempre alle medesime rune. Ma ora vediamo le categorie delle rune "trasversali".

10.1 Runa bloccata (blo)

Una runa bloccata è una runa che è stata resa incapace di sopportare addizioni (sia migliorie che specificazioni) dal suo creatore.

10.2 Runa dominante (dom) e runa recessiva (rec)

Queste rune hanno in comune la stessa runa-materia (nel senso dello stesso oggetto, non solo lo stesso tipo di materia). Qualora in una stessa frase runica vengano lanciate delle rune che hanno in comune la stessa RM

cioè più precisamente lo stesso oggetto, la runa recessiva non ha effetto. Le rune dominanti e recessive possono essere create anche volontariamente.

10.3 Runa empatica (emp)

Una runa empatica è una runa la cui efficacia è proporzionale a particolari stati d'animo dell'usufruttore (ad esempio vi sarà un maggior effetto della runa in proporzione alla paura che ha l'usufruttore quando la lancia) oppure la cui efficacia è condizionata dall'esistenza o meno di particolari stati d'animo dell'usufruttore. La condizione d'animo può essere richiesta necessariamente (senza quello specifico stato d'animo dell'usufruttore della runa non può essere lanciata), o come condizione impeditiva (se esiste quello stato d'animo nell'usufruttore la runa non può essere lanciata). Tale empatia può essere stata aggiunta volontariamente dal suo creatore oppure la runa può aver appreso questa empatia accidentalmente al momento della creazione oppure attraverso le varie vicende che ha vissuto attraverso modificazioni causate dalle frasi runiche di cui è stata parte.

10.4 Runa migratoria (mig)

Queste rune hanno la caratteristica di non avere un supporto stabile in quanto cambia runa-materia ogni volta che viene usata in una frase runica. Il supporto oggetto di migrazione può essere un oggetto qualsiasi entro il raggio d'azione o l'ambito d'effetto o comunque l'efficacia della frase runica, capita spesso quindi che il suo possessore la perda poiché non riesce a rintracciarla.

10.5 Runa parassita (par)

Una runa parassita si può appiccicare ad un'altra runa con cui è lanciata e ne cambia l'effetto o la descrizione o il nome o le caratteristiche ecc. Ciò reca con sé forti rischi di procurare alla runa "manipolata" traumi e tutto ciò che questo comporta. Inoltre le rune parassita sono incapaci di sopportare addizioni.

10.6 Runa personale (per)

Una runa personale è una runa cui è rimasta impressa l'essenza del suo utilizzatore. In questo modo la runa "risponderà", risulterà produrre i suoi effetti solo se ad utilizzarla sarà l'utilizzatore la cui essenza è impressa nella runa stessa. Chiunque altro cerchi di usarla avrà la sgradita sorpresa di non vedere produrre altri effetti da quella runa se non quelli di spendere Punti Mente. Una runa personale può avere vari modi di immagazzinare l'essenza del suo usufruttore; può essere il primo che la usa, oppure chi la possiede per più di un'ultra, oppure dopo aver lanciato più di cinque frasi runiche con essa, ecc. La runa Io voglio con cui i personaggi iniziano è sempre personale; ce ne possono essere anche di tutti gli altri tipi.

10.7 Runa recessiva (rec)

Vedi runa dominante.

10.8 Runa refrattaria (ref)

Queste rune hanno la caratteristica di non sopportare l'inserimento in un'altra runa come le rune Impegno. Ciò provoca la distruzione della runa Libera destinata a diventare un Impegno dopo il lancio della FR. Anche qualora una runa diventasse refrattaria successivamente alla costituzione di una runa Impegno che la coinvolga, la RI potrebbe ugualmente risentirne a causa della natura avischiosa e appiccicaticcia della magia.

