

dimensions arcane



dimensioni arcani

LA MAGIA COME NON L'AVETE MAI GIOCATA PRIMA!

IDEAZIONE

Carlo Casagrande Raffi, Michelangelo e Francesco Mariucci

SVILUPPO E REALIZZAZIONE

Carlo Casagrande Raffi, Alessandro Roncigli

HANNO COLLABORATO

Roberto Rosati

GRAFICI, DESIGN E LAYOUT INTERNO

Alessandro Zanin, Daniele Durì

COPERTINA

Fabio Ciceroni

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE

Giorgio e Maurizio Beltramini, Max Bertuzzi, Fabio Ciceroni, Franco Colicchio,
Michela Da Sacco, David Grattoni, Niki Pancaldi, Michele Piazza, Valentino Villanova

REVISIONE

Davide Capraro, Davide Chiavone, Cristian Mungherli

PLAYTESTER

Marco Barducci, Luca Ghigi, Marco Giammarioli, Gabriele Licata, Giordano Mancini,
Gianluca Merli, Matteo Merli, Paolo Olivieri, Filippo Paciotti, Alessandro Roncigli,
Davide "neoplumcake" Casella, Nicola Patria, Jessica "Rajah" Rigoli, Stefano Cardanobile,
Stefano Cavini, Simone Cheli, Massimiliano Sermi, Lorenzo Ottonetti, Cristiano Sili,
Simone Cirri, Davide Tampellini

RINGRAZIAMENTI

Valentino Villanova <hellheaven@libero.it>, Federico Bolzonella, tutti gli iscritti al
Dimensioni Fan Club e tutti coloro che hanno contribuito alla creazione di questo manuale.



DRAGONS' LAIR
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES
c/o Raffi
Via Parmenide, 9
06024 Gubbio (PG)
dimensioni@dragonslair.it
<http://dimensioni.dragonslair.it>



SOMMARIO

Introduzione	5
Magia e storia	5
Lo scopo di questo manuale	6
Capitolo I - la Magia	7
L'origine della magia	7
L'energia che circonda le cose	7
La figura del mago	8
I Domini, gli Arcani e i poteri magici	8
Capitolo II - Teorie Magiche	9
La teoria dei flussi magici di M. C. Friedman	9
Dimensioni fisiche	9
Essenza magica	10
Prima grandezza: attitudine magica	10
La magia	10
Flussi magici	10
Seconda grandezza: moto arcano	10
L'equazione magica di Friedman	10
La teoria entropica della magia	11
La teoria magica di Alakhai	12
La teoria magica di Al-Kindi	12
Capitolo III - Abilità magiche	13
Livelli di magia e abilità magiche	13
Il costo delle abilità magiche	13
Le fonti della magia	14
Il tirocinio con il maestro	15
Lo studio dei tomi magici	15
L'autoapprendimento	15
L'incremento delle abilità magiche	15
Limiti al livello di magia	16
Capitolo IV - Gli Incantesimi	17
Come lanciare un incantesimo	17
I movimenti gestuali	17
Le parole vocali	17
La concentrazione	17
L'energia magica e l'aura	18
L'ammontare di energia magica	18
Recupero dell'energia magica	19
Effetti collaterali degli incantesimi	19
I Poteri magici	20
L'intensità	20
Giocare con l'intensità	22
La distanza	23
Distanza e intensità	23
La durata di un incantesimo	23
Il costo di un incantesimo	24
Il tempo di lancio	24
Capitolo V - Combattere con la Magia	25
Tipologie di Attacchi e danni magici	25
Alcune definizioni	25
L'attacco diretto	26
Come riconoscere gli attacchi diretti	27
Attacco magico e resistenza magica	27
Gli attacchi indiretti	28
Come riconoscere gli attacchi indiretti	28
Attacchi e danni consequenziali	29
Come riconoscere gli attacchi consequenziali	30
Gli attacchi su bersagli multipli e su aree	31
Colpire bersagli multipli con l'attacco diretto	31
L'attacco consequenziale su aree	32
Come riconoscere gli attacchi consequenziali su aree	31
La tabella degli attacchi magici	33
L'eccezione che diventa la regola	33
Capitolo VI - Regole particolari	35
Riduzione del tempo di lancio	35
Combinazione degli arcani	35
Potenziamento di un incantesimo	36
Lancio di incantesimi multipli	36
Collaborazione magica	38
Collaborazione magica con un arcano	38
Collaborazione magica con arcani differenti	38
Capitolo VII - Descrizione dei poteri	39
Come interpretare i poteri in dimensioni arcane	39
Come leggere le tabelle degli arcani	39
Dominio magia astrale o magia pura	40
Percezione della magia	40
Disposizione della magia	40
Protezione dalla magia	41
Reintegrazione dell'energia magica	42
Distruzione dell'aura	42
Dominio elementale	44
Arcano di aeromanzia	44
Controllo del vento	44
Meteorologia	45
Scudo d'aria	45
Soffio vitale	45
Vuoto	46
Arcano di idromanzia	48
Controllo delle acque	48
Moltiplicazione	48
Cambio di stato	48
Poteri vari	48
Movimento in acqua	49
Soffio vitale	49
Arcano di geomanzia	51
Alterazione di minerali e metalli	51
Terremoto	51
Magnetismo	51
Poteri vari	52
Fusione dei materiali	52
Soffio vitale	53
Arcano di piromanzia	55
Alterazione del calore	55
Poteri vari	56
Fusione	56
Elettricità	56
Soffio vitale	57
Arcano di fotomanzia	59
Illusioni visive	59
Alterazione dello spettro	59
Flash luminoso	60
Concentrazione luminosa	60
Fulmine	62
Dominio vitale	63
Arcano di taumaturgia	63
Guarigione	63
Ringiovanimento	64

Alterazione corporea e del fisico	64
Controllo corporeo	64
Alterazione sensoriale	68
Soffio vitale	68
Arcano di dendromanzia	69
Alterazione arborea	69
Evoluzione arborea	70
Soffio vitale	70
Poteri vari	71
Arcano di necromanzia	74
Infliggere ferite	74
Infliggere malattie	74
Risucchio vitale	75
Altri poteri necromantici	75
Controllo corporeo	77
Dominazione corporea	77
Arcano di psichemanzia	80
Telecinesi	80
Contatto mentale	81
Shock neurale	82
Scudo mentale	82
Illusioni sensoriali	82
Condizionamento cognitivo	83
Divinazione	85
Arcano della magia dimensionale	88
Teletrasporto	88
Alterazione temporale	89
Smaterializzazione (passaggio alla dimensione eterea) ..	90
Porta dimensionale	91
Evocazione dimensionale	92
Specchio visivo	93

Capitolo VIII - Giocare con Dimensioni Arcane .95

Giocare a Dimensioni Arcane	95
La creazione del personaggio	95
Le abilità magiche	96
L'avanzamento delle abilità magiche	96
Semplificazioni del sistema e controllo dei punti magia ..	96
Il combattimento	96
Conclusioni	97

INDICE DELLE TABELLE

Tabella 1: Livelli di magia	13
Tabella 2: Costo dei domini e degli arcani	14
Tabella 3: Abilità	15
Tabella 4: Livello di gestualità	18
Tabella 5: Energia magica	18
Tabella 6: Recupero energia magica	19
Tabella 7: Effetti collaterali degli incantesimi	20
Tabella 8: Intensità	21
Tabella 9: Distanza incantesimi	23
Tabella 10: Durata incantesimi	23
Tabella 11: Costo incantesimi	24
Tabella 12: Tipologie di attacco magico	34
Tabella 13: Collaborazione magica	37
Tabella 14: Magia Astrale	43
Intensità	43
Durata dei poteri	43
Tabella 15: Aeromanzia	47
Intensità	47
Durata dei poteri	47
Danni Magici	47
Tabella 16: Idromanzia	50
Intensità	50
Danni Magici	50
Durata dei poteri	50
Tabella 17: Geomanzia	54
Intensità	54
Danni Magici	54
Durata dei poteri	54
Tabella 18: Piromanzia	58
Intensità	58
Danni Magici	58
Tabella 19: Fotomanzia	61
Intensità	61
Danni Magici	61
Durata dei poteri	61
Scala della luminosità	62
Tabella 20: Taumaturgia	66-67
Intensità	67
Durata dei poteri	67
Malattie	67
Tabella 21: Dendromanzia	73
Intensità	73
Durata dei poteri	73
Danni magici	73
Tabella degli alberi/arbusti	72
Tabella 22: Necromanzia	79
Intensità	79
Durata dei poteri	79
Danni magici	79
Tabella 23: Psichemanzia	86-87
Intensità	87
Durata dei poteri	87
Danni Magici	87
Tabella 24: Potenza degli elementali e delle	
 creature demoniache	91
Tabella 25: Magia Dimensionale	94
Intensità	94
Durata dei poteri	94

INTRODUZIONE

Dimensioni Arcane rappresenta il passo successivo al sistema di gioco Dimensioni nel quale mancava la parte relativa alla magia e ai poteri magici. Con questo lavoro abbiamo aggiunto un altro importante tassello al completamento del gioco integrando la parte magica in maniera naturale, in modo che risultasse una spontanea evoluzione dello stesso.

Inventare nuove cose e nuovi modi di giocare in questo settore è molto difficile e molti prima di noi hanno provato a dire la loro su come giocare la magia in un GdR. Abbiamo ragione di pensare però che Dimensioni Arcane abbia degli ottimi spunti, interessanti e innovativi specialmente nel giocare la magia in modo narrativo, senza usare incantesimi specifici ma mutevoli di volta in volta a seconda delle più svariate esigenze del giocatore mago.

Durante questo periodo molti di voi ci hanno chiesto spesso come procedevano le cose, quanto mancasse all'uscita del sistema di magia e molti hanno potuto sperimentare in assoluta anteprima come Dimensioni Arcane fosse strutturato. Un grazie particolare va perciò a tutti coloro che hanno saputo pazientemente aspettare e a chi ci ha fornito preziosi consigli su come migliorarlo.

Quando abbiamo pubblicato Dimensioni non ci aspettavamo tutto questo entusiasmo e questa grande accoglienza dal pubblico di giocatori di ruolo presente nella Rete e di questo ne siamo felicissimi.

Da parte nostra possiamo promettervi che cerchere-

mo sempre di dare il massimo affinché questo sistema possa evolversi, arricchirsi e raggiungere quella corporalità e completezza propria dei migliori GdR commerciali, sperando che continuate a seguirci e ad incoraggiarci con la stessa passione mostrata fin'ora.

Magia e Storia

Guardando al passato le civiltà antiche erano tutte fortemente basate su credenze occulte. In Egitto, più di settemila anni fa, i maghi del Nilo definirono la magia come l'arte di rendere obbediente la realtà ai voleri dell'uomo. Questa arte si chiamava *hike* ed entrava in gioco quando la natura si mostrava recalcitrante di fronte alle richieste degli umani.

Altre fonti riportano che a Roma nel III secolo d.C. persone chiamate maghi erano capaci di far scendere la luna dal cielo, di resuscitare i morti, di far parlare gli animali e le pietre, di far camminare le statue, di trasformarsi e di trasformare gli altri, di uccidere a distanza.

Nel *Picatrix*, probabilmente il manuale magico più importante nel medioevo, l'uomo è visto come un essere capace di agire operando nuove combinazioni, nuove convergenze di forze attraverso la scienza suprema: la magia, cioè il potere di regolare, dominare, trasformare uomini e cose. Tutti i testi magici nel medioevo sottolineano la comunione dell'uomo con il Tutto che è preludio alla conoscenza e trasformazione del Tutto.

