

MAGIA

Ogni capacità di compiere azioni attraverso l'uso di una tecnologia è considerabile magia. Soprattutto se la tecnologia è superiore alle conoscenze limitate dal punto di vista di un osservatore. Quindi la magia è ogni tecnologia superiore al limite della conoscenza di una creatura.

INTRODUZIONE

Ogni abilità magica, chiamata anche incantesimo, viene descritta attraverso un blocco specifico dove vengono descritti il nome dell'incantesimo, il costo in **Punti Vigore**, i componenti dell'incantesimo, l'effetto, se sono presenti e come compiere annullamento o resistenza dell'incantesimo, gli elementi dell'incantesimo e la classe dell'incantesimo. Un utilizzatore di incantesimi viene chiamato incantatore.

INNESCO

Un incantatore ha la possibilità di manifestare la sua potenza e la sua conoscenza attraverso l'innescare dei propri incantesimi. Per innescare, quindi lanciare, un incantesimo, l'incantatore deve conoscere l'incantesimo, o crearlo e tenere la ricetta in mente.

STATO SITUAZIONALE

Per innescare un incantesimo è necessario che oltre a conoscere la ricetta, l'incantatore sia concentrato. Per determinare se l'incantatore è sufficientemente concentrato, esso deve tentare una prova di abilità su **CONOSCENZA** e mettere a confronto il risultato con il livello di difficoltà indicato nella tabella dello stato situazionale.

Stato Situazionale	Livello di difficoltà
Ferito	5 + Danno subito
Ferita continuata	5 + ½ danno subito
Incantesimo	LvD dell'incantesimo
In lotta o immobilizzato	5 + FOR, AGL nemica
Movimento vigoroso	5
Movimento violento	8
Movimento estremo	10
Vento, pioggia o neve	3
Vento, grandine o detriti	6
Intralciato	8

Se l'incantatore si ritrova ferito da poco, dopo un colpo durante un combattimento o da qualche altro imprevisto, il suo livello di difficoltà è di 5 + il danno appena subito dall'incantatore.

Se l'incantatore è sotto una ferita continuata come da una freccia acida o da un bagno di lava, il suo livello di difficoltà è di 5 + metà dell'ultimo danno ricevuto, e nel caso siano necessari più di un turno questo deve essere tentato per ogni suo turno necessario di **CONOSCENZA**.

Se l'incantatore è sotto l'effetto di un altro incantesimo che non causa danno deve superare un livello di difficoltà pari a quella scritta nella descrizione dell'incantesimo da cui è distratto o intralciato. Nel caso non ci sia alcun livello di difficoltà scritta, essa è pari a 5 + 1d6.

Se l'incantatore è nel bel mezzo di una lotta o è immobilizzato e vuole tentare di lanciare un incantesimo il suo livello di difficoltà è di 5 + il dado di **FORZA** o **AGILITÀ** dell'avversario con cui è in combattimento o immobilizzato (a scelta dell'avversario).

Se l'incantatore è in movimento a cavallo, in barca con acque agitate o in un carro in corsa, si intende un movimento vigoroso ed il suo livello di difficoltà è di 5.

Se il movimento è più violento, come su di un cavallo in corsa, su di una nave nel bel mezzo di una tempesta o in situazioni con sbattimenti simili, si intende un movimento violento e ed il suo livello di difficoltà è di 8.

Se il movimento è estremamente violento si intende un movimento estremo e ed il suo livello di difficoltà è di 10.

Se l'incantatore tenta una prova di abilità su **CONOSCENZA** mentre si trova in balia di un forte vento con pioggia o nevischio deve superare un livello di difficoltà pari a 3, mentre se invece si trova nel bel mezzo di una tempesta con un forte vento che porta grandine, polvere o detriti deve superare una classe difficoltà pari a 6.

Se il tempo atmosferico è determinato da un incantesimo si deve superare un livello di difficoltà pari a quella descritta nell'effetto di quell'incantesimo, se invece non è descritta, deve superare un livello di difficoltà pari a 8.

Se l'incantatore è intralciato da un oggetto qualsiasi come può essere una rete, da una borsa o da un incantesimo simile deve superare un livello di difficoltà pari a 8.

COMPONENTI

L'inesco di un incantesimo richiede energia, ed essa può provenire da altre fonti oltre a quella dell'incantatore, spesso per evitare di prosciugare l'intera riserva energetica dell'incantatore.

Componenti **Materiali** richiedono ingredienti che possono essere utilizzati e consumati per utilizzare l'energia presente nella materia di quegli ingredienti piuttosto che l'energia dell'incantatore. Gli ingredienti richiesti sono scritti tra parentesi a fianco del componente indicato. Gli ingredienti per essere utilizzati devono essere in uno spazio raggiungibile dall'incantatore.

