

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.

INTRODUZIONE

La magia è ogni tecnologia superiore al limite della conoscenza di una creatura. Un'abilità magica, chiamata talvolta **incantesimo**, è un effetto creato dalla magia. Ogni incantesimo è una reazione alla spesa di **Punti Vigore**.

INCANTATORE

Colui che usa gli incantesimi viene chiamato **incantatore**. Un incantatore usa uno di due tipologie di magie: **Magie Acquisite** sono magie che usano i PV dell'incantatore perché conosce come usare la sua energia; **Magie Conferite** sono magie che usano i PV di altre creature che non sono in grado di usarli oppure che intendono conferirne una piccola quantità.

Incantatori di magie Acquisite sono ad esempio i **Maghi** e gli **Stregoni**, perché usano la propria energia. Incantatori di magie Conferite sono ad esempio i **Sacerdoti** e gli **Occultisti**, perché usano l'energia delle loro divinità.

AZIONE

Ogni magia è una ricetta che deve essere tenuta in mente dall'incantatore per essere **innescata**, quindi lanciata.

MODIFICATORI

Tutti gli incantatori dispongono di un proprio modificatore incantatore uguale al dado caratteristica da incantatore assegnatogli.

Il modificatore potenzia il livello di difficoltà per resistere ai propri incantesimi, aiuta a superare prove relative ad incantesimi con livello di difficoltà uguale allo stato situazionale e dove altro viene indicato dagli incantesimi.

STATO SITUAZIONALE

Quando un incantatore tenta l'innescamento di un incantesimo viene tenuto conto della situazione nella quale si trova il suo personaggio, tale situazione

viene chiamato **Stato Situazionale**. Rispetto al suo stato situazionale, l'incantatore, deve eseguire una **prova di concentrazione su CONOSCENZA** per innescare l'incantesimo: il livello di difficoltà della prova segue il suo stato situazionale; se la prova non viene superata, l'azione viene sprecata.

Stato Situazionale	Livello di difficoltà
Ferito	5 + Danno subito
Ferita continuata	5 + 1/2 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
Intralcio	8

- Se l'incantatore è ferito, da un colpo in combattimento o da altri imprevisti, il suo livello di difficoltà è di 5+ il danno subito.
- Se l'incantatore viene ferito periodicamente, da freccia velenosa o da un bagno di fuoco, il suo livello di difficoltà è di 5+ metà dell'ultimo danno ricevuto.
- Se l'incantatore è sotto l'effetto di un incantesimo che non ferisce, il suo livello di difficoltà è pari al valore indicato dall'incantesimo dal quale è influenzato; altrimenti è pari a 5+1d6.
- Se l'incantatore è in lotta o è immobilizzato, il suo livello di difficoltà è di 5+ il dado di FORZA o AGILITÀ dell'avversario (a sua scelta) dal quale è combattuto o immobilizzato.
- Se l'incantatore è in movimento a cavallo, in barca con acque agitate o in un carro in corsa, si intende Movimento Vigoroso, il suo livello di difficoltà è di 5. Se il movimento è più violento, come su di un cavallo in corsa, in nave durante una tempesta o in situazione con movimenti simili, si intende Movimento Violento, il suo livello di difficoltà è di 8. Se il movimento è estremamente violento, si intende Movimento Estremo, il suo livello di difficoltà è di 10.
- Se l'incantatore è in balia di un forte vento con pioggia o nevischio, il suo livello di difficoltà è pari a 3. Se invece il meteo è tempestoso con forte vento che porta grandine, polvere o detriti, il suo livello di difficoltà è pari a 6. Se il tempo atmosferico

rico è determinato da un incantesimo, il livello di difficoltà è pari a quello descritto dall'incantesimo meteorologico; altrimenti il livello di difficoltà è pari a 8.

- Se l'incantatore è intralciato da un oggetto qualsiasi, come una rete, una borsa o un incantesimo simile, il suo livello di difficoltà è pari a 8.

