

MAGIA

La magia è argomento ed una motivazione di guerra. Le potenze in molte storie. Il potere che spazia dal fermare il tempo al togliere la terra da una bottiglia d'acqua.

INTRODUZIONE

Questo sistema magico è fondato sulla creatività e l'immaginazione dell'incantatore; questo introduce un sistema di aspetti e verbi da unire per creare effetti spettacolari; come tali, la complessa semplicità del sistema rende possibile arrivare allo stesso effetto con strade diverse.

In questo modulo ci si riferirà al **personaggio che lancia magie** anche come **incantatore**.

Incantesimi, amuleti o incantamenti prefabbricati potrebbero essere fatti come esempi ma non sono responsabilità né sotto regolamento di questo modulo.

FORMULE

Per creare magia con questo modulo l'incantatore ha bisogno di conoscenza; non come caratteristica, sebbene aiuti molto, ma come elementi da possedere nella memoria e nello studio.

Ogni magia è inizializzata da una **formula** composta da **verbi** e da **aspetti**, come *Creare Fuoco*. Ci sono molti verbi e molti aspetti da poter conoscere, non è necessario conoscerli tutti per lanciare magie ma è sufficiente che un incantatore conosca almeno 1 verbo ed 1 aspetto.

Una formula non può essere composta da solo un verbo o solo un aspetto, deve come minimo esserci una coppia verbo-aspetto, chiamata anche **espressione**. Una formula può essere formata da più espressioni o da combinazioni di qualsiasi numero di uno o l'altro, come 2 aspetti e 1 verbo o 1 aspetto e 2 verbi.

Per esempi di formule o di espressioni leggere a fine modulo.

VERBO

Il verbo è ciò che decide **come viene modificato l'aspetto**; è **l'azione da applicare all'elemento**; è ciò che succede.

I verbi sono indicati gerarchicamente, avendo dei verbi genitori in grado di agire con gli effetti figli con il costo di 1 solo verbo, conveniente.

ASPETTO

L'aspetto è il **cosa che viene modellato e manipolato dal verbo** in una formula. Decide cosa viene preso di mira come fisico, mentale, spirituale o metafisico durante la magia.

Anche gli aspetti come i verbi sono indicati gerarchicamente e possono avere aspetti genitori in grado di agire su qualsiasi aspetto figlio con il costo di 1 solo aspetto, davvero conveniente.

ORDINI

A seguito della formula, la magia si divide per **ordini magici**. Ogni ordine di magia indica da dove viene preso il costo per lanciare la magia e di quale tipo di costo si tratta.

Stregoneria Una stregoneria è una **magia innescata con l'energia e la capacità di uno o più individui**. Normalmente un incantatore **paga con la propria energia in Punti Vigore**, ma può essere che un incantatore sfrutti l'energia di un patrono o dei suoi sudditi.

Rituale Un rituale è una magia preparata, scelta, pitturata ed eseguita con pianificazione.

Un rituale viene **invocato con materiale fisico**, è la magia che sceglie da quale corpo prendere l'energia, e se poco studiata o poco preparata potrebbe finire per prendere il braccio o addirittura il corpo intero di una persona.

Incantamento Un incantamento è una **magia che assorbe l'energia dall'oggetto alla quale è stato vincolato**, oppure in casi particolari da oggetti secondari collegati a quell'oggetto, come fosse una batteria.

Il costo non è mai specificato, può trarre sia da energia pura che da materiale grezzo.

PARAMETRI

Dopo l'elaborazione della formula, sono da considerare altri parametri importanti come conoscenza,

energia e concentrazione per l'applicazione pratica della disciplina magica.

LIMITI

Poiché l'interpretazione data da certi giocatori è molto sofisticata e poiché ricevere un "perché no" dal Narratore per le geniali creatività dei giocatori è demoralizzante, lanciare una magia è limitata dalle conoscenze dell'incantatore.

Un incantatore può lanciare magie su creature che vede o di cui conosce posizione e forma senza alcun dubbio.

Ad esempio, può piazzare portali in posti che conosce, che ha già visitato e che può vedere e toccare, ma non può trasportarsi in posti mai visti prima.

COSTO

Il costo base di una magia lanciata è pari al numero di verbi ed aspetti utilizzati.

Ad esempio, se l'incantatore ha lanciato una magia con 2 aspetti e 3 verbi, il costo base è di 5 Punti Vigore. Come scritto in precedenza, ogni aspetto costa 1 Punto Vigore ed usare un aspetto genitore di 4 aspetti non costa 4 Punti Vigore, ma solo 1.