10.9 Runa rovinata (rov)

una runa che ha riportato sofferenze alla materia (RM), è una runa diventata incapace di sopportare addizioni (sia migliori che specificazioni) a causa di un trauma subito dalla runa-materia di cui è parte. Ma le cosiddette sofferenze cui è stata sottoposta possono aver peggiorato permanentemente delle caratteristiche della runa stessa quali CL, TL, N°, PM, ecc.

10.10 Rune sociali (soc)

Per poter essere lanciata necessita dell'aiuto di almeno un'altra runa identica. Le rune possono essere a socialità necessaria (socN) in cui almeno due usufruttori lanciano ciascuno la propria runa (tra di loro uguali almeno nella descrizione) e la propria frase runica provocando però una sola FR grazie alle rune "sociali"; se un solo usufruttore lancia una runa a socialità necessaria questa rimarrà muta senza produrre alcun effetto se non quello

di far spendere tempo ed energie. Inoltre le rune sociali possono essere a socialità eventuale (socE); possono cioè essere lanciate come rune normali, ma se lanciate assieme a un'altra runa sociale identica il loro effetto è sinergico. Importante risulta ricordare che due maghi che lanciano due rune uguali non "Sociali" nello stesso istante lanciano due FR distinte e ciascuna avrà il proprio distinto esito. Un usufruttore, se possiede due rune sociali identiche, può lanciarle da solo creando una sola frase runica. Se le rune sono sociali "simpatiche" la FR avrà effetto se sono sociali "antipatiche" la FR non avrà effetto poiché necessita di un numero di usufruttori pari al numero delle rune sociali lanciate. Alcune rune sociali possiedono anche un numero minimo di rune sociali identiche con cui devono essere lanciate, altre un numero massimo, altre ancora un numero fisso altrimenti la FR non avrà effetto.

10.11 Runa virus (vir)

Una runa virus è una sorta di runa maledetta che scambiando le caratteristiche delle rune assieme alle quali viene lanciata può trasformare l'effetto di una frase runica, modificarla, rovinare le rune della frase runica. Inoltre le rune virus sono incapaci di sopportare addizioni.





11 Problematiche e soluzioni

Possono nascere alcuni problemi circa le frasi runiche i cui effetti (risultati dei nomi, delle caratteristiche delle rune e del loro intrecciarsi) risultano molto potenti. Ecco alcune regole o espedienti che sicuramente aiuteranno senza per questo far sentire penalizzati i giocatori:

1. Le frasi runiche che influenzano, distruggono o rovinano, ecc le rune hanno l'effetto collaterale di attivarle prima di distruggerle, influenzarle o rovinarle.
2. Se si cerca di distruggere solo rune di Sostanza si distruggeranno solo queste ma saranno attivate per "simpatia" anche le rune di Forma e quelle Plasmabili (sebbene non si distruggeranno). Stessa cosa vale se si cerca di distruggere solo delle rune della Frase Runica di un Ti, si attivano tutte (rune di Sostanza, di Forma e Plasmabili), ma verranno eventualmente distrutte solo quelle del Ti scelto, ecc. si applica lo stesso meccanismo per ogni altra caratteristica scelta.
3. Il FATO gestisca liberamente rune attivate di Forma, di Sostanza e Plasmabili nel modo che lui ritiene più utile, spettacolare, dannoso, ecc.
4. Cercare di non fare in modo che il gioca-

to/re/personaggio arrivi ad ottenere la runa RUNA o cose simili, facilitate e facilmente.

5. Anche le frasi con Nomi possono essere pericolose : Spostare "Everest" per PM, TL, o altro. Nei nomi la Descrizione talvolta non è necessaria poiché nel nome vi è tutto quanto (in Everest vi è tutta la Descr di come è il monte, quanto è alto e lungo: è proprio quello). Sarà necessario inoltre vedere con attenzione quanto il nome apposto si avvicini o si discosti al nome Intrinseco per verificare eventuali legami e interazioni con lo stesso.