Il *Liber Vaccae*, scritto da Guglielmo di

Alvernia, insegnava ad imitare il Demiurgo per attuare l'unione tra materia e spirito, tra l'anima e le forme. Tali capacità magiche vengono finalizzate soprattutto per generare artificialmente piante, animali e uomini. Le procedure, assai complesse e misteriose, partono dalla riflessione sulla generazione spontanea di insetti e piccoli roditori.

Così il mago è colui che sa penetrare in queste realtà infinitamente complesse, entro questo sistema di relazioni armoniche che rimandano al Tutto e dentro le quali il Tutto è racchiuso. Secondo Agrippa egli è un esploratore del mondo, in grado di produrre effetti che anticipano quelli che la natura è in grado di produrre da sola, come se qualcuno facesse nascere rose nel mese di gennaio. Secondo questa vasta corrente, le operazioni del Mago non sono contro natura, ma provengono da essa stessa. Le virtù fondamentali per lo studioso, il sapiente, il mago sono: la disciplina ascetica, il distacco dal mondo, l'illuminazione e la capacità di sollevarsi al di sopra degli altri uomini.

Il mago è perciò colui che scruta l'universo, esplorando il mutuo rapporto delle cose e recando ad ogni cosa le adatte lusinghe (questi sono i sortilegi del mago), porta alla luce i miracoli nascosti nel mondo e nel grembo della natura.

Egli opera tramite incantesimi, ceremoniali e azioni rituali che agiscono sugli uomini, sul mondo, sulle differenti forme di vita, sulla dimensione spazio-temporale e su misteriose ed invisibili entità di vario genere. Tali azioni rituali partono dal presupposto che nell'universo della magia si muovono forze misteriose che circolano incessantemente sotto la struttura apparente delle cose, come delle correnti invisibili che percorrono le vie del mare. I loro influssi circondano le cose e gli esseri viventi anche se pochi ne conoscono la vera natura. Queste forze hanno preso nomi diversi a seconda dei tempi storici e

delle culture umane: sono chiamate mana dai malesiani, orenda dagli irocensi, axè dagli africani.

Ad ogni cultura e ad ogni periodo storico dunque appartiene una concezione di magia diversa dalle altre, ma comunque simile se osservata in una visione di insieme.

La strada che abbiamo seguito in questo volume su come intendere e giocare la magia è proprio quella che deriva dai testi antichi, scritti dall'età dei grandi imperi fino al medioevo e ai giorni nostri. Il modo di intendere la magia, le forze occulte che la regolano, rispecchia in gran parte le concezioni di Platone, Porfirio, Apuleio, Cornelio Agrippa, Ruggero Bacone, Paracelso, Frazer e tutti gli altri autori che hanno studiato ed esaminato il mondo occulto attraverso i secoli.

Ovviamente il tutto è stato adattato per un gioco e come tale deve essere inteso, sperando che quando imparerete a trasformare uomini in ranocchi... vi ricorderete di chi ve lo ha insegnato!

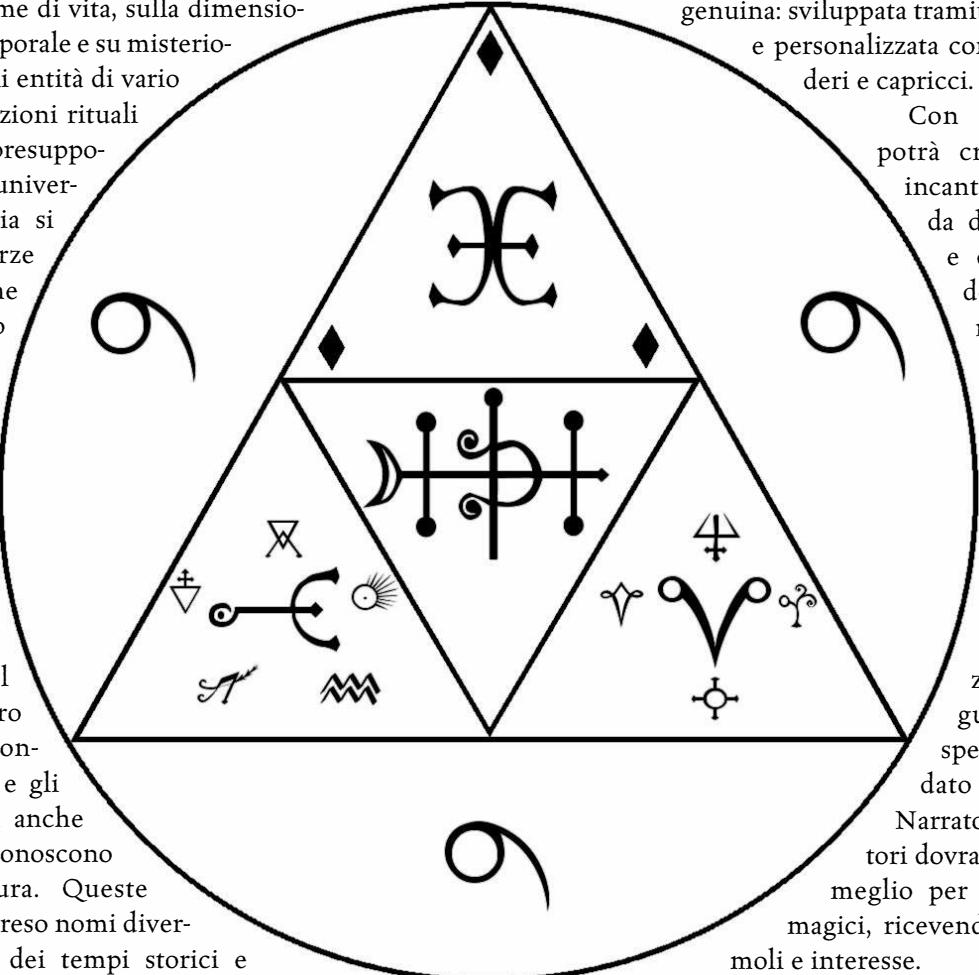
Lo Scopo di Questo Manuale

Lo scopo principale di Dimensioni Arcane è quello di farvi divertire. Di farvi provare a giocare la magia in maniera diversa da molti altri GdR. Non più incantesimi "confezionati", pronti da usare, ma una magia genuina: sviluppata tramite i propri gusti e personalizzata con i propri desideri e capricci.

Con D.A. ognuno potrà creare i propri incantesimi a seconda della situazione e delle esigenze dettate dalla storia, avere quindi una magia più flessibile adattabile alle proprie necessità.

Non avendo più incantesimi pronti anche la narrazione del gioco guadagnerà in spessore e fluidità dato che sia il

Narratore che i giocatori dovranno ingegnarsi meglio per usare i poteri magici, ricevendo così più stimoli e interesse.



CAPITOLO I LA MAGIA

L'Origine della Magia

Molti si chiedono come può operare la magia. È essa un elemento totalmente trascendente, creato dal nulla da chi la usa, o ha delle basi che potremmo definire naturali? Da dove prende potere il mago? Dalla natura o da qualcosa superiore ad essa?

Dare una risposta a queste domande è molto difficile, dato che ognuno può interpretare la magia secondo la propria concezione. Possiamo comunque affermare che per quanto riguarda questo sistema di gioco o meglio, questo sistema di magia, si utilizzerà una visione più vicina, se così si può dire, a quelle che sono le leggi fisiche della natura, senza nulla lasciare all'elemento puramente fantasioso che, comunque, deve essere presente.

Secondo questa concezione il mago, lo stregone, il fattucchiere, l'illusionista o comunque lo si vuol chiamare, assomiglia più ad un manipolatore di forze naturali che ad un creatore di energia magica scaturita dal nulla. Egli controlla queste forze e le usa modellandole per i propri scopi; tanto meglio sa controllarle, quanto più la sua magia e il suo potere sono forti.

L'Energia che Circonda le Cose

Immaginate ciascun oggetto, ciascun essere vivente come un contenitore di energia. Gli antichi chiamavano questa energia "mistica", perché percettibile solo attraverso un lungo tirocinio spirituale e meditativo. Ogni più piccolo frammento di materia racchiude in se energia mistica, che circola al suo interno spostandosi, attraverso flussi appena percettibili, da molecola a molecola. L'energia mistica non è dunque statica, ma dinamica e il suo riflusso attraverso la materia permette, a chi conosce le vie della magia, di alterarla.

Negli esseri viventi l'energia è molto forte, ma i suoi flussi sono più difficili da manipolare perché molto più veloci e instabili. Nella materia inanimata e negli oggetti essa è invece più tenue e più facilmente controllabile. Secondo alcuni studiosi di magia, le creature o gli oggetti creati dalla natura sono più ricchi di energia mistica di quanto invece non lo siano oggetti (e in alcuni casi creature), creati dall'uomo o da altri esseri intelligenti. Sempre costoro affermano che la natura è gelosa di quello che crea e che solo ad essa spetta questo compito. Ciò che non è originato da essa riceve così una porzione inferiore della sua energia.

Secondo questa concezione l'energia mistica è un dono della natura, o meglio una componente stessa della natura, una forza non percettibile di

estremo potere che permette di legare ed unire tutto ciò che essa crea. Coloro in grado di studiarla e capirla hanno quindi una grande forza a loro disposizione.

LA FIGURA DEL MAGO

Nella storia i maghi sono stati chiamati in diversi modi: stregoni, negromanti, fattucchieri, illusionisti, demiurghi, incantatori, indovini, divinatori, veggenti, ecc.

Spesso questi nomi erano veri e propri dispregiativi che indicavano persone viste di mal occhio, pericolose e in combutta con il diavolo.

In Dimensioni Arcane colui che pratica le arti magiche verrà chiamato semplicemente mago (maga al femminile) o stregone. I due termini vanno intesi come sinonimi anche se il secondo ci ricorda qualcosa di malvagio e proibito, un praticante della così detta magia nera.

Questo sistema non distingue tra magia bianca o nera, perché la magia è entrambe le cose: bianchi o neri saranno i voleri di coloro che la usano.

In Dimensioni Arcane possiamo distinguere alcuni titoli più comunemente usati per i maghi in base a quella che è la potenza delle loro abilità magiche. Questi titoli sono stati attribuiti direttamente dai praticanti e non da coloro che sono all'oscuro dell'esistenza della magia, che continueranno a chiamarli nel modo sopra citato.

Quando una persona inizia ad intraprendere il percorso delle arti magiche viene chiamato iniziato: in questa fase il mago, generalmente, non possiede nessuno livello di magia, ovvero la sue abilità magiche non superano il valore di 11 (vedi più avanti per maggior informazioni). In seguito al periodo di tirocinio e al raggiungimento del primo o del secondo livello di magia, egli viene chiamato con l'appellativo di studente.

Aumentando le proprie abilità magiche fino al terzo e quarto livello l'appellativo sarà di adepto.

Il quinto e sesto livello di magia vengono considerati mete di tutto rispetto e difficili da perseguire; coloro che si sono spinti tanto lontano nella conoscenza degli Arcani possono usufruire del titolo di maestri delle arti arcane.

Sopra il sesto livello, raggiungibile solo da pochi eletti, spetta il titolo di gran maestro.

Ovviamente questi titoli sono molto generali e possono variare da ambientazione ad ambientazione, da mondo a mondo e il Narratore può sentirsi libero di variarli come meglio crede.

I DOMINI, GLI ARCANI E I POTERI MAGICI

Secondo la teoria dominante l'energia mistica (EM per abbreviare) è racchiusa in componenti fondamentali che vengono chiamati Domini (o sfere) di magia. Ve ne sono quattro: il Dominio elementale, quello vitale, quello extra dimensionale e quello dell'alchimia. Non tutti i Domini hanno però la stessa difficoltà di apprendimento; alcuni sono più facili da capire, altri richiedono una conoscenza della magia più approfondita.

