

MAGIA

La magia è argomento e motivo di guerre per il potere in storie antiche e future. Lo stesso potere che permette un novizio di rimuovere l'umidità da un vaso di terra e ad un esperto di fermare il tempo.

INTRODUZIONE

Questo modulo permette di creare incantesimi a libertà creativa del Giocatore; ogni personaggio incantatore attraverso conoscenze storiche e di studio creerà formule per generare magie.

Libertà di immaginazione e creatività sono le parole chiave di questo modulo, e con l'interpretazione delle formule si può arrivare allo stesso risultato con strade differenti.

INCANTATORE

Un incantatore è una **creatura o personaggio** che **crea formule** ed innesca **magie**.

Ogni incantatore nella propria storia studierà tomi antichi e pergamene per conoscere elementi così da poter formare formule magiche ed innescare incantesimi.

Quando un incantatore attiva, o **lancia, un incantesimo**, o magia, dopo aver creato una formula, si dice che abbia **innescato l'incantesimo**.

Per **incantesimo** si intende una magia con una formula ben definita, mentre per **magia** si intende energia manipolata in modo generico; entrambi i termini possono essere usati intercambiabilmente.

FORMULA

Una magia è generata da una formula costruita. Una formula è una serie di istruzioni di come manipolare e cosa manipolare dalla magia.

Una formula è composta da verbi ed aspetti: i **verbi** sono le istruzioni che indicano come manipolare gli aspetti; gli **aspetti** sono gli elementi manipolati dalle istruzioni dei verbi.

Verbi ed aspetti vengono spesso chiamati genericamente **elementi di una formula**.

Ad esempio, nella formula "Evocare Fuoco": "Evocare" è il verbo, mentre "Fuoco" è l'aspetto.

Per **creare una formula** è **necessario** che ci siano 1 verbo ed 1 aspetto. Una formula con 2 verbi ed 1 aspetto o 1 verbo e 2 aspetti è valida poiché contiene almeno 1 di ognuno.

ELEMENTI

Verbi ed aspetti hanno una **struttura ad albero**, questo permette all'incantatore di conoscere un elemento genitore per conoscere tutti gli elementi figli, invece di dover riempire la scheda personaggio di verbi ed aspetti.

Infatti, al contrario, se un incantatore conoscesse tutti gli elementi figli di un elemento genitore, sarebbe identico a come se conoscesse l'elemento genitore. Una lista onnicomprensiva di tutti i verbi ed aspetti è presente a fine modulo, accompagnata da esempi per aiutare con la creazione di formule.

PARAMETRI

Gli incantesimi non sono tutti uguali, ma tutti hanno delle proprietà comuni che possono essere misurate e definite.

LIMITI

Data la sofisticata creatività ed interpretazione di molti giocatori, l'effetto dell'incantesimo e la sua riuscita sono **limitati alle conoscenze dell'incantatore**.

L'incantatore può prendere come bersaglio solo punti, oggetti o creature che sia in grado di vedere, sentire o percepire o di cui conosce posizione e forma.

Ad esempio, un incantatore può piazzare portali in spazi che conosce e che ha già visitato ma non in spazi che non conosce.

Oppure, un incantatore può evocare dei dardi magici che si lanciano contro avversari di cui sa la posizione, altrimenti si lancerebbero a vuoto.

COSTO

Data invece la libertà del sistema sulla creazione di formule per l'innescare degli incantesimi, il costo per l'innescare dell'incantesimo può sembrare impegnativo.

Un incantesimo, normalmente è **pagato in Punti Vigore**; il costo totale per l'innescare è determinato dal numero di coppie verbo e aspetto, dal numero di punti d'origine della magia e dalla posizione dei punti d'origine.

Prima dei punti d'origine si prende il numero di elementi presenti nella formula e si divide per 2 arrotondando per difetto, così da trovare il numero di coppie di elementi.

Ad esempio, nella formula "Evocare Fuoco" è presente solo 1 coppia di verbo e aspetto, quindi 1.

Andando avanti vanno contati quanti punti d'origine, o punti su cui viene creato un effetto, genera l'incantesimo secondo l'interpretazione del Giocatore. Ad esempio, se "Evocare Fuoco" è per generare fuoco dalle mani, il punto d'origine è 1, l'incantatore.

Oppure, se "Alterare Spazio" è per generare due portali, i punti d'origine sono i 2 punti dove si creeranno i portali.

Successivamente viene messo in conto se il punto d'origine è esterno, interno o a contatto dell'incantatore.

Se il punto d'origine si dice **esterno**, vuol dire che è fuori dal corpo dell'incantatore, mentre si dice **interno** quando è l'incantatore stesso; altrimenti l'incantatore può toccare un punto per definirlo come punto d'origine a **contatto** dell'incantatore.