COMPONENTI

La ricetta di un incantesimo è l'unione di diversi componenti. Non tutte le ricette richiedono tali componenti in quanto può essere necessaria solamente la volontà dell'incantatore. Ma può capitare che alcuni incantesimi richiedono più della sola volontà.

- Il componente **Materiale** è un ingrediente tangibile, un oggetto che viene consumato durante l'innescò dell'incantesimo. I componenti Materiali devono essere raggiungibili facilmente dall'incantatore, come in una borsa apposta. L'incantatore fallisce l'innescò se manca l'ingrediente materiale.
- Il componente **Vocale** è un ingrediente sonoro, sono le parole dell'incantatore, spesso il nome dell'incantesimo, talvolta è una frase specifica. L'incantatore fallisce l'innescò se è impossibilitato a parlare o se non riesce a farsi sentire o a farsi comprendere dal patrono dal quale riceve l'energia.
- Il componente **Somatico** è un ingrediente gestuale, l'incantatore forma movimenti precisi e specifici. L'incantatore fallisce l'innescò se non è capace di compiere i movimenti necessari, se non ha le mani libere o se richiede più arti di quanti ne abbia la creatura.
- Il componente **Grafico** è un ingrediente simbolico, l'incantatore crea immagini o simboli su una superficie con la quale avrà contatto durante l'innescò. L'incantatore fallisce l'innescò se non è in grado di distinguere i disegni o se non sono distinguibili dal patrono dal quale riceve l'energia.

RESISTENZA

Quando sei bersaglio di un incantesimo letale potresti preferire resisterlo piuttosto che subirlo.

Alcuni incantesimi possono essere resistiti parzialmente l'effetto subito, definito nella descrizione

dell'incantesimo. Resistere l'effetto di un incantesimo richiede una **prova su RESISTENZA** con un livello di difficoltà pari a quello definito dallo stato situazionale.

Se la prova ha successo, il bersaglio 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 e spreca azione e punti vigore.

Altri incantesimi possono essere annullati del tutto, cancellando ogni effetto su se stessi dell'incantesimo. Questo può essere fatto anche riguardo incantesimi benefici.

ELEMENTI

Gli elementi sono alla base anche delle manifestazioni dell'energia e degli effetti degli incantesimi. L'elemento di ogni incantesimo è scelto da colui che crea l'incantesimo. La scelta dell'elemento **non è vincolata** se non dall'ambientazione giocata.

L'elemento può essere scelto da un modello elementale di una scuola.

MODELLI ELEMENTALI

- Il modello elementale della scuola di alchimia è composto da 5 elementi: Aria, Fuoco, Terra, Acqua ed Etere.
- Il modello elementale della scuola di magia è composto da 12 elementi: Fuoco, Ghiaccio, Legno, Metallo, Terra, Aria, Vapore, Fumo, Scossa, Luce, Tenebra e Vuoto.
- Il modello elementale della scuola quantistica è composto da 5 elementi: Massa, Carica, Forza, Luce e Suono.
- Il modello elementale della scuola delle creature è composto da 3 elementi: Anima, Corpo e Mente.

CLASSI

Ogni incantesimo è diviso anche per una categoria che determina il tipo di effetto, chiamata classe.

Esistono 2 classi per ogni scuola di magia.

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 e con 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'ener-

gia 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 informazioni 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.

AD ESEMPIO UN POMODORO

- 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 **imprigiona** 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.

CATALIZZATORI

Qualche incantesimo potrebbe richiedere l'uso di un oggetto che non viene consumato come componente materiale, questo oggetto viene chiamato **Catalizzatore**. Il catalizzatore può non essere necessario ma utile per **potenziare** gli incantesimi.

RITUALI

Non tutti gli incantesimi si preparano con qualche frase, un po' di sale e qualche gesto. Gli incantesimi istantanei vengono innescati nella stessa azione di combattimento nella quale si decide di lanciarla. Incantesimi non istantanei viene detto che richiedano un **rituale**; un rituale è qualunque lasso di tempo richiesto di preparazione prima di innescare l'incantesimo. La preparazione deve essere eseguita tutta in una volta, non può essere interrotta e ripresa più tardi.