Ogni runa avendo molte caratteristiche quali Ti, CL, TL, ecc. è soggetta a molte limitazioni. Il FATO deve essere particolarmente attento a ciò poiché una runa troppo duttile può sbilanciare il gioco e le magie. Per ribilanciare la runa e il gioco il FATO ha parecchie possibilità tra le quali scegliere quella che meglio si confà alla situazione. Ricordiamo che le rune dopo uno shock (caduta, frase runica malamente fallita, tentativo di distruzione, forzarne il significato, ecc.) possono cambiare Descr, specie Descr, PM, TL, d10, ecc. insomma ogni caratteristica posseduta.

Si potrebbe quindi dire che la runa da assegnare può essere resa da lanciare più difficile, impegnativa, pericolosa, ecc. :

- Quando la runa è troppo utile il suo lancio può essere reso più frustrante aumentando i PM o i

TL oppure rendendola più difficile da lanciare incrementando il d10, ecc.

- Se un personaggio è riuscito a creare una combinazione di rune particolarmente efficace e ciò sbilancia il gioco, la combinazione può essere resa particolarmente difficile o complessa da lanciare utilizzando la "grammatica runica". Ciò attraverso inclusione o esclusione di rune (di Sostanza, di Forma o Plasmabili) necessaria. Questo può essere fatto a diversi livelli poiché può essere coinvolta una runa in quanto di un effetto particolare, di un genere (Ti) particolare, o proprio quella runa col "nome e cognome".
- Quando la runa è troppo potente la sua facilità d'utilizzo può essere diminuita rendendo la runa più fragile (il personaggio sarà più accorto nell'usarla) diminuendo la CL o il N°.
- Per evitare che una runa equilibrata venga resa più potente tramite le addizioni può essere "bloccata", rovinata, ecc. impedendo migliorie o specificazioni.
- Per diversificare l'uso delle rune, per evitare che i giocatori cerchino una omologazione può essere divertente spingere i personaggi a intraprendere sentieri della magia diversi.

Ad esempio a questo scopo potrà essere utile dare ai personaggi RF gratis al fine di indirizzare i personaggi verso stili di magia personali. Oppure altra strada che il FATO può seguire è quella di rendere personali alcune RF.

- Per evitare che un personaggio in alcune situazioni sia eccessivamente o non sufficientemente efficace può essere utile ricorrere a rune condizionali (situazioni in cui deve trovarsi il personaggio affinché la runa abbia effetto), oppure rune variabili il cui effetto è proporzionale alle energie spese.



12 Abilità lancio rune

Anche utile può essere giostrare sull'abilità Lancio rune del personaggio. Se ad esempio è riuscito ad ottenere molte rune versatili (troppo versatili) basterà abbassare l'abilità lancio rune per riequilibrare il gioco.

Ho scritto tutte quante le possibilità mi sembra, ma ovviamente è solo esemplificativa, non è detto che debbano arrivare per forza ad avere queste abilità tanto più che molte sono davvero complesse o addirittura molto difficili da giustificare alla stregua del background o dell'ambientazione.

È soltanto una lunga esemplificazione che, oltre che per cercare di raggiungere la completezza, serve anche a dimostrare quante possibilità ha il FATO di far migliorare il lancio delle rune dei personaggi. Ho cercato di usare anche una veste grafica per la rappresentazione delle abilità coerente e immediata; spero di esserci riuscito. Comunque per iniziare a prendere dimestichezza con la grafia dell'abilità lancio rune non c'è che da osservare come sono state scritte.

12.1 Iniziando

L'abilità **lancio rune** all'inizio è generale poi può diventare speciale (vedi in fondo)

D= ! tiro dado per dado (risultato per risultato trascrivo e verifico)

Abilità per piazzare i dadi per la runa che si vuole:

D= R quindi lancio tanti dadi quante sono le rune e poi attribuisco i risultati dei dadi alle rune;

D= R+1d] lancio un dado in più rispetto al numero di rune della frase runica;

D= R-1d] lancio un dado in meno rispetto al numero di rune della frase runica (metodo generale o se particolare dovuto a maledizione o altro); quindi una runa non avrà effetto sicuramente;

12.2 Approfondendo

Ora daremo per scontato si tireranno almeno tanti dadi quante rune.

