





Heimdall 2

Of Magic, Mana, Runes and Ro'Gelds.

A long time past the worlds were created using magic. Even now, magic is the very root of existence of many things. As each world was created, the powerful magical energy (Mana) used in that creation, coalesced into a physical form. A Ro'geld. Each world has it's own Ro'geld that leaks out mana, keeping the world running. The Ro'geld is therefore the source of all magic for a world and the closer you are to it the more powerful magic becomes and the easier it is to manipulate. Being close to a Ro'geld is often no easy feat to manage. If such powerful objects were simply left lying around where anyone could get at them then the universe would probably have ended a long time ago. So over the ages each Ro'geld has either developed or been given it's own set of defences. Some are simply disguised, some are protected by all manner of deadly devices and some are simply difficult to get at but ALL have some form of defence.

Manipulating magic is easy - IF you happen to be one of the Gods. (In which case, you should already know all this!) Mortals however, cannot grasp the whole power of magic at once, it is too much for them. Through generations of arcane study though, they have developed the Runes as a way of harnessing the simple elements of magic while being protected from it's raw power. Each rune symbolises a single thread of the overall nature of magic. When properly inscribed on something the rune harnesses the power of that particular thread of magic and, when used by someone skilled in runelore, can channel mana through that person to produce a magical effect. Combining runes combines different properties of magic and hence different spells are formed.

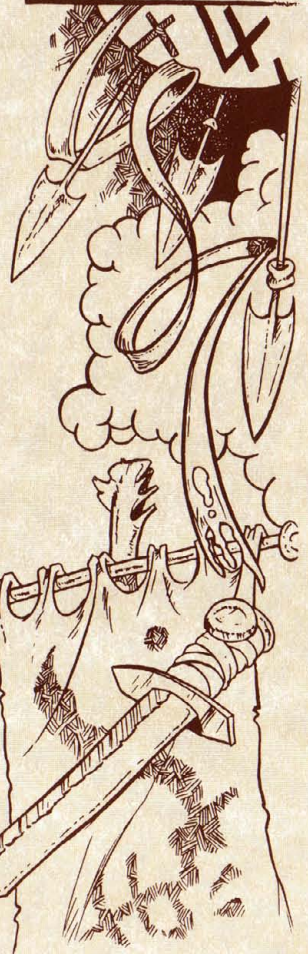
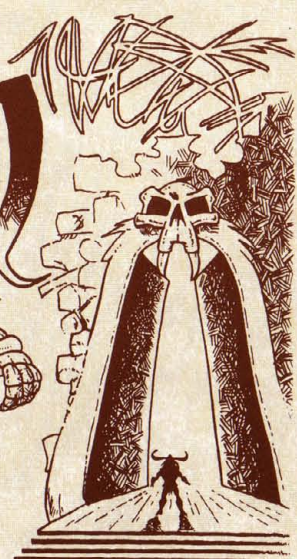
But be warned! Each person has a tolerance for the amount of mana they can handle and magic can be dangerous to the unskilled. Not dangerous in an active sense (for magic is neither good nor evil and has no will or purpose, it simply IS) but should a user of magic overreach themselves, use unwise combinations of runes, or simply lack the Runelore to control a particular spell then that spell may well backfire and then anything could happen. At the very least the spell caster will have a hangover that Thor himself would wince at! Sometimes, all the Runelore in the world is to no avail and a spell will simply go awry. Fortunately, such incidents are rare. Most accidents are caused by the magicians themselves and act as a sort of natural selection for the magically talented.

The wise magician practices the magic they know. In preference they do so near to a Ro'geld where it is easier to control and takes less effort. In general, the more mana a spell requires, the more Runelore you will need to know to stand a good chance of casting it successfully. However, the saying 'rather a hangover than face a Hakrat' has it's own wisdom. It has been known for a magician with the bad luck to catch a Hakrat sword in the ribs to have the good luck to survive casting a healing spell that they thought beyond their skill.

Heimdall 2

Rune List

Rune	Name	Magical Significance
U	Ur	The first rune of power.
T	Tir	The second rune of power.
O	Oda	The third rune of power.
G	Ger	Endurance
S	Sigil	Fire
H	Hagall	Lightning
B	Beorc	Healing
P	Peorth	Detection
E	Eh	Movement
W	Winn	Negation
C	Cen	Operation
E	Epel	Changing
L	Lohl	Protection
A	Alg	Growth
O	Osk	Enchantment
T	Thorn	Summoning
O	Os	Divine
F	Feoh	Spirit



HEALING

F			
---	--	--	--

Lesser Heal Self: This spell will restore a small amount of health to the character casting it
Mana cost: 1 Point

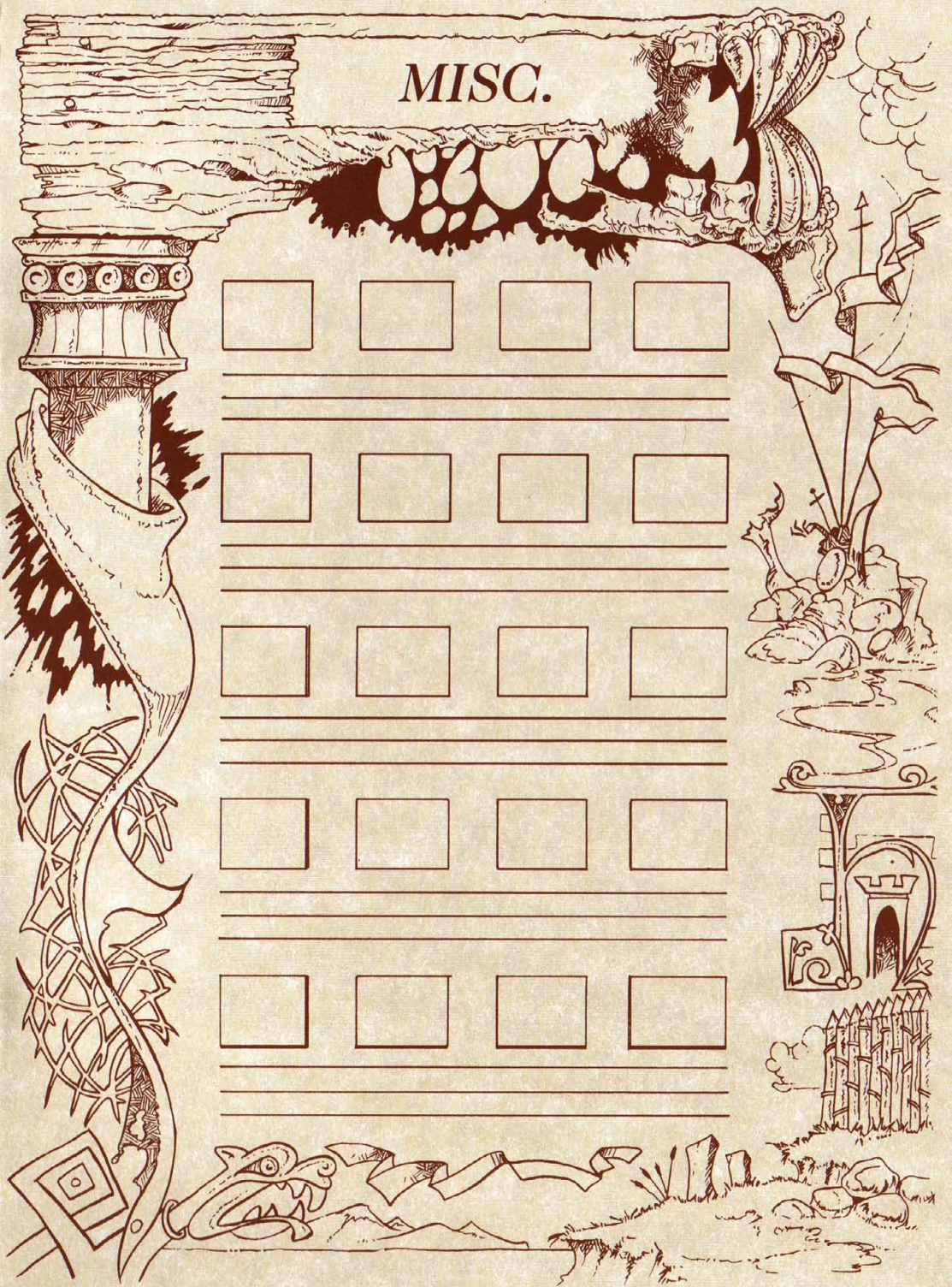
--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

MISC.