Ognuno di questi quattro **Domini** (oppure **sfere** o **scuole** se preferite) è composto da Arcani; essi rappresentano i vari modi in cui la magia può manifestarsi e racchiudono poteri, che possono essere manipolati dal mago. Il Dominio elementale contiene gli Arcani basati su cinque elementi che sono: aria (Aeromanzia), acqua

(Idromanzia), terra (Geomanzia), fuoco (Piromanzia) e luce (Fotomanzia).

Il Dominio vitale è diviso in quattro rami, ognuno del quale rappresenta un aspetto della vita: la vita animale (Taumaturgia), la morte (Necromanzia), la vita vegetale (Dendromanzia), la vita psichica (Psichemanzia).

Gli altri due Domini contengono Arcani di notevole potenza e ancora parzialmente oscuri; quelli che derivano dal controllo delle altre dimensioni (magia dimensionale) e quelli necessari a perpetrare rituali magici per la creazione di artefatti (alchimia). Ogni Arcano è diviso in tanti poteri, variabili in base all'Arcano stesso, che il mago usa per lanciare gli incantesimi e la cui manifestazione, può variare a seconda della situazione e della scena che i personaggi stanno vivendo.

L'incantesimo è il modo in cui il mago sfrutta le proprie conoscenze magiche, i poteri messi a disposizione dalla conoscenza dell'Arcano. Esso rappresenta il risultato finale delle manipolazioni magiche, ovvero il modo di manifestarsi della magia stessa. Ogni incantesimo lanciato è così il prodotto di uno o più poteri, sfruttati singolarmente o in combinazione fra loro.

Oltre agli Arcani appena visti ne esiste un altro, conosciuto da tutti i maghi, che è quello della magia Astrale (o magia pura); per accedere a questo è sufficiente conoscere almeno un Arcano di un qualsiasi Dominio.

La figura nella pagina precedente (elaborata da alcuni studiosi), mostra come i Domini e gli Arcani sono una naturale componente e manifestazione dell'Energia Mistica.



CAPITOLO II

TEORIE MAGICHE

Le teorie che vengono illustrate di seguito sono solo una pura astrazione mentale che serve come contorno a questo sistema magico. Quello che verrà scritto non è importante ai fini del regolamento, tuttavia può essere preso come spunto per coloro che amano discutere e studiare in che modo la magia può manifestarsi.

LA TEORIA DEI FLUSSI MAGICI

DI M. C. FRIEDMAN

Alla fine del diciottesimo secolo il grande alchimista, matematico e occultista Milton Casius Friedman elaborò una teoria magica di sua concezione, detta teoria dei flussi e descritta ampiamente nel libro "The mystical flows of magic", 1798 Golden Goblin Press.

Egli definì alcune grandezze fondamentali necessarie per l'enunciazione dei suoi teoremi, che spiegheremo in dettaglio fra breve.

Innanzitutto egli era convinto che la magia fosse una forza superiore presente in ogni essere vivente e in ogni oggetto, dal più piccolo sassolino al più grande albero o creatura e che scorreva attraverso flussi magici che penetravano ogni più piccola particella del loro essere.

Negli esseri viventi questa forza era più marcata e poteva essere in qualche modo controllata attraverso la meditazione, lo studio e la propria forza di volontà.

Secondo Friedman vi sono quattro grandezze prin-

cipali che determinano l'essenza magica di creature ed oggetti, che da ora in poi chiameremo, più genericamente, Corpi:

- ❖ la loro dimensione fisica, ovvero la loro grandezza (G);
- ❖ la capacità di assorbire e generare energia magica (E);
- ❖ la quantità di energia presente in essi in un dato momento (M);
- ❖ la velocità dei flussi di energia che circolano al loro interno (F).

Vediamole in dettaglio.

Dimensioni Fisiche (G)

La teoria di Friedman sostiene che la capacità magica di un corpo è proporzionale alla sua grandezza fisica. Potenzialmente un albero di 10 metri può contenere più energia di un cespuglio, un elefante più di un cagnolino. E' giusto usare la parola potenzialmente perché, come vedremo, le cose non dipenderanno solo da questo parametro che indicheremo con la lettera G.

A parità degli altri parametri, le dimensioni di oggetti o creature influenzano le loro capacità magiche.

E' bene sottolineare fin da ora che ciascun corpo può avere capacità magiche differenti anche se le dimensioni sono uguali, per cui due pietre dalle stesse dimensioni possono sprigionare quantità magiche diverse a causa della loro differente composizione e Attitudine Magica.

Essenza Magica (E)

L'altro fattore importante nella teoria di Friedman è la così detta Essenza Magica. Essa si può definire come la capacità di assorbire e conservare l'energia mistica.

Può dipendere da diversi fattori come la composizione fisica dei corpi, dalle capacità di quest'ultimi di apprendere e capire la magia e di saperla gestire. Per le creature l'essenza magica è spesso una dote naturale che dipende dalle capacità interiori di coloro che la usano. Per gli oggetti non viventi dipende molto dalla loro composizione, dalla loro creazione e dalla loro provenienza.

Prima Grandezza: Attitudine Magica (AM=EG)

Questi primi due parametri servono a definire la prima importante grandezza usata nella teoria di Friedman.

L'Attitudine Magica di un corpo è espressa dal prodotto della sua Essenza Magica per le sue Dimensioni Fisiche:

$$\text{Attitudine Magica} = E \times G$$

Questa grandezza non è altro che la capacità di manipolare e gestire la magia; in due parole l'attitudine a lanciare incantesimi.

Tanto maggiori saranno le Dimensioni Fisiche o l'Essenza Magica, quanto più grande risulterà l'Attitudine Magica di una creatura o di una cosa.

La Magia (M)

Questo parametro può considerarsi come la quantità di magia che è presente in un certo momento in un dato corpo, ovvero la quantità di energia magica.

Cose o creature possono aumentare o diminuire la loro quantità di energia per varie cause come quelle emotive (stress, desideri, dolore, eccitazione), o cause esterne che dipendono da fattori naturali: immaginate i flussi magici come correnti d'aria che si spostano in continuazione alterando la quantità di magia come una tempesta può alterare la quantità di umidità presente nell'aria.

Flussi Magici (F)

Questo è uno dei parametri più importanti dell'intera teoria. Rappresenta la velocità con cui i flussi di energia mistica circolano all'interno dei corpi, ovvero lo spostamento dell'energia mistica da un corpo ad un altro o nello stesso.

Secondo lo studioso, ogni cosa esistente viene attraversata da flussi magici che circolano tra i corpi e che interagiscono tra loro diminuendo o aumentando il livello di energia. Attraverso i flussi le quantità magiche vengono alterate proprio come un vero e proprio sistema circolatorio che porta nuova energia.

Friedman sosteneva che la bravura del mago è proprio quella di controllare i flussi magici: quan-

to maggiore è questo controllo tanto migliore sarà la riuscita e l'effetto dell'incantesimo lanciato. Essi sono le redini di un incantesimo, il mezzo col quale tramutare le conoscenze magiche del mago in effetti reali e concreti.

Seconda Grandezza: Moto Arcano (MA=MF)

Ora possiamo definire quella che Friedman chiamava la seconda grandezza, che prende il nome di Moto Arcano.

Questa rappresenta l'ammontare di energia che circola all'interno di un corpo in un dato periodo di tempo.

$$\text{Moto Arcano} = M \times F$$

Come si può vedere l'equazione del Moto Arcano è il prodotto dell'energia mistica presente in un corpo per la sua velocità di circolazione.

L'Equazione Magica di Friedman

A questo punto è giunto il momento di capire quello che è il fulcro della teoria attraverso l'equazione magica fondamentale di Friedman.

Secondo lo studioso inglese la capacità di manipolare e gestire la magia di una creatura è uguale alla quantità di magia che circola e che fa circolare al suo interno. Esprimendo questo in un'equazione matematica si può dire che:

$$\text{Attitudine Magica} = \text{Moto Arcano}$$

ovvero che

$$EG=MF$$

Usando le stesse parole di Friedman: "Il Moto Arcano è quindi il motore che permette di gestire e generare l'essenza magica che, attraverso la conoscenza e l'abilità del demiurgo nel gestirla, da adito alla manipolazione magica vera e propria e all'uso degli incantamenti".

Questa importante equazione, punto focale della teoria, si adatta a molteplici interpretazioni. Analizzandola in dettaglio e puntualizzando ogni parametro possiamo affermare che i due elementi più importanti sono la velocità dei flussi (F) e l'essenza magica (E).

Se infatti consideriamo che le dimensioni di un corpo (parametro G) restano pressoché invariate e che anche la quantità di magia (parametro M) non subisce grosse variazioni in intervalli di tempo medio-brevi (ad esempio alcuni giorni o mesi), allora possiamo sostenere che a variazioni del parametro F, corrispondenti ad innalzamenti del Moto Arcano, si avranno delle variazioni pressoché simili del parametro E.

Detto in altre parole **un aumento della velocità di circolazione dei flussi magici (MA) va ad incrementare in modo proporzionale le capacità magiche di un corpo, creatura od oggetto che sia (E)**; per cui le sue capacità magiche vengono accelerate con l'aumento dei flussi magici.

I parametri che hanno un peso maggiore nella formula sono ovviamente E e F; G non incide molto dato

che le dimensioni di un corpo influiscono in maniera relativa su piccole masse (dimensioni umane). M ha un'incidenza importante in un'ottica di lungo periodo (ovvero intervalli di tempo superiori all'anno) dove può crescere costantemente, contrariamente nel breve periodo rimane pressoché immutata.

Tutto ciò può portare ad una serie di asserzioni secondarie e cioè che:

- ❖ un mago è tanto più bravo nel lanciare incantesimi quanto meglio saprà manipolare e far circolare i flussi magici;
- ❖ l'Attitudine Magica dipenderà non tanto dalla quantità di magia presente in un corpo ma dalla sua velocità di circolazione dei flussi magici, che vanno a molti pliare l'energia magica presente in esso.

Questo va a confermare quanto sempre asserito dal noto studioso e cioè che "...ogni demiurgo ha una sua indole magica ben delineata...", (quella che Friedman chiama Essenza e Attitudine Magica) "...che gli garantisce una predisposizione naturale rispetto ai comuni mortali". La forza magica di un mago deriva non solo dalla sua aura, ovvero la magia che il suo corpo accumula (parametro M), ma in grossa quantità arriva dalla sua capacità di far circolare la magia interiormente ed esteriormente, cioè di armonizzare le proprie capacità con i flussi magici che pervadono ogni più piccola particella del creato.

La Teoria Entropica della Magia

Riprendendo gli studi di Friedman, uno dei suoi allievi più brillanti, Jean Philippe Coltreaux, nel famoso libro "La main noir", elaborò una teoria magica che, pur riprendendo la famosa equazione del suo maestro, introdusse nuovi concetti sconcertanti per gli studiosi della materia.

Il concetto fondamentale che sta dietro la teoria di Coltreaux è che l'uso di poteri magici porta ad un progressivo ed irreversibile aumento del caos, quello che oggi viene definito con il nome di Entropia.

L'entropia fu introdotta a livello fisico nella metà del diciannovesimo secolo con il secondo principio della termodinamica: quando la materia viene trasformata in energia parte di questa energia si disperde nell'ambiente; il valore di questa dispersione viene chiamato entropia.

Lo stesso principio fu ripreso da Coltreaux e applicato alla teoria magica di Friedman.