Quindi il **costo** di un incantesimo è dato dal numero di coppie di elementi (C) presenti nella formula (oppure per il numero di elementi (E) presenti nella formula diviso per 2 ($\div 2$) arrotondato per difetto (\downarrow) moltiplicato per il numero di punti d'origine (P) e successivamente raddoppiato se i punti d'origine sono esterni ($\times 2$) all'incantatore.

$$[(C | E \div 2 \downarrow) \times P \times 2]$$

Se il punto d'origine è l'incantatore o qualsiasi cosa abbia contatto con l'incantatore, allora il costo non viene raddoppiato; al contrario se anche solo 1 punto d'origine è esterno all'incantatore, il costo viene raddoppiato nonostante il numero di punti d'origine interni o a contatto con l'incantatore.

Al costo finale potrebbero essere aggiunti **modificatori** che sommano o moltiplicano il costo finale a seconda dell'effetto desiderato dell'incantesimo.

Il costo dell'incantesimo è **pagato dall'incantatore durante l'innescò dell'incantesimo**, prima di verificare il successo o il fallimento della magia.

Questo perché l'incantatore consuma in qualsiasi caso le proprie energie per innescare un incantesimo senza essere sicuro di riuscire a lanciarlo con successo.

INNESCO

Successivamente alla creazione della formula e al costo dell'incantesimo, l'incantatore deve tentare una **prova di innescò**, ovvero una prova della caratteristica indicata dal tipo di effetto che si vuole produrre come azione o risposta verso una creatura in un combattimento o fine a se stessa se fosse un incantesimo generico.

L'incantatore deve eseguire una prova di innescò di **Influenza** se l'effetto voluto dell'incantesimo è di tipo offensivo con l'obiettivo di colpire e causare danno ad uno o più creature.

L'incantatore deve eseguire una prova di innescò di **Conoscenza** se l'effetto voluto dell'incantesimo è di tipo difensivo con l'obiettivo di proteggere o difendere una o più creature.

L'incantatore deve eseguire una prova di innescò di **Studio** se l'effetto voluto dell'incantesimo è generico come rendersi invisibili, far fluttuare oggetti o creare illusioni.

L'avversario, ad ognuna di questi incantesimi, nella prova di innescò tirerà la caratteristica rispettiva all'azione che intenderà eseguire; questa può cambiare a seconda degli altri moduli utilizzati.

EFFETTO

Se l'innescò dell'incantesimo **riesce**, si passa a risolvere e determinare l'effetto della magia lanciata.

L'effetto prodotto dall'incantesimo dopo essere stato innescato dipende dal tipo di effetto desiderato dall'incantatore e dalla formula usata; questi possono essere cambiati e sovrascritti dagli altri moduli e regolamenti usati.

Se l'effetto desiderato fosse di tipo **offensivo**, per colpire creature o oggetti: il danno causato dall'incantesimo è determinato dalla **Influenza** dell'incantatore.

Se l'effetto desiderato fosse di tipo **difensivo**, per proteggere se stesso o compagni: la protezione ottenuta dall'incantesimo è determinato dalla **Conoscenza** dell'incantatore.

Se l'effetto desiderato fosse invece **generico**, qualunque valore variabile utile all'incantesimo verrebbe deciso dallo **Studio** dell'incantatore.

DURATA

Un incantesimo può essere istantaneo o avere una durata propria; se **istantaneo** crea un effetto permanente o un effetto risolto immediatamente, come manipolare un pezzo di terra, oppure lanciare una palla di fuoco; se invece ha una **durata** propria crea un effetto temporaneo per tanto quanto intende farlo durare l'incantatore, come creare una barriera protettiva, una illusione o rendersi invisibili.

Alcuni incantesimi possono essere scelti se essere permanenti o temporanei, mentre altri hanno questa caratteristica già predeterminata; creare portali può essere un incantesimo temporaneo o una ma-

nipolazione permanente dello spazio; per questo ogni effetto permanente diventa incontrollabile e potrebbe causare eventi imprevisti.

Magie con **effetti temporanei** hanno **durate di circa 2 minuti**, quindi di 1 combattimento, se non vengono mantenute attivamente dall'incantatore, mentre hanno una **durata di circa 10 secondi**, quindi di 1 girone di combattimento, se sono applicate e lasciate su creature al di fuori dell'incantatore.

Un incantatore che intende **mantenere una durata maggiore** di una magia deve spendere il costo iniziale dell'incantesimo ogni 2 minuti, quindi ogni combattimento, circa.

ESEMPI

Di seguito sono presentate formule di esempio per idee generali per come sono state pensate e anche esempi di utilizzi speciali.

Questi esempi sono solo una interpretazione personale dell'autore, ogni Giocatore e Narratore li interpreterà a proprio modo.