Heimdall 2

Magie, Manne, Runes et Ro'Gelds

Il y a bien longtemps, les mondes furent créés grâce à la magie. Maintenant encore, la magie est l'essence-même de l'existence de bien des choses. Alors que chaque monde était créé, la puissante énergie magique (la Manne) utilisée pour ces créations prit une forme physique. Un Ro'Geld. Chaque monde a son propre Ro'Geld qui laisse échapper de la Manne, ce qui permet à ce monde de tourner. Le Ro'Geld est donc la source de toute la magie d'un monde et plus vous en êtes proche, plus la magie devient puissante et plus elle est facile à utiliser. Se trouver près d'un Ro'Geld est un véritable tour de force. Si des objets si puissants étaient laissés un peu partout à la portée de tout le monde, alors l'univers n'existerait probablement plus depuis longtemps. Alors, au fil des ans, chaque Ro'Geld a développé ou a reçu des défenses propres. Certains sont tout simplement camouflés, d'autres sont protégés par toutes sortes de dangers mortels, et d'autres encore sont simplement difficiles à atteindre, mais TOUS ont une forme de défense.

Il est facile d'utiliser la magie... SI vous êtes l'un des Dieux. (Auquel cas, vous devriez déjà savoir tout cela!) Mais, les mortels ne parviennent pas à saisir toute la puissance de la magie d'un seul coup, c'est beaucoup trop pour eux. Cependant, grâce à des générations d'études, ils ont développé un moyen d'exploiter les éléments simples de la magie tout en restant protégés de sa puissance pure: les Runes. Chaque Rune symbolise un seul fil de la nature complète de la magie. Lorsqu'elle est correctement gravée sur un support, une rune exploite le pouvoir de ce fil de magie particulier et, lorsqu'elle est utilisée par quelqu'un de doué pour la manipulation des Runes, elle peut canaliser de la Manne à travers cette personne pour produire un effet magique. Les combinaisons de Runes nécessitent différentes propriétés magiques et des sorts différents sont ainsi formés.

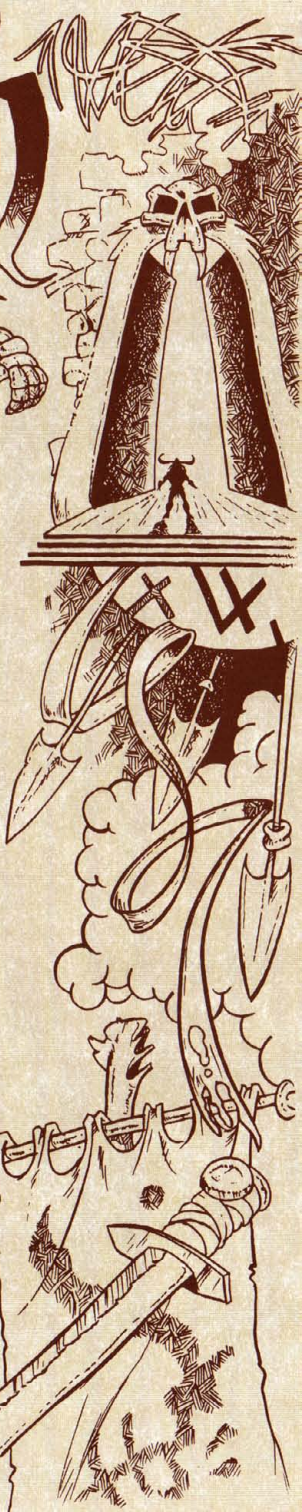
Mais attention! Chaque individu a un niveau de tolérance quant à la Manne qu'il peut manipuler et la magie peut s'avérer dangereuse pour les non-initiés. Pas dangereuse dans un sens actif (car la magie n'est ni bonne ni mauvaise et n'a ni volonté, ni objet, elle EST, c'est tout) mais si un utilisateur de magie était trop entreprenant, s'il formait des combinaisons de Runes déraisonnables, ou simplement n'avait pas la connaissance des Runes nécessaire pour contrôler un sort particulier, alors ce sort pourrait se retourner contre lui et n'importe quoi pourrait arriver. Au minimum, le joueur de sorts aurait une migraine qui ferait même sourcilier Thor! Parfois la meilleure connaissance des Runes qui soit ne suffit pas, et un sort tourne mal. Heureusement, de tels incidents sont rares. La plupart des accidents sont dus aux magiciens et agissent ainsi comme une sorte de sélection naturelle de ceux doués pour la magie.

Les magiciens sages utilisent la magie qu'ils connaissent. De préférence, ils s'en servent près d'un Ro'Geld, là où elle est plus facile à contrôler et où moins d'efforts sont nécessaires. En général, plus un sort nécessite de Manne, plus votre connaissance des Runes devra être importante si vous voulez avoir une chance de jeter ce sort avec succès. Cependant, le proverbe "Mieux vaut une migraine qu'un face à face avec un Hakrat" reflète une grande sagesse. Il est arrivé qu'un magicien malchanceux, ayant reçu l'épée d'un Hakrat dans les côtes, ait survécu grâce à un sort de guérison qu'il se croyait incapable de jeter.

Heimdall 2

Liste des Runes

<i>Rune</i>	<i>Nom</i>	<i>Signification magique</i>
∩	Ur	La première Rune de puissance.
∧	Tir	La deuxième Rune de puissance.
∫	Oda	La troisième Rune de puissance.
∫	Ger	Endurance
∫	Sigil	Feu
∫	Hagall	Eclair
∫	Beorc	Guérison
∫	Peorth	Détection
∫	Eh	Mouvement
∫	Winn	Négation
∫	Cen	Opération
∫	Epel	Changement
∫	Lohl	Protection
∫	Alg	Développement
∫	Osk	Enchantement
∫	Thorn	Invocation
∫	Os	Divin
∫	Feoh	Esprit



GUERISON

F

Guérison personnelle faible: Ce sort restaurera une petite partie de la santé du personnage qui le jette.

Coût en Manne: 1 point

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

DEFENSIF

Y	7		
---	---	--	--

Bouclier personnel I: Ce sort crée un bouclier magique invisible autour du personnage qui le jette, pendant un court moment. Le bouclier réduit tous les dommages subis mais est plus efficace contre les dommages normaux que les dommages magiques.