Secondo l'illustre studioso e stregone durante la movimentazione dei flussi magici che seguiva dall'uso di poteri magici, una minima parte dell'energia mistica tende a sfuggire dal controllo e si disperde nell'etere dove può generare effetti par-

ticolari, spesso indesiderati e generare caos.

Il caos così prodotto va ad accumularsi e col passare del tempo cresce fino ad alimentare effetti occulti, spesso definiti sovrannaturali. Alcuni maghi hanno anche ipotizzato che l'entropia caotica così formata tenda a sfociare in veri e propri esseri cosmici dai poteri diabolici come demoni, non morti, creature extradimensionali.

Sebbene Coltreaux non parlò mai in senso esplicito di entropia, nell'elaborare la teoria insistette più volte sul fatto che l'uso della magia, se non opportunamente controllato, può portare a grossi disastri e sciagure che indicava come "...la mano nera della natura magica".

Nessuno può dire se questa mano nera sia una componente intrinseca nell'energia mistica o sia solo un riflesso, un'ombra portata dall'uomo che, nell'usarla, la macchia con la sua essenza mortale e sempre più spesso malvagia.

Volendo esaminare più in dettaglio le formule che portano alla spiegazione della teoria occorre partire dall'equazione magica di Friedman vista in precedenza:

$$EG = MF$$

Coltreaux sostiene che l'entropia magica è pari ad una piccola percentuale dei flussi magici, ovvero che una parte infinitesimale dell'energia mistica che scorre nei flussi magici, sfugge al controllo e diventa caos:

$$\epsilon = Fx$$

dove x (gamma), rappresenta una piccola percentuale ed ϵ (epsilon) il valore dell'entropia.

La famosa equazione di Friedman, secondo Coltreaux si può quindi scrivere in questo modo:

$$EG = MF - \epsilon$$

Questa formula non afferma altro che

l'Attitudine Magica è uguale al Moto Arcano meno l'entropia generata.

Si può scrivere anche:

$$\epsilon = MF - ED$$

L'entropia è quindi data dalla differenza tra il Moto Arcano e l'Attitudine Magica e l'unico modo per ridurla è quello di aumentare l'Attitudine Magica, ovvero le conoscenze magi-



che del mago.

Ogni volta che viene usato un incantesimo tanto più abile è il mago nel controllare le forze arcane, quanto minore sarà il grado di entropia prodotto!

Dall'altro lato però tanto più potente sarà lo stregone quanto più l'incantesimo sarà vigoroso: ciò porterà ad un più elevato Moto Arcano con conseguente aumento del valore entropico!

Questa è quella che Coltreaux chiamava Forbice del Caos che, in entrambi i casi, permette sempre la genesi di nuova entropia magica.

TEORIA MAGICO DI ALAKHAI

Ispirandosi alla scuola dei Maghi della Costa Argentata, due dei maggiori studiosi della magia contemporanea, conosciuti col nome di Mantis e Alakhai, hanno recentemente elaborato una teoria magica particolare con la quale enunciano che la magia trae la sua forza da una speciale energia chiamata Mana presente in natura e che i più grandi stregoni e i più potenti maghi non possiedono direttamente, ma la succhiano dagli elementi naturali che ne sono pieni.

Il Mana però non è infinito. Ciò significa che se un mago usa del Mana da una montagna dopo un determinato tempo dovrà lasciare che la montagna si ricarichi. Questo processo, noto col nome di "reintegrazione della natura", limita abbondantemente la potenza di uno stregone, dato che, ogni volta che si usa la magia, egli si vede costretto ad attendere il suo ripristino naturale. Per ovviare a questo problema esso, come un agricoltore che ruota periodicamente le proprie colture, deve ampliare di continuo i suoi domini in modo da sfruttare in maniera ciclica le terre a sua disposizione e fare in modo che, mentre una si ricarica, la nuova venga prosciugata.

Alcuni teorici hanno avanzato l'ipotesi che in realtà, il tempo di reintegrazione non è altro che il tempo necessario ad una landa a trasferire energia dalle lande circostanti, che a loro volta prendono energia da quelle a loro vicine, innescando un continuo rifluire del Mana che, a lungo andare, tende a prosciugare i territori. Se il Mana utilizzato per la magia non viene riconvertito in energia si tenderà gradualmente ad una sterilizzazione delle terre di tutto il pianeta che lentamente ed inesorabilmente verrà prosciugato di tutto il suo Mana.

LA TEORIA MAGICA DI AL-KINDI

Nella sua opera "De radiis, sive theorica magicarum artium", che tanta fortuna ebbe in Occidente, il filosofo arabo medievale Al-Kindi ribadiva come il desiderio dell'uomo fosse il primo e il più essenziale degli ingredienti richiesti per il compimento dell'effetto magico.

Il desiderio agisce congiuntamente all'immagine della cosa desiderata che l'uomo porta nell'animo, ed è tale azione a rendere efficace l'operazione magica: da buon aristotelico, al-Kindi specificava che si trattava di un ingrediente accidentale, che varia con il variare dell'effetto.

Il tema del desiderio, assieme con quello dell'immagine mentale e della sua forza, era centrale per la magia. Lo stesso sacrificio dell'animale, rito magico per eccellenza, non agisce di per sé: ciò che conta non è la morte della bestia, ma la sua messa a morte per mano umana e insieme l'intenzione e il desiderio dell'operatore, senza i quali nulla avverrebbe.

Il rito magico agisce, insomma, come una sorta di potenziamento. Infatti, spiega il filosofo arabo, esso serve a rendere più efficace il desiderio, se non a provocarlo. Il presupposto di fondo è, ovviamente, che il mondo sia una sorta di prosecuzione dell'animo; che l'esterno a noi sia come l'interno a noi, o, come dice al-Kindi, che l'uomo sia "simile al mondo" (similitudo mundi). Solo in virtù di tale peculiare relazione il desiderio umano può agire sul mondo e trasformarlo. Questo rapporto di prosecuzione tra mondo esterno e mondo interno, chiave di tutta la potenza magica, è espresso nel modo più chiaro da Giordano Bruno nel dialogo "De la causa, principio et uno":

...Quello spirito si trova in tutte le cose, le quali, se non sono animali, sono animate; se non sono secondo l'atto sensibili d'animalità e vita, son però secondo il principio e certo atto primo d'animalità e vita. E non dico di vantaggio, perché voglio supersedere circa la proprietà di molti lapilli e gemme; le quali, rotte e recise e poste in pezzi disordinati, hanno certe virtù di alterar il spirto ed ingenerar novi affetti e passioni ne l'anima, non solo nel corpo. E sappiamo noi che tali effetti non procedeno, né possono provenire da qualità puramente materiale, ma necessariamente si riferiscono a principio simbolico vitale e animale...

Come osserva Bruno, se l'ambiente circostante ha indubbio influsso su di noi, è perché esso non è immoto e morto, ma possiede le qualità che il nostro stesso spirto ha, ossia è vitale e partecipa alle passioni, onde tanto l'animo umano quanto il mondo circostante rimandano a un'unica essenza universale.

L'indistinzione tra interno ed esterno non era, ovviamente, invenzione di al-Kindi, ma rappresentava un postulato comune a tutta la letteratura magica; gli Oracoli cacaici (fonte diversa per tempo e per luogo), anch'essi fortunatissimi nel Rinascimento, spiegavano che il rito magico, consistente nel "legare gli dei", ossia nel sottometterli alla volontà dell'operatore magico, dipende dalla fede e dalla forza di volontà. Laddove queste facciano difetto, il dio si libera (eklysis theou).

Tratto da "Il filosofo e la strega" di Paolo Lombardi, 1997
Raffaello Cortina Editore

CAPITOLO III

ABILITÀ MAGICHE

LIVELLI DI MAGIA e ABILITÀ MAGICHE

Il primo passo che fa uno stregone principiante, per apprendere le arti arcane, è quello di capire e percepire i flussi magici che l'energia mistica racchiude. In termini di gioco egli cerca di apprendere un'abilità magica, così come avviene per qualsiasi altra abilità prevista dal gioco.

Dato che ogni Dominio è formato da degli Arcani, per ognuno di essi il mago avrà un'abilità specifica.

TABELLA 1: LIVELLI DI MAGIA

LIVELLO DI ABILITÀ	LIVELLO DI MAGIA
10 o meno	0
11-12	1
13-14	2
15-16	3
17-19	4
20-21	5
22-23	6
24-25	7
26-27	8
28-29	9
30	10

L'abilità Geomanzia indicherà la conoscenza del relativo Arcano; tanto maggiore sarà il suo valore tanto più grandi saranno i suoi poteri.

Il punteggio di un'abilità determina inoltre i cosiddetti livelli di magia, in cui sono divisi i poteri di ciascun Arcano. Questi livelli vanno da uno a dieci: al primo livello i poteri a disposizione saranno limitati, mentre al decimo saranno enormi.

Per vedere la corrispondenza fra livello di un'abilità magica e il livello di magia si può consultare la TABELLA 1.

IL COSTO DELLE ABILITÀ MAGICHE

Il valore di default delle abilità magiche è dato dalla media fra Volontà e Conoscenza (vedi Dimensioni a pag. 16): ad esempio un personaggio con CON pari a 15 e VOL pari a 17 avrà un valore di default corrispondente a 16.

Durante la creazione del background, il giocatore dovrà scegliere i Domini e gli Arcani che il suo personaggio conosce. Le abilità magiche, dato che implicano un grande sforzo per il loro apprendimento, hanno costi aggiuntivi rispetto alle normali abilità del personaggio, mentre per queste ultime non occorre spendere punti per poterle apprendere, per quelle magiche bisogna sopportare un costo, che, in termini di gioco, rappresenta il lungo tirocinio necessario al mago, per capire le vie della magia. Dopo questo tirocinio il

mago avrà un livello di abilità pari al suo valore base e potrà aumentarlo normalmente spendendo punti abilità o esperienza

Il costo iniziale di un'abilità magica è determinato dal costo del Dominio e dal costo dell'Arcano, come mostrato in TABELLA 2. Quest'ultimo sarà sempre pagato dal mago ogni volta che apprenderà un nuovo Arcano (e quindi nuovi poteri), mentre il primo solo se non si possiede nessuno Arcano appartenente a quel Dominio. Ad esempio se un personaggio possiede l'abilità Aeromanzia appartenente al Dominio elementale, qualora voglia studiare Piromanzia non dovrà pagare i due punti del Dominio elementale, ma solo i 3 di Piromanzia. Se invece egli volesse cambiare Dominio e apprendere Necromanzia allora dovrà spendere 3 punti per acquistare il Dominio vitale e altri 4 punti per l'Arcano di Necromanzia.

In termini di gioco ciò significa che apprendere i poteri di un Dominio che si conosce già costa meno fatica e lavoro che apprendere poteri di Domini sconosciuti.

Ogni volta che si vuole apprendere un nuovo Arcano bisogna considerare che:

- ❖ se si ha già un Arcano appartenente allo stesso Dominio, verrà pagato solo il costo dell'Arcano;
- ❖ altrimenti si pagherà il costo dell'Arcano e del Dominio.

Facciamo un esempio. Un personaggio ha queste caratteristiche principali: FOR 8, DES 9, PER 10, CON 13, VOL 15. I punti abilità totali da spendere sono 38. In base al suo background decide di apprendere due abilità magiche (anche se da

giovane ha militato nell'esercito per due anni): una del Dominio elementale, in particolare Aeromanzia e l'altra in quella Vitale cioè Taumaturgia. I punti abilità da spendere sono così calcolati: per Aeromanzia occorrono 2 punti per l'acquisto del Dominio e 2 punti per quello dell'Arcano, per un totale di 4. Per il Dominio vitale occorrono 3 punti più altri 3 per Taumaturgia, per un totale di 6. Il costo totale dei due poteri è quindi $4 + 6 = 10$ punti abilità. Dei 38 iniziali 10 sono stati spesi per apprendere i due Arcani e gli altri 28 punti possono essere spesi per aumentare le abilità come di consueto. Egli decide di scegliere, in base al suo background le abilità in TABELLA 3.

