

# 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 o dalla creatura alla quale è stato vincolato**, oppure in casi particolari da magazzini secondari collegati al vincolo, come fosse una batteria.

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

## INNESCO

Dopo aver pagato il costo per la magia, l'incantatore tenta di concentrarsi per innescare, o lanciare, l'incantesimo con una prova di caratteristica su Conoscenza.

Non ci sono livelli determinanti il successo dell'innescamento; quindi l'innescamento riesce con successo o meno a seconda del Narratore.

## 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 dopo essere stata creata ed innescata, produce l'effetto desiderato dall'incantatore a seconda, anche, di quanta energia in Punti Vigore ha speso.

Un incantesimo che deve determinare un valore numerico per un qualunque scopo, come un danno, un potenziamento temporaneo o la difesa di uno scudo di forza, deve lanciare il dado Influenza dell'incantatore per determinarne il valore.

## 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, moltiplicata per il numero di dadi INF tirati per il danno (I); infine aggiunto un numero di Punti Vigore per la durata (D); il tutto diviso per 2 ed arrotondato per eccesso.

$$[(E \times (2) \times P \times I + D) \div 2 \uparrow]$$

## 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>

<b>Distruggere</b>	Processo di smaltimento e frammentazione di un aspetto attraverso la forza energetica.
→ <b>Esplosione</b>	Processo di frammentazione di un aspetto attraverso lo scontro con energia. <i>Non necessariamente una esplosione violenta.</i>
→ <b>Dissolvere</b>	Processo di scioglimento di un aspetto quando chiuso da energia.
<b>Trasformare</b>	Processo di manipolazione completa di un aspetto attraverso lo scambio di energia.
→ <b>Alterare</b>	Processo di cambiamento di un aspetto manipolandone l'energia con altra energia.
→ <b>Conservare</b>	Processo di ricostruzione di un aspetto attraverso la spesa di energia.
<b>Dominare</b>	Processo di controllo spaziale di un aspetto attraverso l'applicazione di energia.
→ <b>Muovere</b>	Processo di spostamento di un aspetto nello spazio, con proiezione di energia.
→ <b>Convertire</b>	Processo di cambiamento di stato di un aspetto attraverso la sostituzione di energia.
<b>Operare</b>	Processo di operatività e modifica delle proprietà di capacità di un aspetto attraverso la ridirezione della energia.
→ <b>Potenziare</b>	Processo di potenziamento e miglioramento di un aspetto attraverso il miglioramento della energia.
→ <b>Consumare</b>	Processo di riduzione, indebolimento al fine di consumare un aspetto attraverso la rimozione di energia.
<b>Abiurare</b>	Processo di isolamento di un aspetto tramite separazioni di energia.
→ <b>Proteggere</b>	Processo di difesa di un aspetto attraverso corazze di energia.

→ <b>Recludere</b>	Processo di prigionia di un aspetto attraverso mura di energia.
<b>Divinare</b>	Processo di informazione di un aspetto tramite scambio di energia.
→ <b>Percepire</b>	Processo di ricevimento di un aspetto attraverso il rimbalzo di energia.
→ <b>Trasmettere</b>	Processo di annuncio di un aspetto tramite l'invio di energia.

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

## ASPETTI

<b>Etere</b>	Quintessenza fondamentale. Legge, scrive e modifica la realtà.
→ <b>Tempo</b>	Aspetto fondamentale del flusso contenitore di eventi della causalità. Determina i flussi ed i contenitori di eventi per universi e multiversi paralleli.
→ → <b>Caos</b>	Aspetto del principio di causalità e casualità. Sostanza dell'entropia, come sorte, convergente all'equilibrio.
→ <b>Vuoto</b>	Aspetto fondamentale delle dimensioni spaziali.
→ → <b>Spazio</b>	Sostanza contenitrice della materia spaziale.
→ → <b>Gravità</b>	Forza determinante le attrazioni degli elementi dello spazio.
→ → <b>Oscurità</b>	Sostanza consumatrice energetica.
→ <b>Energia</b>	Aspetto fondamentale della forza energetica.
→ → <b>Elettricità</b>	Sostanza manipolatrice di scariche e magnetismo.
→ → <b>Calore</b>	Sostanza della pura energia termica.
→ → <b>Luce</b>	Sostanza di illuminazione e generativa di fotoni.

→ <b>Materia</b>	Aspetto fondamentale che compone tutto quello che è interagibile dalle creature.
→ → <b>Terra</b>	Sostanza fondamentale della terra.
→ → <b>Aria</b>	Sostanza fondamentale dell'aria.
→ → <b>Acqua</b>	Sostanza fondamentale dell'acqua.
→ → <b>Fuoco</b>	Sostanza fondamentale del fuoco.
→ → <b>Legno</b>	Sostanza di materia legnosa.
→ → <b>Metallo</b>	Sostanza di materia metallica.
→ → <b>Ghiaccio</b>	Sostanza di acqua raffreddata.
→ → <b>Cristallo</b>	Sostanza di materiali con struttura regolare.
→ → <b>Pietra</b>	Sostanza della pietra.
→ → <b>Pianta</b>	Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla flora.
→ → <b>Corpo</b>	Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla fauna.
→ → <b>Linf</b>	Sostanza di tessuto necessario a creature ed esseri viventi. Comprendendo sia quella per flora sia per fauna.
→ <b>Anima</b>	Aspetto della individualità di una creatura. Cuore di personalità e carattere.
→ → <b>Spirito</b>	Sostanza della volontà individuale.
→ → <b>Miasma</b>	Sostanza del respiro comandante l'individualità.
→ <b>Mente</b>	Aspetto della capacità di controllo e di memoria.
→ → <b>Memoria</b>	Sostanza contenitrice di esperienze.
→ → <b>Emozione</b>	Sostanza contenitrice di sentimenti e guide.
→ → <b>Sensazione</b>	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

- **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

- **Creare Tempo** : *Per creare un universo parallelo a questo.*
- **Esplodere Caos** : *Questa è l'abilità del mio King Crimson; avanza il tempo di 10 secondi!*
- **Alterare Caos** : *Per decidere di far venire fuori un numero decente alla roulette.*
- **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*

*inverti la gravità!*

- **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.*