Coût en Manne:

6 points

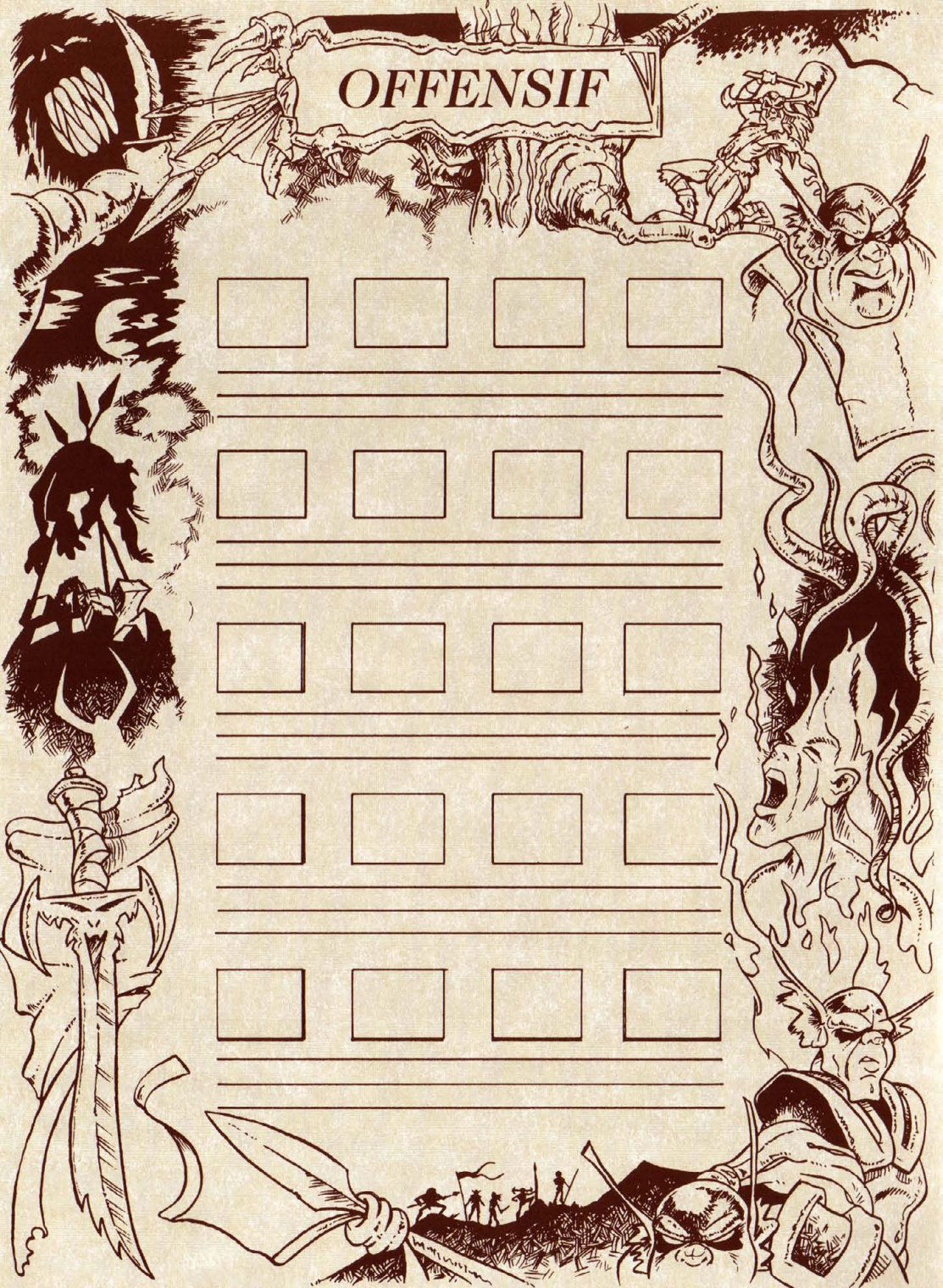
--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

OFFENSIF



--	--	--	--

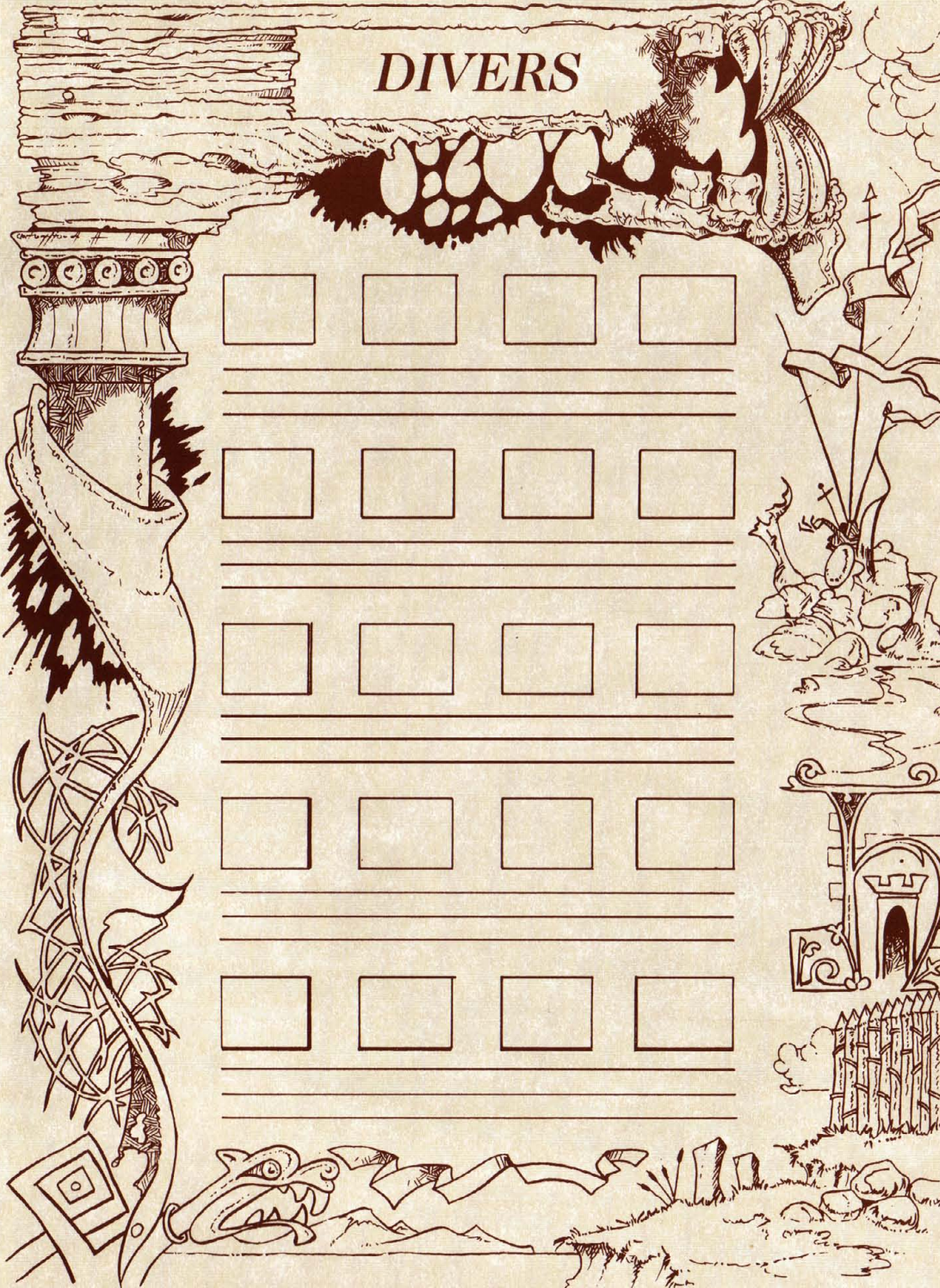
--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

DIVERS





Feindall 2

Von Magie, Mana, Runen und Ro'Geld.