Dopo aver assegnato all'abilità Aeromanzia 7 punti, essa raggiunge il valore di 17, che corrisponde al quarto livello di magia. L'abilità Taumaturgia, avendo un valore finale di 13, corrisponde invece al secondo livello di magia.

Se invece di apprendere due Domini di magia ne avesse scelto uno solo, scegliendo un altro Arcano di quell'elementale, come ad esempio Piromanzia, il personaggio avrebbe potuto risparmiare, in questo caso, i 3 punti abilità spesi per studiare il Dominio vitale, anziché 28 avrebbe avuto 31 punti da ripartire fra le abilità.

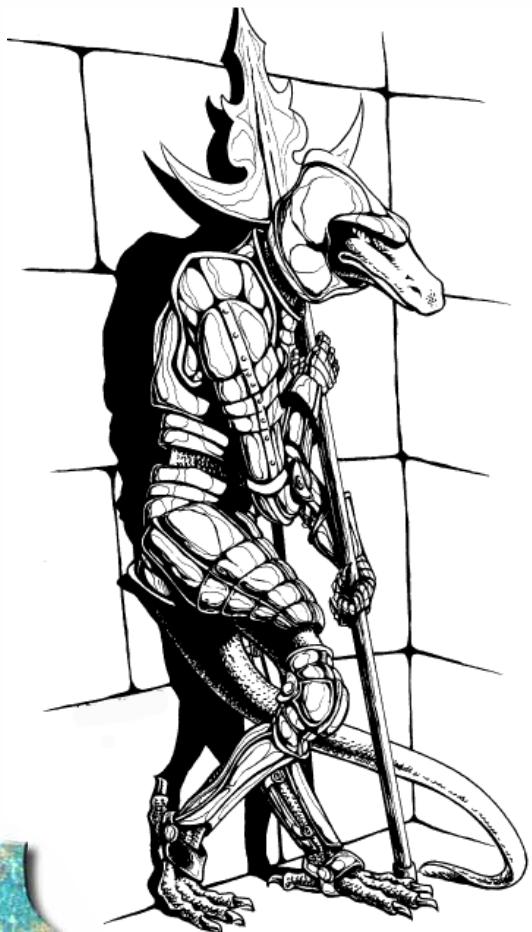
Le Fonti della Magia

La magia può essere appresa attraverso tre fonti principali che sono:

- ❖ lo studio con un maestro;
- ❖ lo studio di tomì e scritti magici;
- ❖ l'autoapprendimento.

TABELLA 2: COSTO DEI DOMINI E DEGLI ARCANI

DOMINIO	COSTO DOMINIO	ARCANO	COSTO ARCANO
Elementale	2	Aeromanzia	2
		Idromanzia	1
		Geomanzia	3
		Piromanzia	4
		Fotomanzia	3
Vitale			
	3	Taumaturgia	3
		Necromanzia	4
		Psichemanzia	4
		Dendromanzia	1
Dimensionale			
	4	Magia Dimensionale	4
Alchimia			
	5	Rituali Magici	4



Il tirocinio con il maestro

Maestri di arti magiche sono tutti coloro che hanno raggiunto un livello di magia pari al quinto. Sebbene sia possibile apprendere le arti magiche da coloro che maestri non sono, lo studio con uno di loro garantisce il raggiungimento di sicuri risultati, a patto che l'allievo (o adepto) sia all'altezza.

Il periodo di tirocinio è molto lungo; in media di circa tre o cinque anni, al termine dei quali l'adepto avrà raggiunto un livello pari al secondo o al terzo e, in rari casi, anche al quarto.

Una volta concluso l'apprendistato, l'apprendista stregone avrà imparato i fondamenti che regolano le forze magiche e sarà in grado di continuare il proprio cammino con le proprie energie.

In termini di gioco studiare con un mago di livello più alto, consente di ottenere per ogni mese di tirocinio, tanti punti esperienza quanto il livello di magia dell'insegnante diviso due. Un maestro con un livello di cinque permetterà di ottenere due o tre punti esperienza per ogni mese di studio. Ovviamente il Narratore può incrementare o diminuire l'esperienza in base alle situazioni e alle ambientazioni di gioco. Lo studio dovrà comunque essere intenso e non permettere distrazioni. La presenza di scuole di magia e maestri che sono in grado di insegnare varierà a seconda del tipo di ambientazione che si sta giocando.

Lo studio dei tomi magici

Un altro modo per apprendere o migliorare le proprie abilità magiche è studiare e consultare libri e pergamente di magia. Sebbene essi siano difficilmente reperibili, nonché estremamente rari, possono dare una buona impostazione, comunque mai confrontabile con il tirocinio presso maestri.

In termini di gioco ogni mese passato a studiare tomi magici potrà dare da 1 a 4 punti esperienza a seconda della validità del libro e soprattutto del suo autore.

Il Narratore potrà decidere che le abilità apprese con certi libri non portino a superare mai un certo livello.

lo, raggiunto il quale non sarà più possibile andare oltre se non attraverso altri metodi di apprendimento.

L'autoapprendimento

Questo modo di imparare le arti magiche è estremamente raro e possibile solo a personaggi che hanno un punteggio sulla caratteristica Volontà di almeno 16. Coloro che lo possiedono infatti, hanno una sensibilità magica talmente evoluta che possono apprendere da soli le abilità magiche attraverso l'esercizio e la meditazione. Questo processo ascetico e contemplativo permette di sviluppare conoscenze magiche e mistiche di buon livello e di allenarle per sviluppi futuri.

L'autoapprendimento è possibile solo in una fase iniziale, quando ancora non si conosce un'abilità magica, dopo di che, per migliorarla, si dovranno seguire le strade convenzionali.

L'INCREMENTO DELLE ABILITÀ MAGICHE

Le regole per incrementare le abilità magiche sono le stesse che vengono seguite per tutte le altre abilità, come descritto in Dimensioni. Vale la pena però chiarire alcune cose.

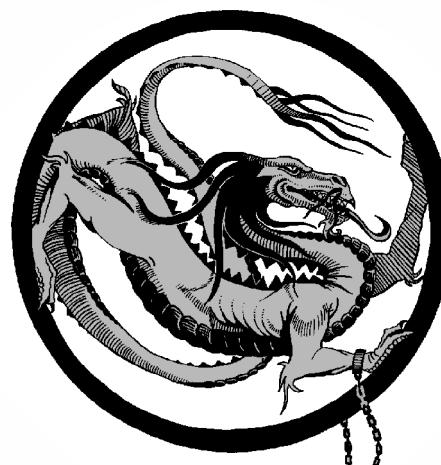
Per quanto riguarda l'esperienza diretta, quella che deriva dall'uso delle abilità durante gli scenari, il giocatore potrà segnare la sua abilità (marcandola con un pallino) ogni volta che lancia un incantesimo che gli faccia migliorare o rafforzare la sua padronanza con le abilità magiche.

Questo significa che lanciare sempre lo stesso incantesimo con lo stesso livello di magia, la stessa intensità, la stessa durata, la stessa distanza, non permette di imparare nulla di nuovo. Dato che Dimensioni Arcane è stato concepito proprio per evitare di lanciare sempre gli stessi incantesimi e sviluppare le capacità creative dei giocatori attraverso l'interpretazione della figura del mago, l'incremento di un'abilità magica avviene solo se il personaggio usa in maniera articolata gli incantesimi e i poteri magici a sua disposizione.

Spetterà al Narratore decidere se gli incantesimi lanciati possono risultare validi al fine di ottenere nuova esperienza, tenendo conto di quanto detto fin ora.

TABELLA 3: ABILITÀ

ABILITÀ	DEFAULT	PENALITÀ GRUPPO	VALORE BASE	PUNTI SPESI	VALORE FINALE
Antiche Leggende	13	-4	9	1	10
Arco	10	-5	5	4	9
Cavalcare	10	-3	7	2	9
Corpo a Corpo	9	-2	7	2	9
Elemento Aria	14	-4	10	7	17
Nuoto	9	-4	5	1	6
Pronto Soccorso	12	-4	8	2	10
Spade	9	-4	5	6	11
Taumaturgia	14	-4	10	3	13



LIMI TI AL LIVELLO DI MAGIA

Il valore di Volontà che un personaggio possiede determina anche il massimo livello di magia raggiungibile. Come regola generale il livello massimo che si può raggiungere su un dato Arcano non può superare il valore della caratteristica Volontà diminuito di 10.

Ad esempio se si possiede un valore di Volontà pari a 14 non si potrà raggiungere un livello superiore al quarto (corrispondente ad un'abilità massima di 19), con 16 non si potrà superare il sesto (corrispondente ad un'abilità massima di 23) e così via.

Di conseguenza per poter apprendere un Arcano occorre almeno 11 sul valore Volontà, che comunque

non permette di superare il primo livello di magia. Questa regola è molto importante e si fonda sul fatto che per poter avanzare con i poteri magici è indispensabile che il personaggio abbia una grande forza spirituale e una forte aura.

La Volontà è la caratteristica principale che determina le capacità magiche che un personaggio può raggiungere, limitando direttamente il livello di magia e di conseguenza il punteggio delle abilità magiche (che non potrà superare certi valori). Per poter superare questo limite è necessario incrementare prima il valore della Volontà attraverso i metodi descritti in Dimensioni, mentre per aumentare le abilità magiche il metodo più corretto è l'allenamento tramite lo studio con altri maghi o libri o quant'altro il Narratore decida.



CAPITOLO IV

GLI INCANTESIMI

Come Lanciare un Incantesimo

Per poter lanciare un incantesimo il mago deve innanzitutto conoscere uno dei Domini di magia e un suo relativo Arcano. Maggiore sarà la sua padronanza dell'energia mistica, maggiore sarà il suo livello di magia e maggiori poteri avrà a disposizione. A seconda della situazione sceglierà il potere da usare, cominciando a controllare i flussi di energia mistica, che circondano gli esseri viventi e le cose.

Il contatto con l'energia mistica è il primo passo che egli fa ogni volta che viene lanciato un incantesimo; questo momento è fondamentale e consiste nell'espandere i sensi oltre quello che può essere definito come il mondo normale, la realtà che tutti percepiscono, verso una realtà magica, fatta di energia, dove ogni cosa e creatura risplende di energia magica ed è da essa circondata.

Questo momento è la prima cosa che un mago deve apprendere: tanto maggiore sarà il suo livello di Volontà quanto più facile riuscirà "l'aggancio" alla dimensione magica. La sua durata è di pochi attimi per gli stregoni più esperti, un po' di più per i principianti.

I movimenti gestuali

E' importante che durante il lancio di un incantesimo il mago possa compiere gesti con le braccia e con il corpo. Questi movimenti permettono di manipolare meglio i

flussi di energia che compongono l'essenza stessa della magia; senza di loro le probabilità di lanciare correttamente un incantesimo vengono a ridursi notevolmente.

Un personaggio legato che vuole lanciare un incantesimo dovrà effettuare un check sulla sua abilità magica con difficoltà pari a 25 (estremamente difficile). Nel caso di incapacità minori o maggiori la difficoltà può variare.