Componenti **Vocali** richiedono l'incantatore di pronunciare frasi, parole selezionate o recitando antichi rituali. L'incantatore fallisce l'inesco se impossibilitato a parlare o, nel caso sia necessario l'ascolto del bersaglio selezionato, se il bersaglio non riesce a sentire o comprendere la frase.

Componenti **Somatiche** richiedono movimenti precisi e particolari. L'incantatore è richiesto che abbia almeno una mano libera. Se è richiesta più di una mano per la riuscita dell'incantesimo verrà indicata a fianco del componente con un numero. Ad esempio, se sono necessarie due mani verrà scritto S2.

Componenti **Grafiche** richiedono simboli disegnati specifici con confini delineati e in contrasto rispetto alla superficie su cui si trovano. Il piano di disegno può essere sia piano sia distorto finché il simbolo grafico sia definibile.

DIFESA

Quando sei il bersaglio di un incantesimo letale, potresti preferire il suo annullamento piuttosto che subirlo senza libertà.

Alcuni incantesimi possono essere resistiti e quindi parzializzare l'effetto subito secondo un valore descritto dall'incantesimo. Per resistergli è sufficiente tentare una prova di abilità su **RESISTENZA** e superare un livello di difficoltà pari a quello dello stato situazionale.

Se la prova di abilità ha successo, il bersaglio che succede nel tiro percepisce una forza ostile, un formicolio oppure che l'incantatore ha usato un incantesimo su di lui, ma non comprende cosa abbia provato a fare. Mentre l'incantatore percepisce il fallimento dell'incantesimo.

Altri incantesimi possono essere annullati completamente, ciò vuol dire riuscire ad annullare comple-

tamente l'incantesimo su se stessi. Questo può essere fatto anche da bersagli il cui effetto è benefico per loro. Quando si riesce, attraverso il metodo precedente identico, si annulla completamente l'effetto su di essi.

ELEMENTO

Ogni incantesimo agisce attraverso un elemento qualsiasi, come possono essere fuoco, vento, acqua e terra, oppure come possono essere luce e buio, oppure elementi dedicati totalmente all'avventura giocata come ad esempio sangue, roccia, vapore o etere.

La scelta di un elemento è libera perché può essere legata ad una collana di incantesimi che sono distribuiti ad una classe specifica di personaggi. Ad esempio, a personaggi di supporto possono essere distribuiti incantesimi di elemento luce o salute.

L'elemento di un incantesimo può essere solo uno.

CLASSE

Un'altra divisione per gli incantesimi sono le classi di incantesimo. Non delle classi di personaggi, ma di quello che gli incantesimi fanno, come creazione, distruzione, trasformazione, abiura, congiura.

Questa, come per l'elemento dell'incantesimo può essere solo una, ma è decisa da una lista di classi predefinite e descritte.

Le classi sono divise in 8 capacità, ogni capacità contiene 2 classi, una l'opposto dell'altra.

CREAZIONE

Questa è la capacità di utilizzare l'energia dei componenti per influenzare la materia.

- Evocazione. Classe che permette di creare creature, oggetti o effetti utilizzando l'energia dei componenti.
- Esumazione. Classe che permette di riparare e rigenerare creature o oggetti utilizzando l'energia dei componenti.

DISTRUZIONE

Questa è la capacità di utilizzare la materia e farla diventare energia.

- Esplosione. Classe che permette di distruggere creature, oggetti o effetti utilizzando l'energia dei componenti.
- Soluzione. Classe che permette di rompere, rovinare o marcire creature o oggetti utilizzando l'energia dei componenti.

DOMINIO

Questa è la capacità di muovere a propria volontà corpo o mente di creature ed oggetti.

- Pulsione. Classe che permette di muovere, secondo la pura volontà dell'incantatore oggetti o corpi di creature.
- Reazione. Classe che permette di muovere, secondo gli ordini dell'incantatore ma la volontà della creatura controllata il suo corpo.

CRONOMANZIA

Questa è la capacità di muovere a propria volontà le direzioni temporali.

- Oggezione. Classe che permette di muovere l'ambiente e gli elementi esterni di un bersaglio nelle dimensioni temporali.
- Soggezione. Classe che permette di muovere gli elementi interni e lo stesso bersaglio nelle dimensioni temporali.

ABIURA

Questa è la capacità di difendere e imprigionare creature ed oggetti.

- Protezione. Classe che permette di proteggere da elementi esterni uno o un gruppo di bersagli.
- Reclusione. Classe che permette di imprigionare da elementi esterni uno o un gruppo di bersagli.

TRASFORMAZIONE

Questa è la capacità di modificare la materia e l'energia già presente modificandola.

- Alterazione. Classe che permette di trasformare materia in altra materia facendola diventare energia per un momento intermedio.
- Conservazione. Classe che permette di trasformare energia in altra energia facendola diventare materia per un momento intermedio.

ILLUSIONE

Questa è la capacità di inviare informazioni false ad una o più creature.

- Allucinazione. Classe che permette di inviare informazioni false ad un bersaglio.
- Apparizione. Classe che permette di inviare informazioni false a chi osserva un bersaglio.