Poi può diventare:

D= R+2d] lancio due dadi in più rispetto al numero di rune della frase runica;

D= 5R+1d] ogni 5 rune della frase runica lancio un dado in più. Cioè se la frase runica ha 7 rune lancerò 8 dadi; se ne ha 10 lancerò 12 dadi; se ne ha 14 lancerò 16 dadi; ecc.;

D= 3R+2d] ogni 3 rune della frase runica lancio 2 dadi in più. Cioè se la frase runica ha 3 rune lancerò 5 dadi; se ne ha 7 lancerò 11 dadi; se ne ha 14 lancerò 22 dadi, ecc.;

D= D+1p) il punteggio di 1 dado tra tutti quelli lanciati può essere incrementato di 1 punto; è uguale a D = R+1p;

D= D -1p) il punteggio di 1 dado tra tutti quelli lanciati deve essere decrementato di 1 punto;

D= D+2p) il punteggio di uno o due dadi tra tutti quelli lanciati può essere incrementato rispettivamente di due o un punto;

D= 4D+1p) ogni 4 dadi lanciati si può incrementare di 1 punto uno;

D= 5D+3p) ogni 5 dadi lanciati si può incrementare di tre punti un valore di un dado; o di uno e due punti quello di due dadi o di tre punti il valore di tre dadi.

12.3 Sviluppando

Si possono poi trovare abilità sempre più complesse:

D= 5R+ 3d] +1p) ogni cinque rune si lanciano tre dadi in più e a un dado posso aggiungere un punto. Ad esempio: una frase runica di 7 rune lancerò 10 dadi e sommerò 1 punto. Su una frase di 11 rune tirerò 17 dadi e sommerò un punto;

D= 4R+ 3d] +3p) ogni quattro rune si lanciano tre dadi in più e a un dado posso distribuire tre punti. Ad esempio: una frase runica di 7 rune lancerò 10 dadi e distribuirò tre punti. Su una frase di 11 rune tirerò 14 dadi e distribuirò tre punti;

D= 3R+ 2d] 3D+2p) ogni tre rune tiro due dadi in più e ogni tre dadi lanciati posso aggiungere due punti a dado o un punto a due dadi. Ad esempio: su una frase runica di 7 rune tirerò 11 dadi $[7 + \text{intero}(7/3*2)]$ e potrò distribuire 6 punti $[\text{intero}(11/3*2)]$. Su una frase di 8 rune lancerò 12 dadi $[8 + \text{intero}(8/3*2)]$ e distribuirò 8 punti $[(12/3)*2]$;

D= 4R+ 1d] 5D+ 2p) ogni quattro rune della frase runica lancerò un dado in più e ogni 5 dadi lanciati potrò distribuire due punti. Ad esempio su una frase runica di 9 rune lancerò 11 dadi $[9 + (9/4*1)]$ e distribuirò 4 punti $[(11/5)*2]$;

D= 4R+ 1d] 3D+ 2p) ogni quattro rune della frase runica lancerò un dado in più e ogni 3 dadi lanciati potrò distribuire due punti. Ad esempio su una frase runica di 9 rune lancerò 11 dadi $[9 + (9/4*1)]$ e distribuirò 6 punti $[(11/3)*2]$;

D= 4R+ 3d] 3D+ 2p) ogni quattro rune della frase runica lancerò tre dadi in più e ogni 3 dadi lanciati potrò distribuire due punti. Ad esempio su una frase runica di 9 rune lancerò 15 dadi $[9 + (9/4*3)]$ e distribuirò 10 punti $[(15/3)*2]$;