A livelli bassi la gestualità di un mago sarà più accentuata fino a scomparire ad alti livelli. La TABELLA 4 mostra in base al livello di magia, la gestualità di cui il mago abbisogna.

Le parole vocali

Contrariamente a quanto si pensa l'elemento vocale non è indispensabile per lanciare un incantesimo. I maghi usano formule magiche solamente per meglio ricordarsi la sequenza di manipolazione dell'energia insieme ai movimenti del corpo. Ogni mago usa formule diverse e personali che generalmente derivano da linguaggi antichi ed arcaici, spesso non più usati (come ad esempio il latino, linguaggi orientali), tramandati attraverso i secoli da libri occulti e dalle scuole di magia. Non esistono perciò formule standard, né sono necessarie per portare a termine un incantesimo; sono solo un optional per memorizzarlo meglio.

La concentrazione

Molto importante è, invece, la concentrazione che bisogna avere e mantenere durante il lancio di

TABELLA 4: LIVELLO DI GESTUALITÀ

LIVELLO GESTUALITÀ

- | | |
|---|---|
| 1 | Gestualità indispensabile e molto accentuata con tutto il corpo |
| 3 | Accentuata senza movimenti del corpo |
| 5 | Gesti meno accentuati solo con le braccia o la testa |
| 6 | Leggero gesto con un solo braccio |
| 8 | Leggero gesto di una mano, dita o della testa |
| 9 | Gestualità non necessaria. Il mago può lanciare incantesimi semplicemente con lo sguardo. |

una magia. Se il mago viene disturbato durante il lancio e per alcuni incantesimi anche dopo averli lanciati, dovrà effettuare un check sulla sua abilità con una difficoltà che può andare da un minimo di 20 (se il disturbo è lieve) ad un massimo di 30 (se il disturbo è forte); sarà il Narratore a decidere in base alla situazione.

La perdita della concentrazione può essere causata da situazioni di forte stress psicologico, da stabilire in base alla situazione di gioco: ad esempio un'esplosione a poca distanza, vedere una scena particolarmente cruenta o aver fallito un check sullo Shock, e così via.

Subire danni, anche lievi, o essere colpiti, causa automaticamente la perdita della concentrazione.

In alcuni casi, quando l'incantesimo dura per più turni, è necessario che il mago rimanga concentrato per tutto il tempo o l'incantesimo cesserà di produrre i suoi effetti. In questi casi le azioni che potrà fare saranno limitate in questo modo:

- ❖ la velocità di movimento verrà dimezzata;
- ❖ qualsiasi check dovrà essere fatto con una penalità di -4
- ❖ il lancio di altri incantesimi potrà essere fatto, ma il tempo di lancio verrà automaticamente raddoppiato.

Nel caso in cui egli venga stordito non potrà lanciare alcun incantesimo o usare qualsiasi potere magico.

L'energia magica e l'aura

Come si è visto per poter lanciare un incantesimo occorre energia magica, che viene impiegata per controllare i flussi di energia. La riserva di energia mistica che il mago possiede è conosciuta con il nome di aura e rappresenta la sua potenza magica, il potere di influenzare le cose. Man mano che l'aura diminuisce, per effetto degli incantesimi usati, il potere del mago diventa più tenue.

Personaggi con un alto valore di EM (Energia Magica), superiore a 100, possiedono un'aura così forte che chi si trova vicino può percepirla, a patto che abbia un valore di almeno 13 sulla Percezione. In tal caso si avrà la sensazione di una presenza astrale molto forte il cui effetto può essere di calore, freddo, magnetismo, disagio, agio o qualsiasi altro effetto voluto dal suo possessore (che deciderà come esso si manifesta). Se il valore supera i 150 punti chiunque potrà percepirla.

L'ammontare di energia magica spesa per lanciare un incantesimo è estremamente variabile e dipende da molti fattori che sono:

- ❖ il livello del potere;
- ❖ il livello di intensità;
- ❖ la durata dell'incantesimo;
- ❖ la distanza del bersaglio;
- ❖ altri fattori che variano a seconda del potere usato.

Appena l'incantesimo viene lanciato il personaggio dovrà scalare l'energia magica spesa dal totale della sua riserva (o aura), indipendentemente dal manifestarsi o meno degli effetti.

L'aura verrà consumata solo se l'incantesimo viene portato a termine e non se il mago ha iniziato il lancio interrompendolo poi per qualsiasi motivo.

L'ammontare di Energia Magica

Per determinare l'aura di un personaggio basta seguire le regole descritte in Dimensioni; essa è pari al doppio del valore di Volontà. Comunque uno stregone ha la possibilità di incrementare la sua aura attraverso lo studio dei Domini e degli Arcani. Per ogni livello di ogni Arcano che egli conosce aggiungerà tanta EM quanto è il livello conosciuto elevato al quadrato, ad eccezione dell'Arcano della Magia Astrale che non dà nessun punto aggiuntivo.

Ad esempio un mago con un livello di Taumaturgia pari a 4 e di Necromanzia pari a 3 riceverà 16 e 9 punti di EM in più da aggiungere alla sua aura per un totale di 25.

La TABELLA 5 mostra i punti che si ottengono per ogni livello di un Arcano conosciuto.

La prima colonna mostra il livello di magia conosciuto dal mago. La seconda l'EM totale ricevuta per ogni livello di magia. L'ultima colonna mette in evidenza l'EM ricevuta ogni volta che si apprende un livello di magia addizionale.

Come si può vedere passando dal terzo al quarto livello non si ricevono 16 punti EM, ma solo 7, cioè la differenza tra 16 e 9.

Quando un mago esaurisce la sua aura vengono applicate le regole viste in Dimensioni che ricordiamo

TABELLA 5: ENERGIA MAGICA

LIVELLO MAGIA	EM TOTALE	INCREMENTO
1	1	1
2	4	3
3	9	5
4	16	7
5	25	9
6	36	11
7	49	13
8	64	15
9	81	17
10	100	19

brevemente: quando il valore dell'Energia Magica scende a 1 o 2 punti, il personaggio sarà particolarmente affaticato dal punto di vista mentale, e potrà subire qualche penalità di -1 o -2 sui tiri abilità e sui check delle caratteristiche. Se invece i punti scendono a zero allora la penalità sarà di -4; in questo caso il personaggio si sentirà debole e leggermente stordito, magari anche con un forte mal di testa.

In casi di assoluto bisogno egli può disporre di EM aggiuntiva, prendendola dal suo stesso corpo.

Questa tecnica, conosciuta come immolazione, fa sì che la stessa Vitalità si tramuti in EM. Ciò significa che il mago potrà disporre di tanti punti in più quant'è il valore della sua Vitalità corrente; egli cioè, trasforma il proprio corpo in una fonte di Energia Mistica.

Ovviamente l'operazione è molto pericolosa e crea dei grossi scompensi fisici: crampi, perdite di sangue causate da emorragie, vomito, spasmi, che simulerebbero la perdita di Vitalità.

Chiunque utilizzi questa tecnica deve effettuare un tiro Shock con difficoltà 18 e subirne le conseguenze.

Recupero dell'Energia Magica

«Un Balrog». mormorò Gandalf. «Adesso capisco». Vacillò, e si sostenne faticosamente col bastone. «Che sorte malefica! Ed io sono già stanco».

– J. R. R. Tolkien - *Il Signore degli Anelli*

L'energia magica viene recuperata generalmente con il riposo e con una buona dormita al ritmo di un punto per ogni ora di riposo. Il riposo non deve necessariamente essere assoluto, basta comunque non sottoporsi ad altre azioni stressanti.



TABELLA 6: RECUPERO ENERGIA MAGICA

LIVELLO MAGIA	PUNTI EM RECUPERATI PER OGNI ORA DI RIPOSO	PUNTI EM RECUPERATI PER OGNI MINUTO DI RIPOSO
1	1	I OGNI 60'
2	2	I OGNI 30'
3	3	I OGNI 20'
4	4	I OGNI 15'
5	5	I OGNI 12'
6	6	I OGNI 10'
7	8	I OGNI 8'
8	10	I OGNI 6'
9	15	I OGNI 4'
10	20	I OGNI 3'

Comunque tutti coloro che possiedono almeno un'abilità magica, cioè tutti i maghi, sviluppano la capacità di recuperare EM più in fretta.

Il ritmo di recupero è mostrato dalla TABELLA 6 ed è proporzionale al livello di magia posseduto, se si hanno più abilità magiche quella che conta è quella col valore più alto.

Ad esempio un mago con un livello di magia pari all'ottavo potrà recuperare fino a 10 EM per ogni ora di riposo.

Effetti collaterali degli incantesimi

Quando viene lanciato un incantesimo è possibile che si manifestino alcuni effetti particolari, indipendenti dall'incantesimo stesso. Questi effetti dipendono dal fatto che vengono scatenate forze magiche che provocano disturbi fisici nello spazio e nel tempo prossimi al lanciatore di incantesimi. Per quanto la magia possa essere controllata dagli stregoni che la usano, c'è sempre una componente misteriosa che sfugge al controllo (come dice la stessa teoria di Coltreaux vista a pagina 12).

Il loro manifestarsi dipende da due fattori: è tanto maggiore quanto è più grande il livello di magia usato dal mago e quanto più scarsa è l'abilità magica nel manipolarlo. Ciò significa che chi ha conoscenze poco approfondite della magia (e quindi un'abilità magica con valore basso), tenderà da un lato a generare questi effetti più raramente perché i suoi incantesimi saranno di potenza minore, ma dall'altro le sue scarse capacità tenderanno ad aumentare le probabilità di manifestazione.

Gli effetti più comuni possono essere elencati insieme per dare un'idea della loro manifestazione:

❖ Alterazione della temperatura: Questo effetto tende a rivelarsi attraverso un sensibile incremento o una sensibile diminuzione della temperatura. Oggetti e creatture intorno al mago possono percepire questo cambiamento. Tipici sono oggetti lievemente bruciati, scoloriti o patinati con un velo di ghiaccio simile alla brina mattutina.

❖ Alterazione della luminosità: Questo effetto

tende ad alterare la luminosità creando effetti di ombra o di intensa luce.

- ❖ Movimentazione dell'aria: Tale effetto tende a creare correnti d'aria abbastanza forti e facilmente percepibili con sibili del vento.
- ❖ Creazione di rumori: Questo effetto tende a manifestarsi attraverso suoni con frequenza molto basse o molto alte (spesso tramite ultrasuoni percettibili solo da animali o creature non umane).
- ❖ Effetti visivi: Rientrano in questa categoria tutti gli effetti visivi come auree fluorescenti, flussi colorati, lucchetti, ecc.. Questi effetti non sono altro che la visualizzazione dei flussi magici, altrimenti invisibili.
- ❖ Effetti su esseri viventi: Sono effetti che agiscono sulle creature viventi e possono favorire la crescita e lo sviluppo (insetti che raddoppiano di dimensioni, piante che crescono improvvisamente) o il loro invecchiamento e distruzione.
- ❖ Alterazione spazio-temporale: Questi effetti sono rari e a volte pericolosi e favoriscono l'alterazione del tempo, consentendo la manifestazione di cose accadute in passato o che accadranno in futuro, o quella dello spazio con effetti anche su altre dimensioni (creature ed oggetti che appaiono dal nulla o cose del genere).
- ❖ Effetti di levitazione: Comportano la perdita di gravità di alcuni oggetti o creature che si trovano in prossimità del lanciatore di incantesimi e generalmente tendono a far volare e lievitare oggetti di piccole dimensioni con un peso relativamente basso.
- ❖ Effetti elettromagnetici: Tendono a provocare scariche elettriche, alterazioni magnetiche che possono provocare polarità che, come calamite, sono in grado di attrarre oggetti di metallo e anche creature. Tipico esempio è la famosa gabbia di Faraday che provoca la polarizzazione dei capelli, vestiti e degli oggetti che si indossano.