Vor langer, langer Zeit wurden mit Hilfe von Magie die Welten erschaffen. Noch heute bildet die Magie den Ursprung vieler Dinge. Als die einzelnen Welten erschaffen wurden, ging die starke magische Energie (Mana), die dabei eingesetzt wurde, in eine feste Form über - das Ro'Geld. Jede Welt hat ihr eigenes Ro'Geld, aus dem Mana fließt, das die Welt am Leben erhält. Das Ro'Geld ist also die Quelle aller Magie einer Welt, und je näher man ihr ist, desto stärker wirkt ein Zauber und desto leichter ist er anzuwenden. Es ist gar nicht so einfach, sich dem Ro'Geld zu nähern. Würden solch mächtige Objekte einfach in der Gegend herumliegen, so daß jeder Zugang zu ihnen hätte, wäre das Universum schon längst verloren. Daher hat jedes Ro'Geld mit der Zeit seine eigenen Mittel zur Verteidigung entwickelt, oder sie wurden ihm gegeben. Einige sind getarnt, andere werden von tödlichen Abwehrmechanismen aller Art geschützt, wieder andere sind einfach sehr schwer zu erreichen, aber ALLE verfügen über irgendeine Form der Verteidigung.

Zauber zu bewirken ist ganz einfach - FALLS Sie einer der Götter sind. (In dem Fall sollten Sie sowieso alles wissen, was hier steht.) Sterbliche können jedoch die ganze Kraft der Magie nicht auf einmal begreifen; sie ist zuviel für sie. In Generationen obskurer Studien ist es ihnen allerdings gelungen, die Runen als ein Mittel zur Beherrschung der einfachen Zaubererelemente zu entwickeln und gleichzeitig vor ihrer rohen Kraft geschützt zu sein. Jede Rune symbolisiert einen einzigen Faden im Gesamtgewebe der Magie. Als Inschrift auf einem Gegenstand besitzt eine Rune die Kraft dieses magischen Elements, und wenn sie von jemandem benutzt wird, der die Runen kennt, kann sie Mana auf diese Person übertragen und Zauber bewirken. Die Kombination von Runen bedeutet die Kombination verschiedener magischer Elemente, so daß verschiedene Zauber entstehen.

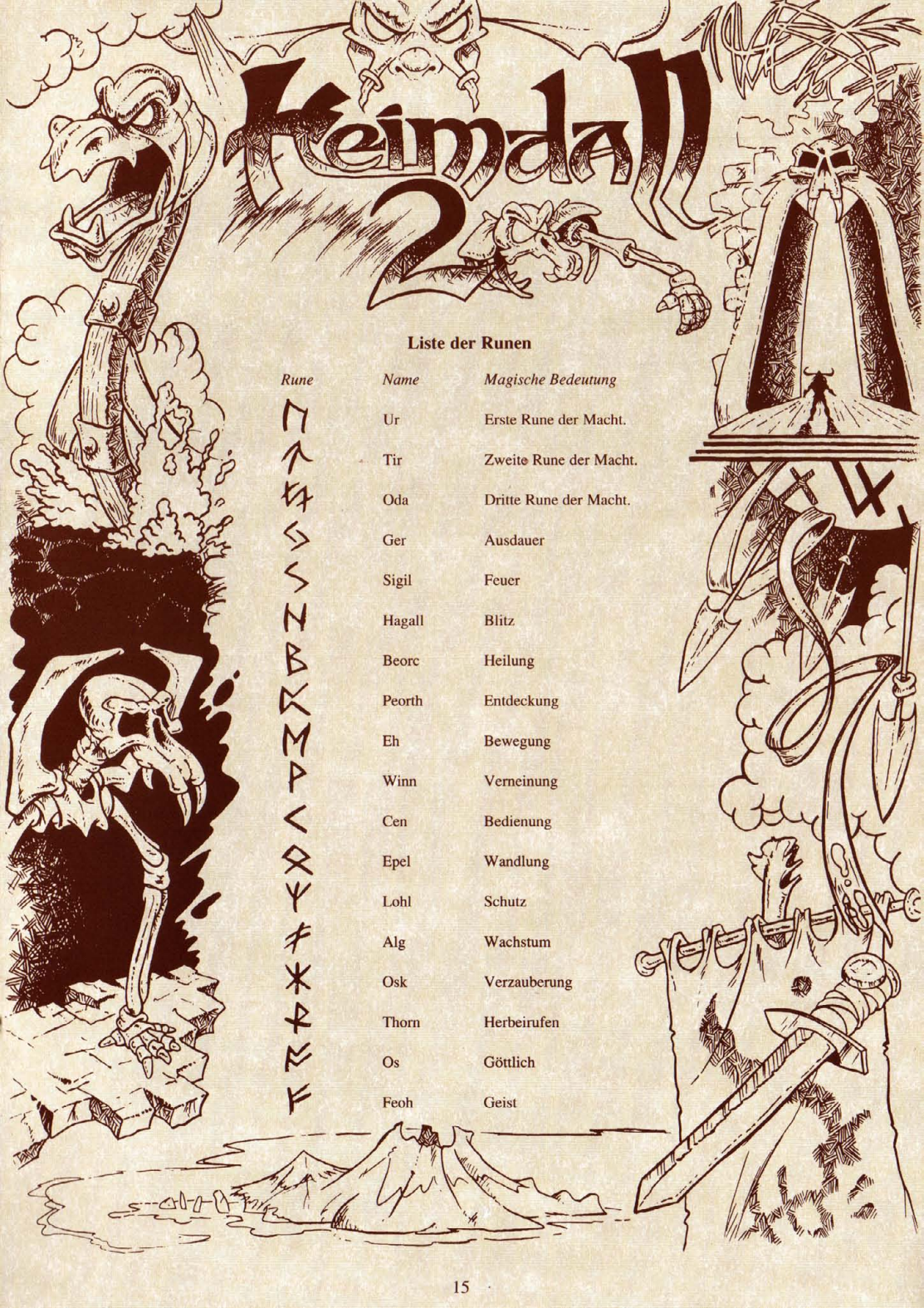
Seien Sie jedoch gewarnt! Jeder Mensch hat eine Toleranzgrenze in Bezug auf die Menge von Mana, die er verkraften kann, und für die Unwissenden kann Magie gefährlich sein. Gefährlich nicht im aktiven Sinn des Wortes (denn Magie ist weder gut noch böse und hat keinen Willen oder Ziel, sondern sie IST einfach), doch wenn ein Verwender von Magie sich übernimmt, unkluge Kombinationen von Runen benutzt oder einfach zu wenig von Runen versteht, um einen bestimmten Zauber einsetzen zu können, dann kann der Zauber Auswirkungen auf ihn selbst haben, und alles Erdenkliche kann passieren. Das Mindeste ist, daß der "Zauberlehrling" einen Kater davonträgt, der selbst Thor zum Jammern bringen würde! Zuweilen nützt die beste Kenntnis der Runen nichts, und ein Zauber geht einfach daneben. Glücklicherweise kommt so etwas nicht sehr häufig vor. Die meisten Unfälle haben die Zauberer sich selbst zuzuschreiben; sie stellen eine Art natürliche Auslese der magisch Talentierten dar.