D = 4R+ 1p) 3R +2d] 8D+1p) ogni quattro rune potrò giungere un punto e ogni 3 rune potrò lanciare due dadi in più e ogni 8 dadi lanciati aggiungere un punto in più. Ad esempio in una frase runica di 14 rune dovrò sommare 3p $[(14R / 4)*1]$ ai dadi finali, tirerò 22 dadi poiché $14D + [(14 / 3)*2]$, poi sommerò ulteriori 2p poiché $[(22 / 8)*1]$; alla fine quindi della frase runica di 14 rune tirerò 22 dadi e potrò sommare 5 punti (3p derivanti dalle rune e 2p derivante dai dadi).

12.4 Migliorando

Si possono poi trovare abilità sempre più complesse:

Ogni variazione va fatta considerando solo l'intero risultante dall'operazione.

Inoltre tutte queste abilità possono essere riportate anche a diversi tipi di categorie. Fin qui si è parlato di rune in generale, ma queste abilità possono essere riferite alla RM (solo a rune di una determinata materia, o tranne rune di una particolare materia, ecc.), o al Ti (solo se di Ti "O", oppure solo se di tipo non "NOME", ecc.), oppure ancora circa la CL, o il PM, ecc. il tutto come condizione per l'applicazione dell'abilità in oggetto.

Esempi di questo possono essere seguenti:

D = 1R(RM legno) +1D per ogni runa della frase runica la cui materia è il legno tirerò un dado in più. Ad esempio se una frase runica di 8 rune 3 hanno una runa-materia legno tirerò 11 dadi.

D = 4R(RM legno) +1D per ogni runa della frase runica la cui materia è il legno tirerò dado in più. Ad esempio se una frase runica di 13 rune 5 hanno una runa-materia legno tirerò 14 dadi.

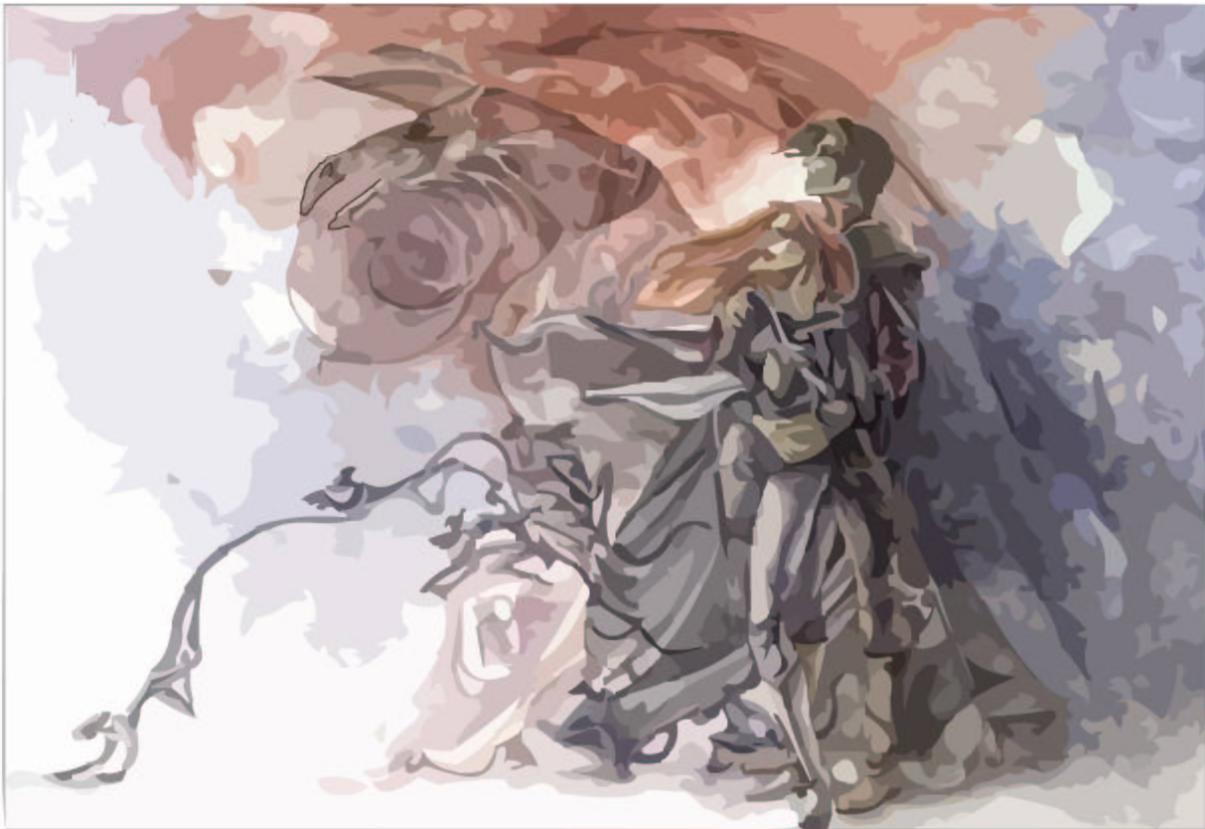
D = 4R(RM legno) +3p per ogni runa della frase runica la cui materia è il legno tirerò un dado in più. Ad esempio se una frase runica di 9 rune 8 hanno una runa-materia legno tirerò 9 dadi e aggiungerò 6p.