Ognuno di questi effetti può manifestarsi ogni volta che un incantesimo viene portato a termine; è chiaro che se si lancia un incantesimo dell'Arcano di Fotomanzia è molto probabile avere effetti di alterazione della luminosità piuttosto che di alterazione dello spazio-tempo, anche se questi ultimi possono essere possibili.

I maghi più esperti possono anche controllarli e fare in modo che essi accadano tramite la loro volontà, specialmente quelli più innocui e pirotecnicici.

La durata di questi effetti particolari è generalmente brevissima anche se le conseguenze possono durare per sempre. Si lascia al Narratore e ai giocatori piena libertà di interpretarli e di giocarli.

Dato che Dimensioni Arcane è un sistema narrativo invitiamo i giocatori e il Narratore a descrivere questi effetti particolari per rendere le scene più coinvolgenti e spettacolari. Se invece volete che questi eventi siano determinati casualmente allora fate riferimento alla TABELLA 7 tirando 1D10.

I POTERI MAGICI

Ogni Arcano è diviso in diversi poteri magici con i quali si manifesta l'attività magica del mago e ognuno di essi può essere sfruttato per lanciare degli incantesimi.

I poteri verranno descritti in dettaglio in seguito, per ora ci interessa far capire come funzionano e quali sono i loro parametri.

Il lancio di una magia (o incantesimo), come descritto sopra, provoca la manipolazione di forze magiche e l'uso dei poteri appartenenti ad un Arcano; il mago potrà usufruire di questi poteri in base al valore del livello di magia posseduto.

Quando si decide di usare un potere occorre vedere quale sarà la sua durata, a che distanza potrà essere lanciato, e quali persone, oggetti o creature coinvolgerà.

Questi tre elementi sono i parametri di un incantesimo; esso, a parità di livello di magia, produrrà sempre certi effetti, ma modificando i tre parametri si potranno ottenere versioni diverse dello stesso.

Mentre l'intensità di un Arcano è generalmente diversa da quella degli altri, per la durata e la distanza si hanno valori standard per tutti gli Arcani ad eccezione dell'Alchimia. Per l'intensità verrà riportata una tabella a parte per ogni Arcano, per gli altri due parametri si dovranno consultare due sole tabelle descritte in seguito.

L'intensità

L'intensità rappresenta la portata che ha l'incantesimo, cioè la quantità di materia manipolata; aumentare l'intensità di una magia significa incrementare il suo raggio d'azione, in modo da coinvolgere più parti (come creature ed oggetti) e quindi più materia.

L'intensità può essere espressa in due modi: in base al volume o in base al peso. Nel primo caso indica i metri cubi (m^3) oggetto dell'incantesimo, oppure le dimensioni volumetriche espresse in larghezza, altezza e profondità. In quest'ultimo caso si ha un'visione più chiara dell'area coinvolta dall'incantesimo: ad esempio $2 \times 3 \times 5$ m indica un'area di larghezza pari a 2 metri, altezza

TABELLA 7: EFFETTI COLLATERALI DEGLI INCANTESIMI

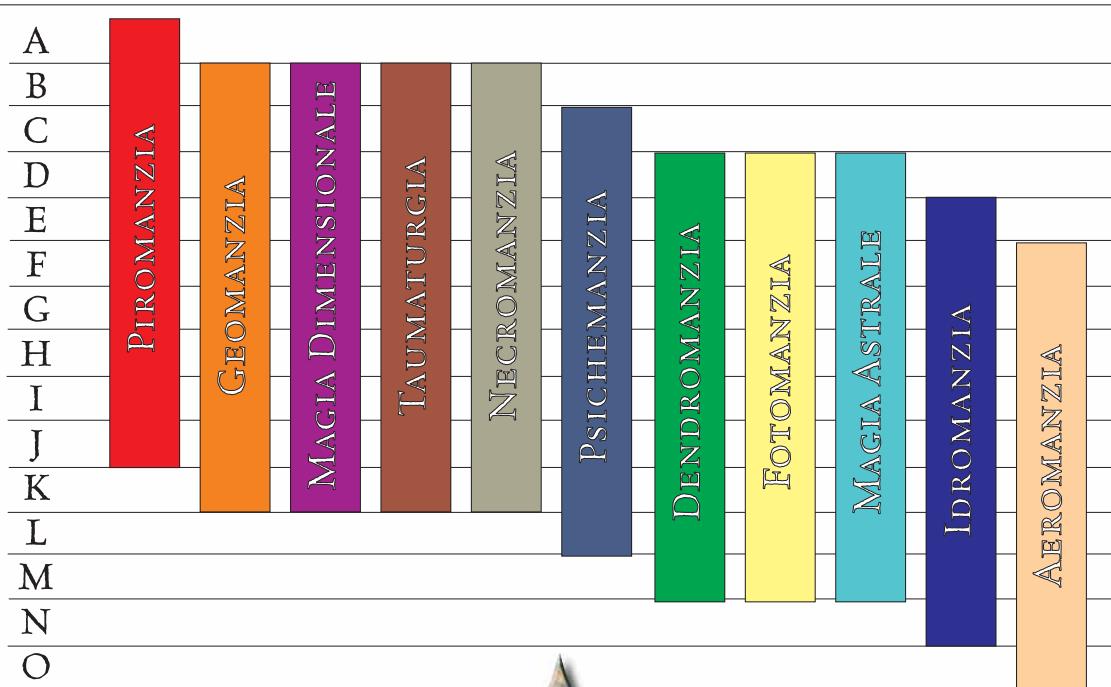
RISULTATO	EFFETTO
1	Alterazione Temperatura
2	Alterazione Luminosità
3	Movimentazione dell'aria
4	Creazione di Rumori
5	Effetti Visivi
6	Effetti su creature ed esseri viventi
7	Alterazione Spazio Temporale
8	Levitazione
9	Effetti Elettromagnetici
10	Altri effetti a piacere

TABELLA 8: INTENSITÀ

LIVELLO	INTENSITÀ	AREA CUBICA	AREA VARIABILE	ESEMPIO VOLUMI	ESEMPIO VEGETALE	ESEMPIO ANIMALE	INTENSITÀ KG
A	1 cm ³	1x1x1cm	1x1x1cm	Cucchiaio, Chiodo, Anello	Filo d'erba	Topolino, Dito umano	10
B	1 dm ³	10x10x10cm	10x10x10cm	Spada - Pistola	Bonsai	Gatto Avambraccio	5
C	8 dm ³	20x20x20cm	20x100x4cm	Alabarda, Fucile, Elmo	Roseto	Cane, Arto Umano	10
D	125 dm ³	50x50x50cm	2x1,25mx5cm	Porta Normale, Tavolo	Cespuglio	Bambino, Grosso Cane	30
E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	4x3mx25cm	Piccola Parete	Rovo	Uomo	100
F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/ Parete Normale	Pianta frutto	3 Uomini, Tigre	300
G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/ Grossa Parete	Pioppo	10 Uomini, Cavallo, Toro	800
H	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/ Mura Castello	Faggio	40 Uomini, Rinoceronte	2.500
I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa	Quercia	100 Uomini, Elefante	7.000
J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa	Pino	300 Uomini, Drago	20.000
K	3.375 m ³	15x15x15m		Palazzo	Baobab	1.000 Uomini, Brontosauro	70.000
L	8.000 m ³	20x20x20m		Isolato	Sequoia	3.000 Uomini, Ultrasauro	200.000
M	125.000 m ³	50x50x50m		Stadio/Arena		40.000 Uomini	3.000.000
N	1.000.000 m ³	100x100x100m		Castello, Grattacielo		300.000 Uomini	20.000.000
O	27.000.000 m ³	300x300x300m		Paese		9.000.000 Uomini	500.000.000

LIVELLO

INTENSITÀ DEGLI ARCANI



za pari a 3 metri e profondità pari a 5 metri, ovvero 30 m³.

Nel secondo caso indica il peso in kilogrammi che viene influenzato dall'incantesimo.

C'è comunque una corrispondenza fra i due tipi d'intensità che vedremo più avanti nella parte dedicata al combattimento, evidenziata anche dalla Tabella 8.

Come i poteri magici anche l'intensità si divide in livelli; un maggior livello indica un'influenza più ampia. Il livello di intensità che il mago può raggiungere è strettamente legato al suo livello di magia: più esattamente durante il lancio dell'incantesimo il mago non può superare il livello di intensità pari al suo livello di magia che ha con quell'Arcano.

Intensità Massima = Livello di Magia dell'Arcano

Ad esempio uno stregone con un livello di magia pari a 4 sull'Arcano della Psichemanzia non potrà superare il livello di intensità 4.

L'intensità viene distinta secondo dei livelli universali che vanno dalla A alla O; all'interno di questi livelli si colloca l'intensità dei vari Arcani magici, ognuno dei quali avrà dieci livelli di intensità. Nella tabella seguente ogni Arcano, avrà un corrispondente intervallo di intensità, partendo da quello della Piromanzia fino a quello dell'Aeromanzia (vedi TABELLA 8 e IMMAGINE a pag. 21).

L'intensità di Piromanzia andrà dalla lettera A alla lettera K (la A sarà il 1° livello mentre la K il 10°), mentre per l'Arcano della Aeromanzia le lettere andranno dalla F alla O (la F per il 1° livello, la O per il 10°). Va da se che il livello G di intensità corrisponderà al 7° livello di magia per l'Arcano della Piromanzia, ma solo il 2° per quello dell'Aeromanzia (il 3° per l'Idromanzia, il 4° per la Fotomanzia, ecc.). Uno sguardo attento alla tabella chiarirà molte parole vaghe.

Le singole parti della tabella sono riportate anche nella descrizione degli Arcani interessati.

Al momento del lancio dell'incantesimo il mago dovrà decidere quanta intensità dare al suo potere, considerando che il minimo da spendere è sempre uguale ad 1. Questo avrà ripercussioni sia sul tempo di lancio dell'incantesimo, che sul totale dei punti magici spesi.

Facciamo un esempio. Uno psichemante vuole lanciare un'illusione su una persona; egli ha un livello di Psichemanzia pari a 3, sicché l'intensità massima che può raggiungere è 3, quanto basta per arrivare ad influenzare un uomo normale.

Nei poteri dove l'intensità non viene considerata, per default sarà sempre uguale ad uno.

Come regola opzionale si può giocare l'Intensità in modo che essa non dipenda direttamente dall'Arcano, ma dal Dominio. Così, se un personaggio possiede più Arcani di uno stesso Dominio l'intensità massima a cui potrà arrivare sarà quella dell'Arcano con il livello di magia maggiore.

Ad esempio un mago che conosce l'Arcano di Geomanzia al quarto livello e quello di Aeromanzia al quinto livello potrà arrivare ad un livello di

Intensità pari a J quando usa la Geomanzia, che corrisponde al quinto livello di Intensità per l'Arcano di Aeromanzia e il nono per quello di Geomanzia, pur avendo conoscenze limitate solo al terzo livello di magia.

Questa regola opzionale va considerata con molta cautela perché può portare all'uso eccessivo di Arcani con livelli di Intensità più ridotti.

Giocare con l'intensità

La tabella dell'intensità è un elemento molto importante per il gioco. Sebbene possa sembrare complessa in realtà è molto semplice.

Durante il gioco, quando si lanceranno incantesimi usando poteri magici si dovrà decidere la quantità di materia che l'incantesimo andrà a colpire. Durante le prime partite con Dimensioni Arcane, quando non si ha ancora molta familiarità con il sistema, tutto ciò potrebbe risultare molto lento.