Un incantatore può creare punti d'origine sul suo corpo o su superfici in contatto con il suo corpo, altrimenti per creare punti d'origine esterni al suo raggio di azione tattile, gli costerà il doppio dei Punti Vigore.

Un incantatore può lanciare magie con 1 punto d'origine. Altrimenti per lanciare magie con più punti d'origine il costo di Punti Vigore dovrà essere moltiplicato per il numero di punti d'origine creati.

DURATA

La durata di un effetto magico dipende dalla magia lanciata, dalla formula elaborata o dai costi pagati. Rituali ed incantamenti hanno i materiali come risorse per effetti perpetui; mentre le stregonerie devono decidere se spendere Punti Vigore aggiuntivi oppure mantenersi concentrati senza un battito di distrazione durante la difficoltà.

Un incantatore può decidere di allungare l'effetto della magia che lancia e ad essa il Narratore gli applicherà un costo supplementare relativamente adeguato.

Indicativamente viene 1 Punto Vigore per ogni 10 minuti in più, ma in una situazione di scontro intenso potrebbe essere 1 Punto Vigore per ogni minuto oppure durante una esplorazione potrebbe essere

anche solo 1 Punto Vigore per ogni ora o giorno.

EFFETTO

Una magia può essere creata e lanciata, come nel caso di una grandiosa palla di fuoco, **per causare ad una stanza di incendiarsi oppure di causare un grande danno ad area.**

Quale effetto si intende creare e quanto danno si intende causare determina la quantità di Punti Vigore spesi dall'incantatore.

Come ulteriore modificatore, l'incantatore deve tenere conto di un costo supplementare per quella golosa palla di fuoco determinato, sulle circostanze e sull'effetto, dal Narratore.

SINTESI

Quindi l'incantatore può lanciare magie solo su cose che conosce pagando un numero di Punti Vigore pari al numero di elementi (E) presenti nella formula, moltiplicata per 2 se con punto d'origine esterna, moltiplicata per il numero di punti d'origine (P) creati, con in più un certo numero di Punti Vigore per la durata (D) ed un certo modificatore (M) di Punti Vigore per il danno e l'effetto della magia; determinate dal Narratore. $[E \times (2) \times P + D + M]$

VERBI

Creare	Processo di formazione di un aspetto attraverso la composizione di energia.
→ Evocare	Processo di creazione creativa di un aspetto attraverso un disegno di energia. <i>Come un pennello magico.</i>
→ Esumare	Processo di duplicazione fondamentale di un aspetto attraverso la ricostruzione con energia. <i>Una fotocopiatrice magica.</i>
Distruggere	Processo di smaltimento e frammentazione di un aspetto attraverso la forza energetica.
→ Esplodere	Processo di frammentazione di un aspetto attraverso lo scontro con energia. <i>Non necessariamente una esplosione violenta.</i>

→ Dissolvere	Processo di scioglimento di un aspetto quando chiuso da energia.
Trasformare	Processo di manipolazione completa di un aspetto attraverso lo scambio di energia.
→ Alterare	Processo di cambiamento di un aspetto manipolandone l'energia con altra energia.
→ Conservare	Processo di ricostruzione di un aspetto attraverso la spesa di energia.
Dominare	Processo di controllo spaziale di un aspetto attraverso l'applicazione di energia.
→ Muovere	Processo di spostamento di un aspetto nello spazio, con proiezione di energia.
→ Convertire	Processo di cambiamento di stato di un aspetto attraverso la sostituzione di energia.
Divinare	Processo di informazione di un aspetto tramite scambio di energia.
→ Percepire	Processo di ricevimento di un aspetto attraverso il rimbalzo di energia.
→ Trasmettere	Processo di annuncio di un aspetto tramite l'invio di energia.
Abiurare	Processo di isolamento di un aspetto tramite separazioni di energia.
→ Proteggere	Processo di difesa di un aspetto attraverso corazze di energia.
→ Recludere	Processo di prigionia di un aspetto attraverso mura di energia.