COSTO

Per dominare un mondo virtuale con i propri incantesimi va pagato un prezzo che rispecchi tale dominio, ma non sempre.

Non tutti gli incantesimi hanno un costo, tali incantesimi sono detti **semplici**. Mentre incantesimi con un costo sono detti normali e altri, invece, avanzati.

Incantesimi **normali** hanno un costo in punti vigore in primo luogo e di materiali se determinato dalla descrizione di tale incantesimo. Il costo può essere determinato, con un numero intero, o variabile, con il costo deciso dal risultato di un tiro di dado.

Gli incantesimi **avanzati** sono invece quegli incantesimi fuori regola. Potrebbero avere un costo o anche essere senza costo in punti vigore ma hanno tratti speciali che solo un incantatore specializzato può conoscere.

RAGGIO D'AZIONE

Sarebbe bello se si potesse innescare un incantesimo dall'altra parte del mondo. Ma anche un incantesimo ha un raggio d'azione limitato nel quale inserire il punto d'origine della magia.

Quando il raggio d'azione è **Proprio**, l'incantesimo si applica all'incantatore stesso.

Quando il raggio d'azione è **Contatto**, l'incantesimo si applica al bersaglio che viene toccato dall'incantatore.

Quando il raggio d'azione è **determinato**, l'incantesimo può essere innescato con uno o più punti d'origine entro una sfera immaginaria dal raggio stabilito nella descrizione dell'incantesimo.

AREA D'EFFETTO

Scelto il punto d'origine dell'incantesimo, esso si innescava e si manifesta su un'area d'effetto specifica.

Un effetto a **Punto** è una sola selezione del bersaglio che quindi si applica su tutto il bersaglio senza limiti di grandezza.

Un effetto a **Linea** si manifesta come il lancio di un dardo, sia singolo, come un missile magico, sia continuo, come un raggio di luce.

Un effetto ad **Area** si manifesta come area bidimensionale: quadrato, cerchio, triangolo. Spesso usata come collegamento di due spazi per un trasporto. Usata anche per indicare l'obiettivo di qualcosa creato o richiamato: come l'area di impatto di un meteorite.

Un effetto a **Volume** è l'effetto più versatile poiché volume tridimensionale: cubo, sfera, cilindro, cono. Usata per molti incantesimi, come per la creazione di un muro, per la creazione di una sfera infuocata o per la creazione di un cono di ghiaccio.

Un punto non richiede alcuna misura, per una Linea richiede la misura della lunghezza, per un'area richiede almeno la misura di un lato, per un volume richiede almeno la misura dello spigolo.

DIFFUSIONE

Gli effetti hanno diversi tipi di diffusione del proprio effetto.

Una diffusione **Esplosiva** determina un effetto istantaneo come una bomba o una evocazione.

Una diffusione **Emanativa** determina un effetto prolungato per un lungo periodo di tempo e non cambia come una luce.

Una diffusione **Propagativa** determina un effetto

diffuso per tutto lo spazio disponibile come una nebbia.

DURATA

Esistono non solo incantesimi immediati con effetto istantaneo, perché esistono anche incantesimi continui o dall'effetto prolungato.

Tali incantesimi, come uno scudo invisibile, una percezione aumentata o una luce magica, consumano punti vigore all'innesco e si mantengono finché l'incantatore ne ha intenzione.

Incantesimi dalla durata prolungata fissa, come un portale non cadono nella categoria di incantesimi continui e quindi non hanno bisogno delle successive prove.

Per mantenere prolungati tali incantesimi, l'incantatore deve eseguire una **prova di concentrazione su INTELLIGENZA** con un livello di difficoltà determinato dallo stato situazionale.

La prova deve essere eseguita all'inizio del turno di combattimento dell'incantatore per tutta la intesa durata dell'incantesimo; quando fuori dal combattimento viene eseguita la prova tante volte quanto detto dal Narratore.