D = 1R(CL a) +1D per ogni runa della frase runica da cui CL sia "a" tirerò un dado in più. Ad esempio se una frase runica di 8 rune 3 hanno una CL "a" tirerò 11 dadi.

D = 1R(CL a) +1D] 1R(con) +2p per ogni runa della frase runica da cui CL sia "a" tirerò un dado in più. Per ogni runa che abbia una condizione potrò sommare 2 punti. Ad esempio se una frase runica di 8 rune 3 hanno una CL "a" e 2 hanno una "con" tirerò 11 dadi (8 + 3) e sommerò 4 punti a dadi di mia scelta.

Ricordiamo che ogni volta risulta necessario fare un conteggio di rune per qualche fine, restano escluse dal novero quelle rune che per tale conteggio hanno caratteristica nulla o siano "gratis" a seconda dei casi.

Classico esempio riguarda la runa IO VOGLIO che non viene conteggiata per le abilità poiché non ha d10, è gratis, ma il personaggio deve averla altrimenti non potrà lanciare nessuna frase runica.



13 Abbreviazioni

Seguiranno le abbreviazioni in ordine alfabetico che sono state usate in questo manuale.

AB	Abbellimento	Rune di Forma	RC	Runa Concetto	circa le rune
AE	Ambito d'effetto	Rune di Forma	rec	recessiva	trasversali
AO	Attributo Oggetto	Rune di Sostanza	ref	refrattaria	trasversali
AS	Attributo Struttura	Rune di Sostanza	RF	Runa di Forma	circa le rune
blo	bloccata	trasversali	RI	Rifinitone	Rune di Forma
CL	Classe	caratteristica runa	RM	Runa -Materia	circa le rune
CON	condizione	caratteristica runa	rov	rovinata	trasversali
D	Durata	Rune di Forma	RP	Runa Plasmabile	Rune Plasmabili
d10	dado da 10	caratteristica runa	RS	Rune di Sostanza	circa le rune
Desr	Descrizione	caratteristica runa	S	Struttura	Rune di Sostanza
dom	dominante	trasversali	Soc	sociale	trasversali
emp	empatica	trasversali	socE	rune a socialità eventuale	trasversali
GR	Grande Runa	Rune Plasmabili	socN	rune a socialità necessaria	trasversali
I	Impegno	Rune Plasmabili	SOS	Sostitutiva	Rune Plasmabili
L	Libera	Rune Plasmabili	TI	Tipo	caratteristica runa
mig	migratoria	trasversali	TL	Tempo di lancio	caratteristica runa
N°	Numero	caratteristica runa	TLV	Tempo di lancio Variante	Rune di Forma
NO	nome	Rune di Sostanza	TS	Tempo di Sospensione	Rune di Forma
Nome	Nome	caratteristica runa	VA	Variabile	Rune Plasmabili
O	Oggetto	Rune di Sostanza	vir	virus	trasversali
P	Particella	Rune di Sostanza			
p	punti	circa le rune			
par	parassita	trasversali			
per	personale	trasversali			
PL	polifunzionale	Rune Plasmabili			
PM	Punti Mente	caratteristica runa			
PMV	Punti Mente Variante	Rune di Forma			
RA	Raggio d'azione	Rune di Forma			