→ Tempo	Aspetto fondamentale della determinazione temporale locale e parallela.
→ → Gravità	Forza determinante le attrazioni degli elementi dello spazio.
→ Vuoto	Aspetto fondamentale delle dimensioni spaziali.
→ → Spazio	Sostanza contenitrice della materia spaziale.
→ → Oscurità	Sostanza consumatrice energetica.
→ Caos	Aspetto fondamentale della causalità e della casualità.
→ Energia	Aspetto fondamentale della forza energetica.
→ → Elettricità	Sostanza manipolatrice di scariche e magnetismo.
→ → Calore	Sostanza della pura energia termica.
→ → Luce	Sostanza di illuminazione e generativa di fotoni.
→ Materia	Aspetto fondamentale che compone tutto quello che è interagibile dalle creature.
→ → Terra	Sostanza fondamentale della terra.
→ → Aria	Sostanza fondamentale dell'aria.
→ → Acqua	Sostanza fondamentale dell'acqua.
→ → Fuoco	Sostanza fondamentale del fuoco.
→ → Legno	Sostanza di materia legnosa.
→ → Metallo	Sostanza di materia metallica.
→ → Ghiaccio	Sostanza di acqua raffreddata.
→ → Cristallo	Sostanza di materiali con struttura regolare.
→ → Pietra	Sostanza della pietra.
→ → Pianta	Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla flora.
→ → Corpo	Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla fauna.

Nell'elenco, sono stampati i Verbi genitori ed i Verbi figli gerarchicamente con simboli di frecce e con separazioni di sfondo.

ASPETTI

Etere	Quintessenza fondamentale. Legge, scrive e modifica la realtà.
--------------	--

→ → Linfa	Sostanza di tessuto necessario a creature ed esseri viventi. Comprendendo sia quella per flora sia per fauna.
→ Anima	Aspetto della individualità di una creatura. Cuore di personalità e carattere.
→ → Spirito	Sostanza della volontà individuale.
→ → Miasma	Sostanza del respiro comandante l'individualità.
→ Mente	Aspetto della capacità di controllo e di memoria.
→ → Memoria	Sostanza contenitrice di esperienze.
→ → Emozione	Sostanza contenitrice di sentimenti e guide.
→ → Sensazione	Sostanza allarme regolante le funzioni di un corpo.

Nell'elenco, sono stampati gli Aspetti genitori e gli Aspetti figli gerarchicamente con simboli di frecce e con separazioni di sfondo.

ESEMPI

Di seguito verranno indicati esempi di formule ed espressioni.

Questi esempi rimangono interpretazioni che, alle orecchie di un Narratore diverso, possono influenzare altre sfere del mondo e quindi andranno selezionate con critica.

VERBI

- **Creare Materia** : *Una formula classica capace di creare mura di terra, scale di ghiaccio oppure palle di fuoco.*
- **Evocare Fuoco** : *Per avere una fonte di luce nella grotta buia.*
- **Esumare Legno** : *Per creare la copia perfetta di una sedia nel caso una taverna sia sprovvista.*
- **Esplodere Acqua** : *Per ingannare un avversario durante un inseguimento nel fargli credere di essere caduti.*
- **Dissolvere Metallo** : *Per aprire quella maledetta porta che mi ha rotto il piede.*
- **Alterare Corpo** : *Per farmi crescere una seconda testa e pensare più velocemente (secondo cervello funzionante non incluso).*

- **Conservare Pianta** : *Per riportare ad uno stato maturo il pomodoro ormai marcio.*
- **Muovere Aria** : *Per spegnere tutte le candele all'interno di una chiesa.*
- **Convertire Ghiaccio** : *Per trasformare il ghiaccio in acqua.*
- **Percepire Cristallo** : *Per trovare i diamanti a livello 12.*
- **Trasmettere Mente** : *Per inviare messaggi ad un lontano compagno di squadra.*
- **Proteggere Metallo** : *Per rendere un'arma indistruttibile.*
- **Recludere Spirito** : *Per rinchiudere l'anima di un aggressivo essere nella sua giusta prigione.*

ASPETTI

- **Esplodere Tempo** : *Questa è l'abilità del mio King Crimson!*
- **Creare Spazio** : *Per le necessità di tutti i giorni, nel caso ti servisse una casa più grande di quanto faccia credere.*
- **Alterare Spazio** : *Per creare portali spaziali come una porta di nebbia.*
- **Convertire Gravità** : *Questo è il potere di C-Moon!*
- **Alterare Caos** : *Per decidere di far venire fuori un numero decente alla roulette.*
- **Alterare Spirito** : *Per far diventare amichevole una creatura con cattive intenzioni.*
- **Muovere Miasma** : *Per diffondere la propria volontà su creature capaci di essere comandate a proprio volere.*
- **Alterare Sensazione** : *Per far toccare una parete invisibile ad una creatura.*