Der weise Zauberer verwendet nur Magie, die er kennt. Dies tut er vorzugsweise in der Nähe eines Ro'Gelds, wo sie leichter zu beherrschen ist und weniger Mühe kostet. Je mehr Mana ein Zauber erfordert, desto mehr Kenntnis der Runen benötigen Sie im allgemeinen, um ihn erfolgreich anwenden zu können. Der Ausspruch "Lieber einen Kater, als gegen einen Hakrat kämpfen müssen" hat allerdings auch einiges für sich. Es ist schon vorgekommen, daß ein Zauberer, der das Pech hatte, ein Hakrat-Schwert zwischen die Rippen geschoben zu bekommen, das Glück hatte, einen heilenden Zauber zu überleben, den er nicht anwenden zu können glaubte.

Keimdall 2

Liste der Runen

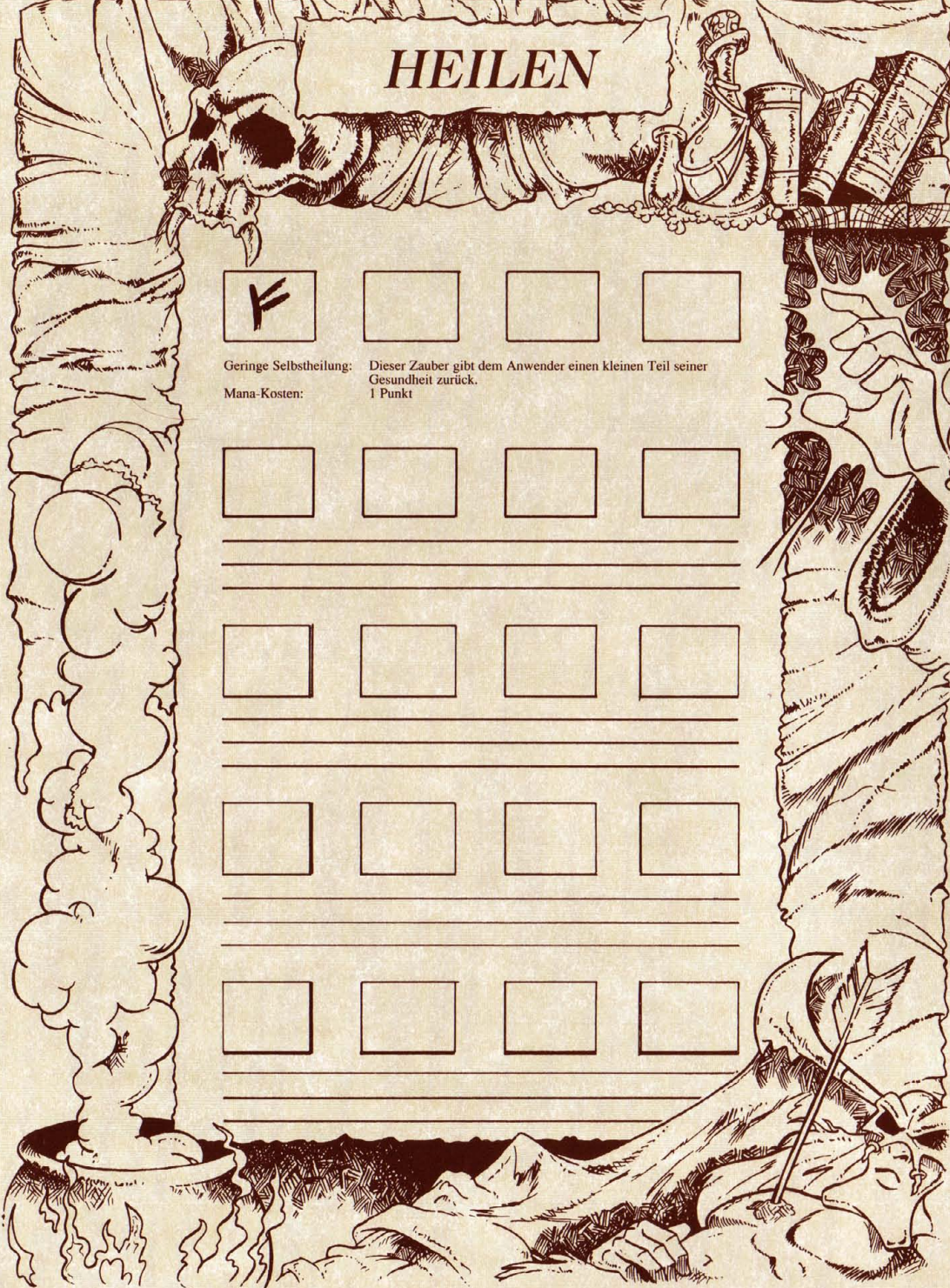
<i>Rune</i>	<i>Name</i>	<i>Magische Bedeutung</i>
U	Ur	Erste Rune der Macht.
T	Tir	Zweite Rune der Macht.
O	Oda	Dritte Rune der Macht.
G	Ger	Ausdauer
S	Sigil	Feuer
N	Hagall	Blitz
B	Beorc	Heilung
X	Peorth	Entdeckung
M	Eh	Bewegung
P	Winn	Verneinung
<	Cen	Bedienung
X	Epel	Wandlung
Y	Lohl	Schutz
#	Alg	Wachstum
*	Osk	Verzauberung
R	Thorn	Herbeirufen
M	Os	Göttlich
F	Feoh	Geist



HEILEN



Geringe Selbstheilung: Dieser Zauber gibt dem Anwender einen kleinen Teil seiner Gesundheit zurück.
Mana-Kosten: 1 Punkt



ABWEHR

Y

7

Körperschild 1: Dieser Zauber schafft für kurze Zeit einen unsichtbaren, magischen Schild um den Anwender. Dieser Schild verringert den Schaden, den die Person davonträgt, wirkt jedoch besser gegen normale Beschädigungen als gegen Zauber.