14 Confessioni

Una volta iniziato a delineare il profilo di Runica ho cercato di sviscerare ogni anfratto e possibilità. Ovviamente so che ciò provoca un appesantimento delle regole, ma mi sembrava un prezzo equo per completare il sistema affinché fosse davvero per ogni gdr.

Ho preferito essere sovrabbondante di regole (per poi permettere di potere tranquillamente ignorarle e sfofirtile in sede di gioco) per riuscire a completare un sistema armonico, e dopotutto mi sembra che si riesca a intravedere il filo che mi ha condotto.

Mi rendo conto che alcune accorgimenti sono cavillosi e forse non spiegati come sarebbe giusto, comunque credo di essere riuscito a rendere l'idea di cosa intendevo.

In tutta sincerità devo dire che alcune regole non le ho usate subito coi giocatori, ma introdotte solo dopo un po' di rodaggio da parte dei miei prodi tester, al fine di abituarli alla mentalità nuova. Inoltre devo dire che non ho proprio mai usato alcune regole né sentito la necessità di farlo.

Tuttavia si sono dimostrate utilissime per bilanciare il gioco; bilanciamento che talvolta a causa della pressoché infinita possibilità di combinazioni risulta un po' precario. Proprio nel bilanciamento, di grandissimo aiuto sono state le rune trasversali e quei cavilli come la CL e il N° (che praticamente non li ho usati mai se non per bilanciare).



14.1 Cosa ho incentivato

Dopo un primo impatto per far prendere confidenza col sistema ho iniziato a svilupparlo in alcune sue potenzialità coi tester. Ho cioè incentivato l'uso massiccio e la creazione delle rune Impegno.

Questo “cammin facendo” ha permesso ai giocatori di non dover più alambiccarsi per le magie di *rutin* come l'esperienza dovrebbe suggerire, e ad aver reazioni veloci e costruzioni originali nelle situazioni più interessanti.

Inoltre facilita i giocatori nell'impersonare maghi interessati a studi e a ricerche sulle rune, cosa che secondo me asseconda lo spirito di questa categoria (leggi: nuove conoscenze e rune libere per Impegni). Inoltre aiuta a creare una propria “personalità magica” e *stile di arcano*, come talvolta lo chiamo, facendo differenziare le magie secondo le inclinazioni del personaggio e del giocatore e ovviamente gli input del FATO.

15 Commiato

Spero di aver fornito spunti interessanti e di aver sentito con la mia esperienza a fare qualcosa di utile e bello per giochi di ruolo.

Augurandomi che non sia una vana speranza, ringraziando il lettore per l'attenzione tributatami non mi resta che menzionare i miei forti e prodi tester; prodi per il coraggio dimostrato a seguirmi in questa “avventura” e forti per la palese pazienza di cui hanno fatto uso:

Gerelt, Elendaras, Ophle, Zac Niel Gar, Jankor, Jan Jansen, Aarendil, Eldor, Thomas, Cristian, Augusto, Giorgia, Roberto, Sara, Tizio, Chiara e Maria, i Paranoidi, Crom, Istum, Gerold, Saxion, Andrea, Giancarlo, Luca, Jonatan, Simone e LinuxMan Fabio.