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.*
- **Esplosione 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.*
- **Esplosione 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.*

VERBI

Creare	<i>Processo di formazione di un aspetto attraverso la composizione di energia.</i>
Evocare	<i>Processo di creazione creativa di un aspetto attraverso un disegno di energia. Come un pennello magico.</i>
Esumare	<i>Processo di duplicazione fondamentale di un aspetto attraverso la ricostruzione con energia. Una fotocopiatrice magica.</i>
Distruggere	<i>Processo di smaltimento e frammentazione di un aspetto attraverso la forza energetica.</i>
Esplodere	<i>Processo di frammentazione di un aspetto attraverso lo scontro con energia. Non necessariamente una esplosione violenta.</i>
Dissolvere	<i>Processo di scioglimento di un aspetto quando chiuso da energia.</i>
Trasformare	<i>Processo di manipolazione completa di un aspetto attraverso lo scambio di energia.</i>
Alterare	<i>Processo di cambiamento di un aspetto manipolandone l'energia con altra energia.</i>
Conservare	<i>Processo di ricostruzione di un aspetto attraverso la spesa di energia.</i>
Dominare	<i>Processo di controllo spaziale di un aspetto attraverso l'applicazione di energia.</i>
Muovere	<i>Processo di spostamento di un aspetto nello spazio, con proiezione di energia.</i>
Convertire	<i>Processo di cambiamento di stato di un aspetto attraverso la sostituzione di energia.</i>

Operare	<i>Processo di operatività e modifica delle proprietà di capacità di un aspetto attraverso la ridirezione della energia.</i>
Potenziare	<i>Processo di potenziamento e miglioramento di un aspetto attraverso il miglioramento della energia.</i>
Consumare	<i>Processo di riduzione, indebolimento al fine di consumare un aspetto attraverso la rimozione di energia.</i>
Abiurare	<i>Processo di isolamento di un aspetto tramite separazioni di energia.</i>
Proteggere	<i>Processo di difesa di un aspetto attraverso corazze di energia.</i>
Recludere	<i>Processo di prigionia di un aspetto attraverso mura di energia.</i>
Divinare	<i>Processo di informazione di un aspetto tramite scambio di energia.</i>
Percepire	<i>Processo di ricevimento di un aspetto attraverso il rimbalzo di energia.</i>
Trasmettere	<i>Processo di annuncio di un aspetto tramite l'invio di energia.</i>

Nell'elenco, i Verbi figli sono correlati al genitore con il quale condividono il colore di sfondo della barra laterale sinistra.

ASPETTI

Etere	<i>Quintessenza fondamentale. Legge, scrive e modifica la realtà.</i>
Tempo	<i>Aspetto fondamentale del flusso contenitore di eventi della causalità. Determina i flussi ed i contenitori di eventi per universi e multiversi paralleli.</i>
Caos	<i>Aspetto del principio di causalità e casualità. Sostanza dell'entropia, come sorte, convergente all'equilibrio.</i>
Vuoto	<i>Aspetto fondamentale delle dimensioni spaziali.</i>
Spazio	<i>Sostanza contenitrice della materia spaziale.</i>
Gravità	<i>Forza determinante le attrazioni degli elementi dello spazio.</i>
Oscurità	<i>Sostanza consumatrice energetica.</i>
Energia	<i>Aspetto fondamentale della forza energetica.</i>
Elettricità	<i>Sostanza manipolatrice di cariche e magnetismo.</i>
Calore	<i>Sostanza della pura energia termica.</i>
Luce	<i>Sostanza di illuminazione e generativa di fotoni.</i>
Anima	<i>Aspetto della individualità di una creatura. Cuore di personalità e carattere.</i>
Spirito	<i>Sostanza della volontà individuale.</i>
Miasma	<i>Sostanza del respiro comandante l'individualità.</i>
Mente	<i>Aspetto della capacità di controllo e di memoria.</i>
Memoria	<i>Sostanza contenitrice di esperienze.</i>
Emozione	<i>Sostanza contenitrice di sentimenti e guide.</i>
Sensazione	<i>Sostanza allarme regolante le funzioni di un corpo.</i>

Materia	<i>Aspetto fondamentale che compone tutto quello che è interagibile dalle creature.</i>
Terra	<i>Sostanza fondamentale della terra.</i>
Aria	<i>Sostanza fondamentale dell'aria.</i>
Acqua	<i>Sostanza fondamentale dell'acqua.</i>
Fuoco	<i>Sostanza fondamentale del fuoco.</i>
Legno	<i>Sostanza di materia legnosa.</i>
Metallo	<i>Sostanza di materia metallica.</i>
Ghiaccio	<i>Sostanza di acqua raffreddata.</i>
Cristallo	<i>Sostanza di materiali con struttura regolare.</i>
Pietra	<i>Sostanza della pietra.</i>
Pianta	<i>Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla flora.</i>
Corpo	<i>Sostanza indicativa il corpo di una creatura appartenente alla fauna.</i>
Linf	<i>Sostanza di tessuto necessario a creature ed esseri viventi. Comprendendo sia quella per flora sia per fauna.</i>

Nell'elenco, gli Aspetti figli sono correlati al genitore con il quale condividono il colore di sfondo della barra laterale sinistra; ad esclusione dell'Etere che è Aspetto genitore di tutti gli altri Aspetti.