CONOSCENZA

Questa è la capacità di inviare formazioni sconosciute ad una o più creature.

- Divinazione. Classe che permette di inviare infor-

mazioni sconosciute al bersaglio con elementi di intervento esterni.

- Percezione. Classe che permette al bersaglio di ottenere informazioni sconosciute con l'aumento di apparati sensoriali esistenti.

ESEMPI DI POMODORI

Con l'evocazione puoi creare un pomodoro dal nulla.

Con l'esumazione puoi riparare un pomodoro marcio.

Con l'esplosione puoi far sparire un pomodoro senza lasciare traccia.

Con la soluzione puoi far marcire un pomodoro.

Con la pulsione puoi muovere un pomodoro.

Con la reazione convinci un pomodoro a muoversi, se solo avesse le gambe.

Con l'oggezione puoi far viaggiare un pomodoro nel futuro.

Con la soggezione puoi far invecchiare solo il pomodoro.

Con la protezione puoi difendere il pomodoro dai predatori.

Con la reclusione imprigioni il pomodoro così che non si vendichi dei predatori.

Con l'alterazione fai diventare il pomodoro una banana.

Con la conservazione puoi conservare l'energia termica del pomodoro e tenerlo per sempre al fresco.

Con l'allucinazione fai vedere al pomodoro solo banane.

Con l'apparizione fai vedere, alle banane, il pomodoro come un'altra banana.

Con la divinazione fai scoprire al pomodoro come erano i suoi bisnonni.

Con la percezione migliori l'udito al pomodoro, se solo avesse le orecchie.

CATALIZZATORE

Utili, e a volte necessari per direzionare determinati incantesimi, sono i catalizzatori magici, ovvero oggetti i quali assorbono e direzionano l'incantesimo deciso per incanalarlo a volontà dell'incantatore.

Il catalizzatore, se necessario viene indicato dall'incantesimo.

RITUALE

Alcuni incantesimi potrebbero non essere istantanei ma invece richiedere dai 10 minuti a diversi giorni di preparazione e concentrazione prima di essere inne-

scati. Se la preparazione è nulla: il momento nel quale si decide l'incantesimo, si innesca e quindi si effettua.

La concentrazione per la preparazione di un rituale non è impegnativa come quello dell'innesco ma l'incantatore non può comunque lasciare la preparazione a metà e riprenderla più tardi, bensì deve essere effettuata in una singola sessione.

RAGGIO

Quando si parla di raggio d'azione di un incantesimo si intende fino a che punto si può estendere la selezione del punto d'origine dell'incantesimo.

Quando il raggio d'azione è Nullo vuol dire che l'effetto viene applicato sull'incantatore stesso.

Quando il raggio è a Contatto vuol dire che il punto d'origine è impostato sul bersaglio o sulla superficie toccata dall'incantatore.

Quando il raggio è Variabile vuol dire che entro una sfera di raggio determinato, l'incantatore può selezionare uno o più bersagli, secondo l'effetto dell'incantesimo.

AREA

Quando si parla di area d'effetto si intende con quale forma l'effetto si manifesta.

Un'area d'effetto a Punto, è una semplice selezione del bersaglio.

Un'area d'effetto a Linea ha una manifestazione ad una dimensione e ha praticamente lo stesso effetto di un qualsiasi dardo a distanza.

Un'area d'effetto ad Area è un effetto che si manifesta come area bidimensionale a qualsiasi forma: quadrato, cerchio, triangolare. Quest'area avviene quando ci sono collegamenti spaziali.

Un'area d'effetto a Volume è l'effetto più versatile poiché mantiene qualsiasi forma geometrica: cubo, sfera, cilindro, cono.

Ogni indicazione di dimensione spaziale a fianco dell'area d'effetto determina la lunghezza della linea, del lato dell'area, o dello spigolo del volume. Nel caso del punto viene indicato solo il tipo di area.

DIFFUSIONE

La diffusione degli effetti sono diversi e hanno ognuno una utilità diversa.

Una diffusione Esplosiva determina che l'effetto avvenga istantaneamente come una bomba o una evocazione.

Una diffusione ad Emanazione determina che l'effetto sia prolungato per un lungo periodo di tempo

e non cambia.

Una diffusione a Propagazione determina un effetto che si diffonde per tutto lo spazio disponibile.

DURATA

Mantenere per un tempo prolungato l'effetto di un incantesimo è costoso sia di energia magica sia di concentrazione.

Quando l'incantatore ha la possibilità di prolungare l'effetto dell'incantesimo più a lungo, può mantenere la durata dell'incantesimo tentando una prova di abilità di **INTELLIGENZA** con livello di difficoltà pari allo stato situazionale.

Il tiro di intelligenza viene eseguito una volta ad ogni inizio del proprio turno durante un combattimento, e invece fuori da un combattimento viene eseguita la prova tante volte a discrezione del **Narratore**.