Un ringraziamento in anticipo a quanti con consigli e suggerimenti mi aiuteranno a migliorare RUNICA.

Un ringraziamento particolare alla Clinicatbf e a Fabio Palà Chirico.

Per ogni chiarimento e informazione visitate il sito:
url: <http://www.clinicatbf.com>
o contattatemi: enrico@clinicatbf.com

Indice

1	Sistema runico di lancio di magie	2	9	Esemplificazioni	18
			9.1	Esempio	18
			9.2	Esempio	19
			9.3	Esempio	19
			9.4	Esempio	19
			9.5	Esempio	19
			9.6	Esempio	19
			9.7	Esempio	19
			9.8	Esempio	20
			9.9	Esempio	20
			9.10	Esempio	20
			9.11	Esempio	20
			9.12	Esempio	20
			9.13	Esempio	20
			9.14	Esempio	21
			9.15	Esempio	21
			9.16	Esempio	21
			9.17	Esempio	21
			9.18	Esempio	21
2	Spiegazione introduttiva	2	10	Rune trasversali	22
2.1	Concetti dei gdr per runica	2	10.1	Runa bloccata (blo)	22
2.2	Spiegazione realtà nomi	3	10.2	Runa dominante (dom) e runa recessiva (rec)	22
2.2.1	Le rune	3	10.3	Runa empatica (emp)	22
2.2.2	Frase Runica (FR)	3	10.4	Runa migratoria (mig)	22
2.3	L'Accademia	3	10.5	Runa parassita (par)	23
2.4	Unità di misura per Runica	3	10.6	Runa personale (per)	23
2.4.1	Tempo	4	10.7	Runa recessiva (rec)	23
2.4.2	Spazio	4	10.8	Runa refrattaria (ref)	23
2.4.3	Consigli	4	10.9	Runa rovinata (rov)	23
2.5	Concetti della frase runica	4	10.10	Rune sociali (soc)	23
2.5.1	Esempio 1	5	10.11	Runa virus (vir)	23
2.5.2	Esempio 2	5	11	Problematiche e soluzioni	24
2.5.3	Esempio 3	5	12	Abilità lancio rune	25
3	Rune concetto e materia	6	12.1	Iniziando	25
3.1	Runa MATERIA	6	12.2	Approfondendo	25
3.2	Runa CONCETTO	6	12.3	Sviluppando	26
4	Tipi di Rune	7	12.4	Migliorando	26
4.1	Rune di Sostanza. (RS)	7	13	Abbreviazioni	27
4.2	Rune di Forma (RF)	7	14	Confessioni	28
4.3	Rune Plasmabili (RP)	7	15	Commiato	28
4.4	Caratteristiche Rune	8			
4.5	Caratteristiche della runa	8			
4.5.1	Specie descrizione	9			
4.6	Regole runiche	9			
4.7	Sintassi runica	10			
5	Ambientazioni e accorgimenti	10			
6	Lancio di una frase runica	11			
6.1	Incrementi di rune e possibilità	11			
6.2	Le addizioni	12			
6.2.1	Le specificazioni	12			
6.2.2	Le miglorie	12			
6.2.3	Limiti	12			
6.2.4	Successo di lancio	12			
6.3	Attivazione di rune	13			
6.4	Tranquillizzazioni	13			
7	Interpretazione della Frase runica e degli effetti	14			
8	Creazione di Rune	16			
8.1	Presupposti per la creazione di una Runa	16			
8.2	Creazione di un IMPEGNO	17			
8.3	Creazione di una GRANDE RUNA	17			
8.4	Creazione di una runa RUNA	17			
8.5	Creazione di una runa VARIABILE (VA)	17			
8.6	Creazione di una runa SOSTITUTIVA (SOS)	17			
8.7	Creazione di una runa LIBERA (L)	17			