Mana-Kosten: 6 Punkte

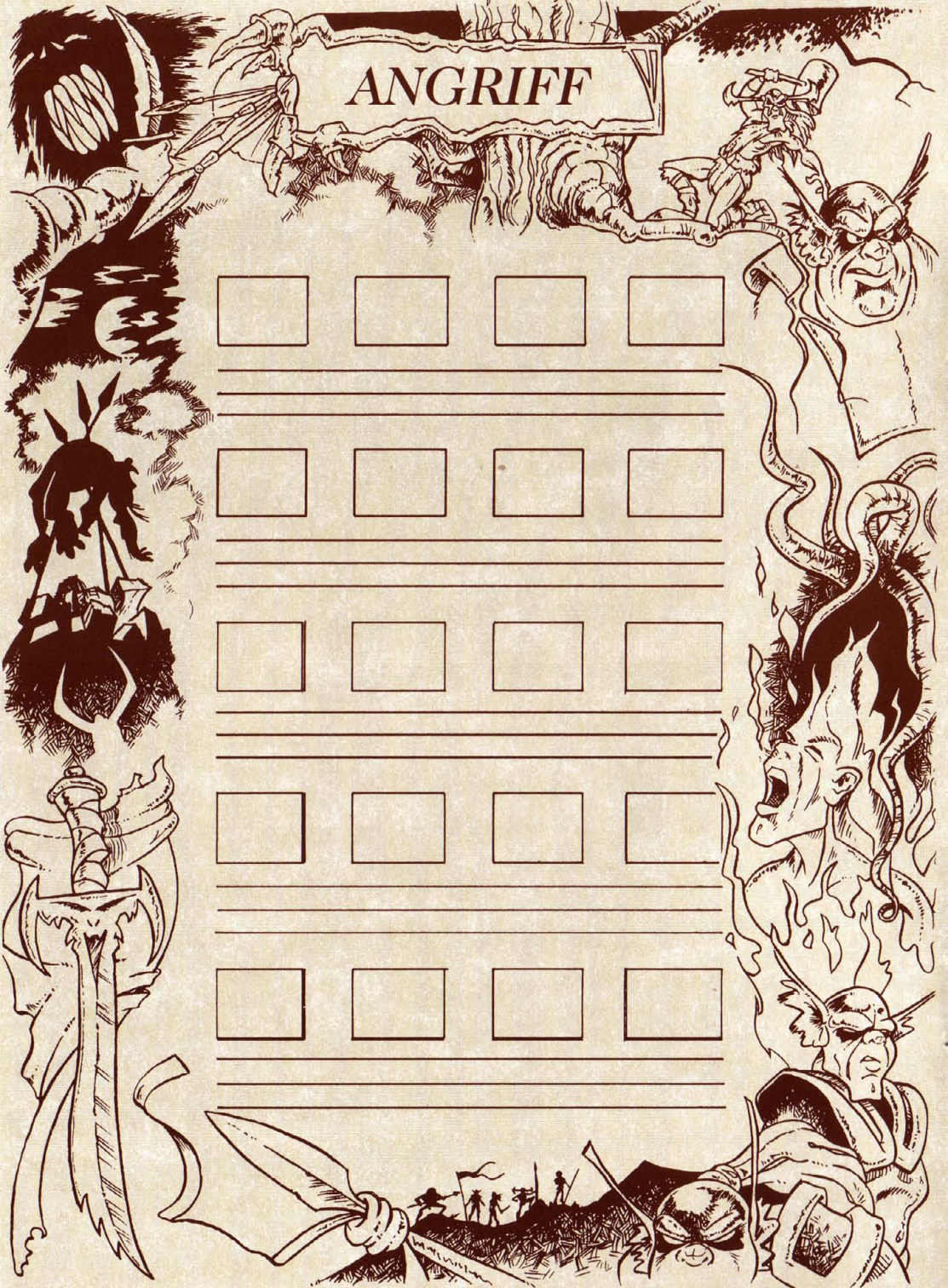
--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

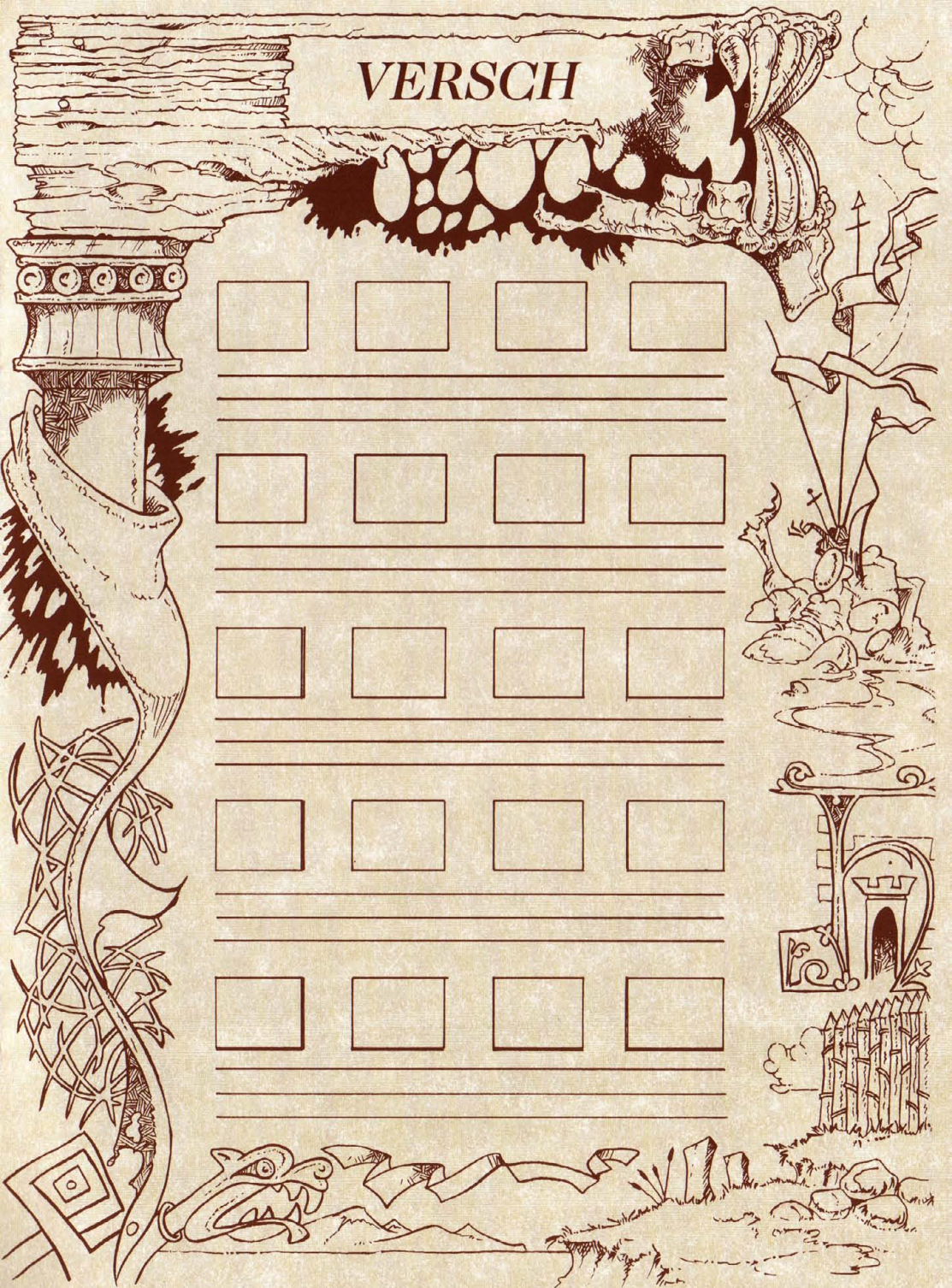
--	--	--	--

ANGRIFF



<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			

VERSCH





Heimdall 2

Della magia, Mana, Rune e Ro'Geld.

Tanto tempo fa, i mondi vennero creati utilizzando la magia. Perfino adesso, la magia è alla radice dell'esistenza di molte cose. Quando furono terminati i mondi, la potente energia magica (Mana) utilizzata nel corso della creazione, si materializzò in una forma fisica, il Ro'geld. Ciascun mondo possiede un proprio Ro'geld che emana la mana necessaria a tenere in vita il mondo. Il Ro'geld è perciò la fonte di tutta la magia di ogni mondo e più ti ci troverai vicino, più la magia diventerà potente e più facile sarà manipolarla. Non è un'impresa facile trovare un Ro'geld. Se oggetti così potenti fossero lasciati in giro, tutti potrebbero trovarli e probabilmente l'universo sarebbe finito molto tempo fa. Quindi, nel corso del tempo i Ro'geld si sono trasformati o si sono creati le loro difese. Alcuni sono semplicemente camuffati, alcuni sono protetti da meccanismi micidiali e alcuni sono difficili da raggiungere, ma TUTTI possiedono una qualche difesa.

Manipolare la magia è facile...SE sei un dio. (nel qual caso, dovresti già sapere tutto questo!). Tuttavia i mortali non possono ricevere l'intero potere della magia tutto in una volta, è troppo per loro. Ma grazie a generazioni di studio dell'arcano, sono state sviluppate le rune per sfruttare i semplici elementi della magia e per proteggerli dal suo potere grezzo. Ciascuna runa simbolizza una parte della natura della magia nel suo complesso. Quando viene incisa correttamente su qualcosa, la runa acquisisce il potere di quel particolare tipo di magia e, quando utilizzata da qualcuno esperto nell'arte runica, può emanare mana attraverso quella persona per produrre un effetto magico. Combinando le rune si possono unire diverse proprietà della magia e creare perciò dei diversi incantesimi.

