

Alfabeto Runico

Elenco completo delle Rune utilizzate nell'ambientazione **Il Continente di Sarakon** per accompagnare il lancio degli Incantesimi.

Alfabeto delle Rune

- **AK:** Luce
- **BES:** Potere
- **CRYO:** Freddo
- **DIR:** Conoscenza
- **EX:** Auto (su se stessi)
- **FER:** Richiamo / Evocazione
- **GOR:** Creatura
- **HEL:** Cura
- **INS:** Comando
- **JEK:** Illusione
- **KOR:** Alterazione / Blocco
- **LES:** Sortilegio / Incanto
- **MUR:** Morte / Necromanzia
- **NYX:** Tenebre
- **OS:** Grande
- **PAX:** Protezione
- **QU:** Acqua
- **REM:** Mente
- **SYR:** Aria / Vento
- **TER:** Terra / Materia
- **URA:** Tempo / Movimento
- **VAS:** Fuoco / Calore
- **WAK:** Sonno
- **XOT:** Distruzione
- **YSH:** Trasmutazione
- **ZED:** Libertà

Utilità delle Rune

Regolare nel modo giusto la fuoriuscita di *Potere Magico* all'esterno del proprio corpo al momento del lancio di un Incantesimo è l'azione più difficile e delicata da compiere per qualsiasi Mago. L'impresa è paragonabile a quella di un musicista nell'atto di dover suonare una melodia senza poter vedere né lo spartito né i tasti o le corde del proprio strumento, il tutto senza poter commettere alcun errore. Le Rune, presenti fin da epoche remote e antiche quanto la magia stessa, sono il metodo di cui il Mago dispone per potersi orientare sul proprio strumento: servono quindi a riconoscere i tempi, le distanze, la forza e le tonalità che occorre dare a ogni singola nota di Potere Magico volta a comporre la melodia necessaria per il lancio dell'Incantesimo.

L'apprendimento delle Rune

Imparare a conoscere e padroneggiare correttamente le Rune è un'arte complessa e richiede l'aiuto di un Magister o di un Mentor, che guidi il Discepolo a canalizzare il proprio potenziale magico in modo efficiente e, per quanto possibile, sicuro.

I maghi che iniziano ad esplorare il proprio dono senza l'aiuto di un Maestro incontrano in genere molte difficoltà nel controllare il Potere Magico. Anche loro tuttavia, con l'esercizio, possono riuscire a elaborare sistemi personali per lanciare i cosiddetti **incantesimi innati**: nella maggior parte dei casi questo avviene mediante l'utilizzo di una fonetica in tutto e per tutto affine alle Rune ad essi collegate.

Le Rune delle Stregonerie

Accanto alle ricerche magiche codificate, che utilizzano l'**Alfabeto Runico**, esistono pratiche di **Stregoneria** di varia origine, frutto di esperimenti e tradizioni sviluppatasi autonomamente, che utilizzano suoni in parte assimilabili alle Rune vere e proprie, ma in genere meno efficaci.

Sarebbe impossibile fare un elenco esaustivo di simili "rune", perchè sono frutto di ricerche personali e isolate.

Lancio degli Incantesimi

In termini di gioco, l'utilizzo corretto delle *Rune* è compreso nel **Tiro per il Lancio di un Incantesimo** (cfr. voce **Gli**

Incantesimi dei Maghi) previsto per la corretta esecuzione del *Rituale*. Ad ogni buon conto, per sottolineare l'importanza che le *Rune* rivestono nell'ambientazione e ricordarne la presenza in termini di resa interpretativa, è buona norma che il Master richieda al Giocatore di pronunciare le Rune corrispondenti all'Incantesimo che il proprio Personaggio desidera lanciare.

Per il regolamento dettagliato sul lancio degli incantesimi consultare la voce **Gli Incantesimi dei Maghi**.