Ma stai attento! Ogni persona può tollerare una quantità di mana diversa e la magia può essere pericolosa per le persone inesperte. La magia non è pericolosa di per sé (perché la magia non è né benefica, né malefica e non ha né volontà né scopo, semplicemente ESISTE), ma se colui che la utilizza ne abusa, utilizza delle avventate combinazioni di rune o semplicemente non ha la saggezza runica per controllare quel particolare incantesimo, questo potrebbe produrre l'effetto contrario e in tal caso potrebbe succedere di tutto. Come minimo colui che ha lanciato l'incantesimo avrà un mal di testa insopportabile allo stesso Thor! Qualche volta, tutta la saggezza runica del mondo sarà inutile e un incantesimo produrrà degli effetti indesiderati. Fortunatamente, questi incidenti accadono di rado. Molti incidenti sono causati dagli stessi maghi e questo rappresenta una sorta di selezione naturale di quelli dotati.

I maghi saggi utilizzano la magia che conoscono. Di solito, lo fanno quando si trovano vicino a un Ro'geld, dove è più facile controllarla e costa meno fatica. In generale, maggiore sarà la mana richiesta da un incantesimo, maggiore sarà la saggezza runica di cui avrai bisogno per avere una buona possibilità di eseguirlo perfettamente. Tuttavia, c'è della verità nel detto "Meglio subire le conseguenze di un incantesimo riuscito male che affrontare un Hakrat". Si racconta di un mago che ebbe la sfortuna di essere trafitto alle costole dalla spada di un Hakrat e la fortuna di sopravvivere grazie a un incantesimo di guarigione che si credeva fosse al di sopra delle sue capacità.



Heimdall 2

Lista delle rune

<i>runa</i>	<i>Nome</i>	<i>Significato magico</i>
U	Ur	La prima runa della potenza
T	Tir	La seconda runa della potenza
O	Oda	La terza runa della potenza
G	Ger	Resistenza
S	Sigil	Fuoco
N	Hagall	Fulmine
B	Beorc	Guarigione
R	Peorth	Scoperta
M	Eh	Movimento
P	Winn	Rifiuto
C	Cen	Operazione
Q	Epel	Cambiamento
Y	Lohl	Protezione
F	Alg	Crescita
X	Osk	Incantesimo
R	Thorn	Chiamare
M	Os	Divino
F	Feoh	Spirito

GUARIGIONE

F			
---	--	--	--

Guarigione minore: Questo incantesimo ripristinerà un piccolo ammontare di salute al personaggio che lo lancia.
Costo mana: 1 punto

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

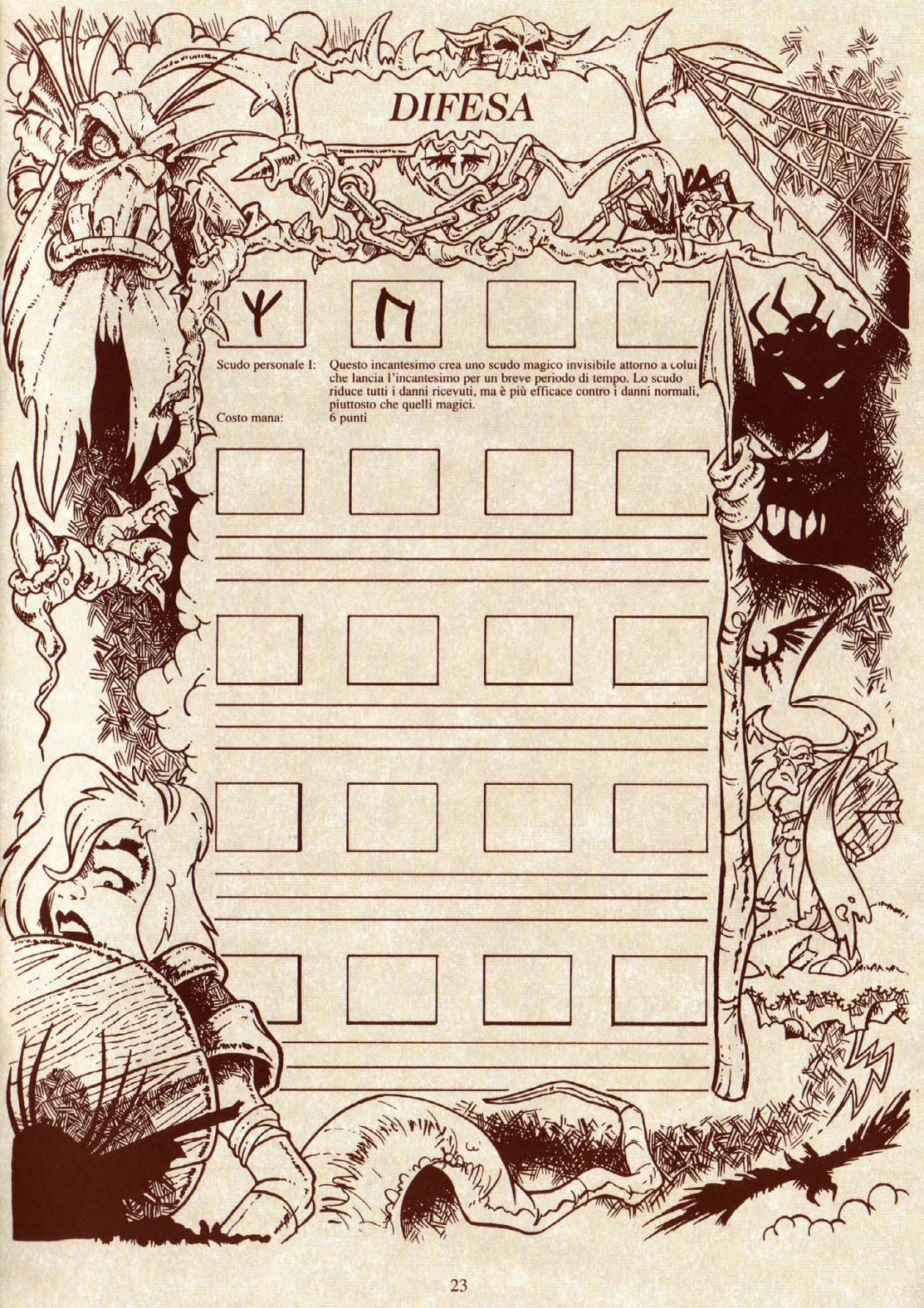
--	--	--	--

DIFESA

Y

M

Scudo personale I: Questo incantesimo crea uno scudo magico invisibile attorno a colui che lancia l'incantesimo per un breve periodo di tempo. Lo scudo riduce tutti i danni ricevuti, ma è più efficace contro i danni normali, piuttosto che quelli magici.
Costo mana: 6 punti



ATTACCO

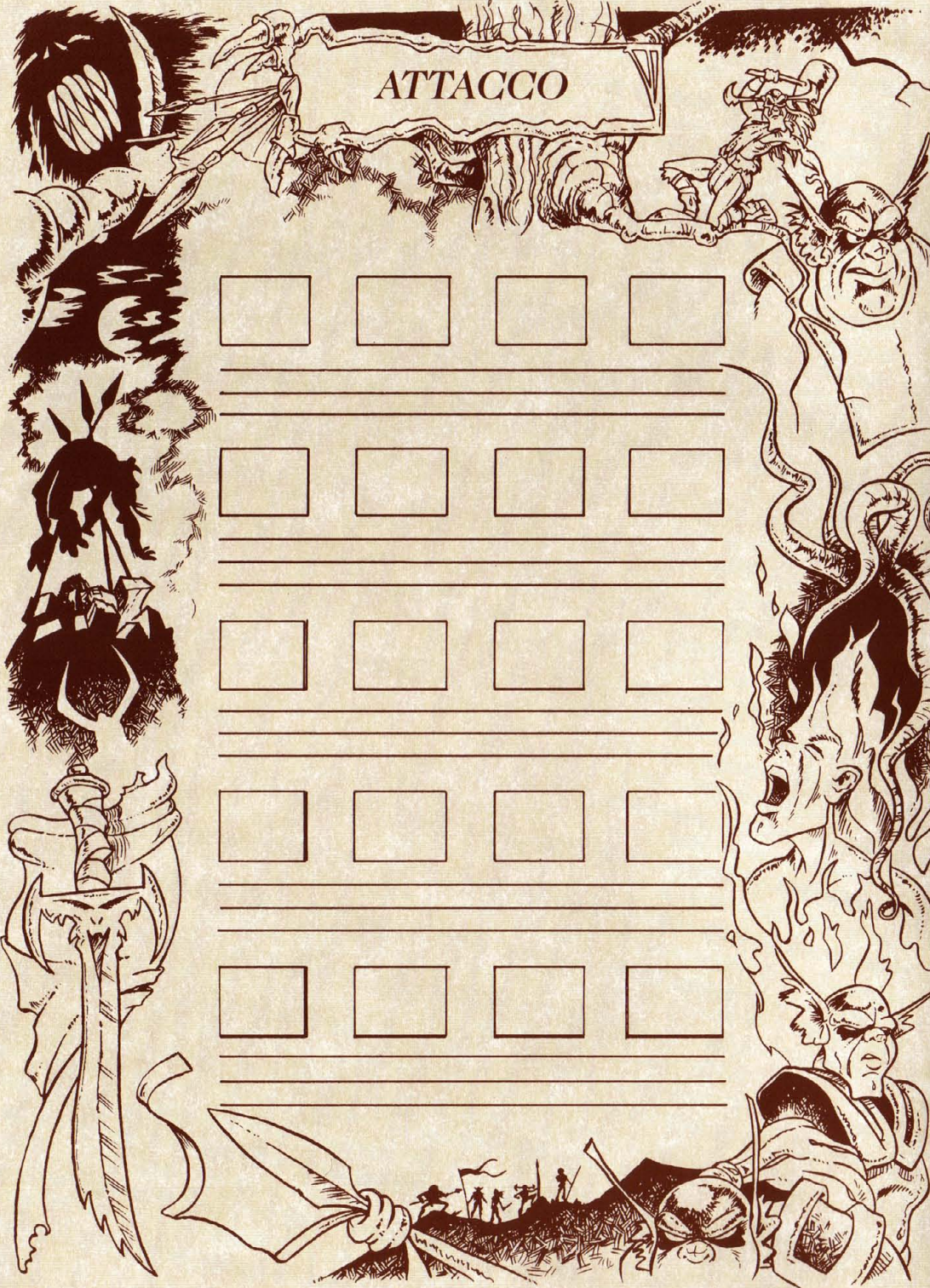
--	--	--	--

--	--	--	--

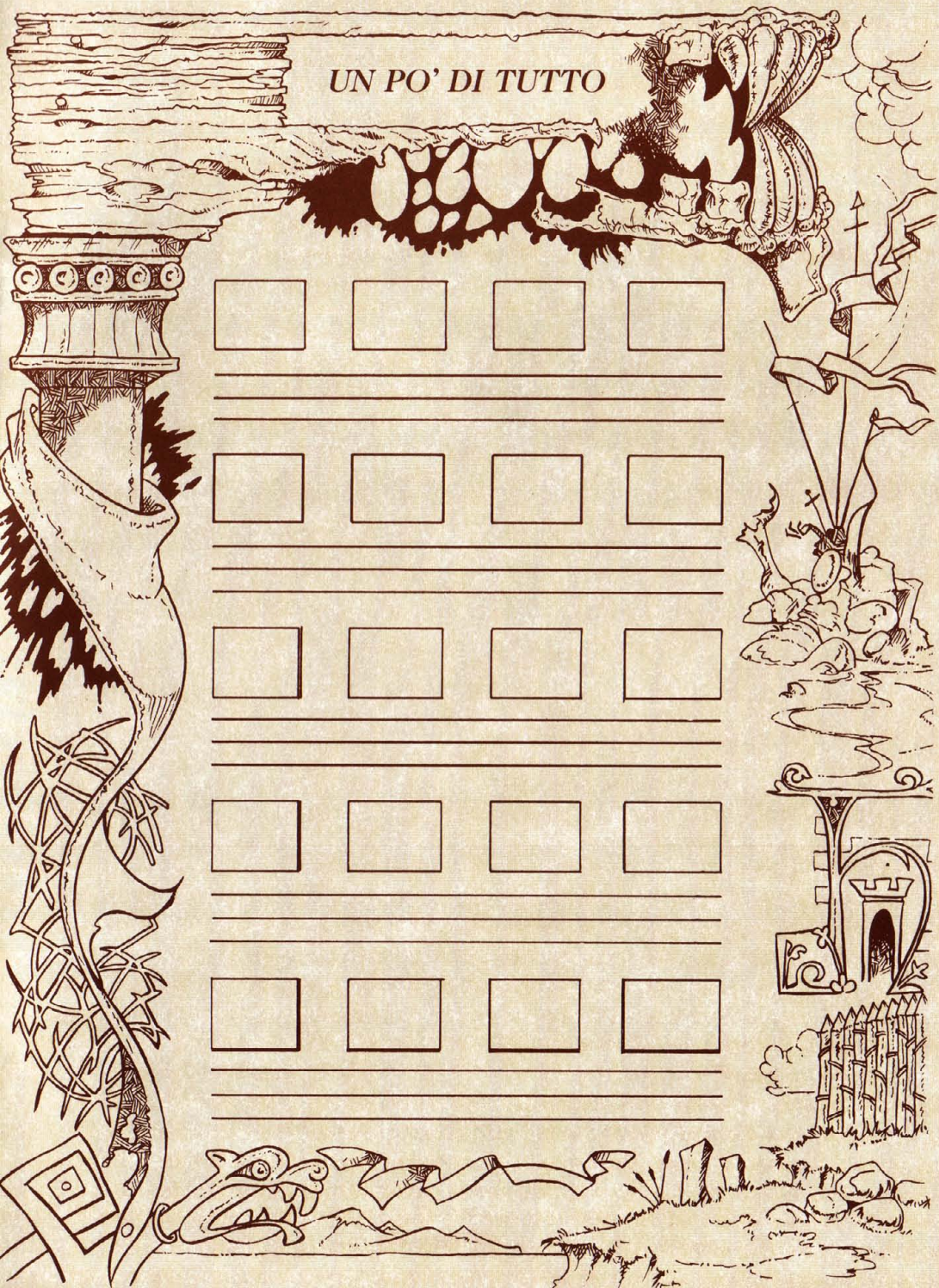
--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--



UN PO' DI TUTTO







Core Design Limited
55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS
Telephone: (0332) 297797
Facsimile: (0332) 381511