Un errore tipico che si commette è quello di stare a calcolare in maniera dettagliata i volumi e le aree che vengo colpiti dall'incantesimo. Per snellire il tutto (lo scopo principale del gioco è quello di puntare sull'effetto narrativo anziché sulle regole), basta osservare le colonne che riportano gli esempi. Li sono elencati per ogni livello, degli oggetti di riferimento che dovrebbero dare subito un'idea della materia che l'incantesimo può colpire (a livello volumetrico, animale e vegetale).

Il consiglio che possiamo darvi perciò, è quello di non stare troppo a sindacare se l'intensità è di due centimetri più grande o più piccola, perché il tempo che perderete nel farlo andrà probabilmente a scapito del vostro divertimento.



TABELLA 9: DISTANZA INCANTESIMI

LIVELLO	DISTANZA IN METRI
0	Contatto
1	5
2	10
3	20
4	50
5	100
6	300
7	1.000
8	2.000
9	5.000
10	10.000

La distanza

Ogni incantesimo, per default, può essere lanciato ad un oggetto o un essere vivente, o qualsiasi altra cosa, che sia in contatto con il mago. Tale distanza può, come al solito, essere superata se, al momento del lancio, lo stregone decide di agire sulle forze mistiche in modo da alterare questo limite. Come l'intensità e la durata, la distanza a cui l'incantesimo può arrivare è divisa in livelli.

Anche in questo caso il livello di distanza che il mago può raggiungere è correlato al livello di magia di quel particolare Arcano (vedi TABELLA 9)

Livello Massimo di Distanza = Livello di Magia dell'Arcano

Uno stregone con un livello di magia pari a 6 sull'Arcano di Piromanzia non potrà superare il livello di distanza di 6 (ovvero circa 300 m).

Facciamo un esempio. La vittima dello psichemante del quarto livello visto precedentemente si trova ad una distanza di 40 metri, avendo un livello di Psichemanzia pari a 4 può arrivare ad una distanza massima di 50 metri, corrispondente al quarto livello di distanza; ciò gli è sufficiente per illudere il bersaglio con i suoi poteri.

Il livello di distanza è calcolato in base alla TABELLA 9.

TABELLA 10: DURATA INCANTESIMI

LIVELLO	DURATA	DURATA SECONDI
1	5	Secondi
2	50	Secondi
3	10	Minuti
4	1,5	Ore
5	14	Ore
6	6	Giorni
7	2	Mesi
8	1,5	Anni
9	15	Anni
10	150	Anni

Distanza e intensità

L'intensità che un incantesimo può raggiungere è correlata anche con la Distanza massima che può essere raggiunta usando l'Arcano a cui esso appartiene. Nel caso in cui l'intensità fosse espressa in volume, una delle dimensioni dell'area che è influenzata (altezza, larghezza o profondità), non può mai superare il valore di Distanza massima raggiungibile usando quell'Arcano.

Infatti un mago con un livello di Fotomanzia pari al quarto, può lanciare un incantesimo su un'area di $3 \times 3 \times 3$ metri (27 m^3), modificabile, ad esempio, in un area di $1 \times 1 \times 27$ metri o di $10\text{cm} \times 100\text{cm} \times 270\text{m}$ (27m^3).

Quest'ultimo caso non può essere applicato dato che al quarto livello di magia il mago può arrivare ad una distanza massima di 50 metri e il valore di 270m è molto più grande. Egli potrà comunque arrivare alle dimensioni di $1\text{m} \times 1\text{m} \times 27\text{m}$ (27m^3).

La durata di un incantesimo

Normalmente ogni magia ha una durata standard che è di 1 round di combattimento, cioè circa 5 secondi. Alcuni incantesimi però possono avere durate diverse, che vanno da una frazione di secondo a tempi molto lunghi, se non permanenti. Più in dettaglio la durata di un incantesimo può essere:

- ❖ standard: se l'effetto dura almeno 1 round;
- ❖ istantanea: se l'effetto si esaurisce in pochi attimi;
- ❖ permanente: se l'effetto rimane per sempre;
- ❖ variabile; qualora alcuni effetti di un potere assumano durate diverse fra loro. In questo caso un potere può essere usato in modi differenti ai quali si applicheranno durate diverse.

Quando la durata è istantanea gli effetti si manifestano subito per poi scomparire entro un round. Se invece la durata è permanente gli effetti si manifestano subito e permangono per sempre. In entrambi i casi gli effetti non sono reversibili, ovvero non è possibile tornare indietro allo stato precedente al lancio; ciò significa che gli effetti, una volta manifestati, non possono essere più dispersi.

Se la durata è quella standard, è possibile che il mago intervenga per prolungarla in base al livello di magia, agendo direttamente sui flussi di energia mistica. Per far questo al momento del lancio egli deve modellare tali flussi in modo che i loro effetti permangano più a lungo, spendendo perciò un maggior numero di energia magica. Come l'intensità, anche i tempi di durata sono divisi in livelli, ognuno dei quali prolunga l'effetto di una magia di circa dieci volte rispetto al livello precedente.

Il livello di durata che lo stregone può raggiungere dipende dal livello di magia che ha con l'Arcano che sta usando. Cioè:

Livello Massimo di Durata = Livello di Magia dell'Arcano usato

Uno stregone con un livello di magia pari a 4 sull'Arcano della Psichemanzia non potrà superare il livello di durata di 4 (ovvero circa 1,5 ore).

Facciamo un esempio. Lo psichemante visto in precedenza, dato che ha un livello di Psichemanzia pari a 4, può alterare l'arco di tempo della sua illusione fino al quarto livello di durata, ovvero circa un'ora e mezza.

Come regola opzionale, se il Narratore lo desidera, può richiedere che il valore di Durata di certi poteri dagli effetti permanenti sia pari a tre (o anche pari a cinque) anziché ad uno, proprio per evidenziare lo sforzo energetico compiuto dal mago al momento del lancio.

Il livello di durata può essere determinato in base alla TABELLA 10.

Il costo di un incantesimo

Il totale di energia che si spende per lanciare un incantesimo è determinato da questo semplice calcolo:

$$\text{Costo Totale Incantesimo} = (\text{Livello Magia} + \text{Livello Intensità} + \text{Livello Distanza}) \times \text{Livello Durata}$$

Quello che si ottiene è il numero di Punti d'energia magica spesi.

Ad esempio lo Psichemante visto in precedenza per lanciare quell'incantesimo avrebbe speso: [4 (livello di magia) + 4 (livello intensità) + 4 (livello distanza)] x 4 (livello durata) = 48 punti.

Nel caso di incantesimi che hanno una durata istantanea o i cui effetti sono permanenti, il costo della durata è sempre di 1.

La durata influisce moltissimo sul lancio dell'incantesimo, dato che modificare i flussi di energia è difficile, ma far permanere la modifica per tanto tempo è molto più dispendioso e complesso.

Come regola opzionale, qualora non si voglia stare troppo tempo a calcolare il costo degli incantesimi e dare più spazio alla narrazione, si può usare un metodo veloce per il calcolo che non tiene conto né dell'Intensità né della Distanza.

In questo modo per calcolare il costo basta moltiplicare il livello di magia usato per quello di Durata:

$$\text{Costo Totale Incantesimo} = (\text{Livello Magia} \times \text{Livello Durata})$$

In tal caso l'Intensità e la Distanza saranno sempre quelle massime.

Questa regola va applicata con prudenza perché in questo modo la figura del mago viene avvantaggiata in quanto il tempo di lancio degli incantesimi si accorcia e l'Energia Magica a disposizione aumenta.

Il tempo di lancio

Per lanciare un incantesimo occorre tempo; questo varia in base al costo di lancio dello stesso. La TABELLA 11 indica il tempo in round che occorre per lanciare una magia.

Lo schema segue un calcolo molto semplice, basta dividere il costo totale di lancio per 5 arrotondando per eccesso e quello che si ottiene è il numero di round necessari al lancio.

Va ricordato che l'effetto dell'incantesimo si manifesta nel round in cui viene finito di lanciare,

TABELLA 11: COSTO INCANTESIMI

COSTO TOTALE DI LANCIO	TEMPO IN ROUND
2-7	1
8-12	2
13-17	3
18-22	4
23-27	5
28-32	6
33-37	7
38-42	8
43-47	9
48-50	10

secondo il valore di Iniziativa del mago.

Come regola opzionale il tempo di lancio in round di un incantesimo può calcolarsi anche dividendo il suo costo totale per il livello di magia del lanciatore. In caso di incantesimi derivanti da più Arcani si prenderà sempre il livello più alto. Ad esempio un mago del 6° livello che lancia un incantesimo che costa 75 EM impiegherà 13 round. Così facendo più alto è il livello e più tempo occorrerà per lanciare l'incantesimo.

Inoltre il tempo di lancio potrebbe anche essere diviso per dieci anziché per cinque garantendo una maggiore velocità di esecuzione degli incantesimi. Tutto ciò sbilancerebbe di molto la figura dello stregone quindi preghiamo chi volesse applicare questa opzione di considerare tutte le possibili conseguenze.



CAPITOLO V COMBATTERE CON LA MAGIA

TIPOLOGIE DI ATTACCO e DANNI MAGICI

I tipi di attacco che un mago può fare e i relativi danni provocati dall'incantesimo, possono distinguersi in tre tipologie:

- ❖ diretti;
- ❖ indiretti;
- ❖ consequenziali.

Nella prima categoria i danni vengono provocati dagli effetti dell'incantesimo direttamente sul suo bersaglio tramite il controllo del mago.

Esempi classici sono: una lingua di fuoco indirizzata verso una creatura o un oggetto, una pietra scagliata

Alcune Definizioni

Danni Diretti: i danni che derivano da un Attacco Magico diretto. Sono formati da Danni Variabili e Fissi.

Danni Magici: i danni che sono elencati in ogni Arcano nella tabella Danni Magici. Possono essere diretti, indiretti o consequenziali. Generalmente coincidono con i Danni Variabili.

Danni Variabili: in Dimensioni Arcane è la parte dei Danni Diretti che **non** dipende dalla differenza tra Attacco Magico e Difesa (o Resistenza Magica).

Danni Fissi: in Dimensioni Arcane è la parte dei Danni Diretti che derivano dalla differenza tra Attacco Magico e Difesa (o Resistenza Magica).

contro un oggetto o una creatura, un incantesimo infliggi ferite di Necromanzia, un raggio di luce concentrato a mo' di laser, un flusso d'acqua o un albero animato che colpiscono, un'elettroshock creato da uno Psichemante e così via. Per questi attacchi è fondamentale che vi sia il controllo di colui che lancia l'incantesimo.

I danni indiretti sono provocati da attacchi magici dove il bersaglio che si vuole colpire non è l'oggetto dell'incantesimo, ma è indossato, portato o è a contatto con la creatura o l'oggetto che si vogliono colpire. Ad esempio portare, con incantesimi di Piromanzia, un oggetto indossato a temperature elevate, fare in modo che questo oggetto stringa chi lo porti tramite poteri di Telecinesi (Psichemanzia) o Magnetismo (Geomanzia).

L'ultima tipologia riguarda gli attacchi che si possono provocare in modo consequenziale ovvero i danni che derivano dalle conseguenze scatenate dagli incantesimi. Ad esempio far crollare un albero che andrà a colpire una creatura, sollevare una pietra in aria per lasciarla cadere sul bersaglio, deviare il corso di un fiume per travolgerlo, provocare uno smottamento di terra sotto i piedi per far cadere, colpire un'area e danneggiare tutti coloro che sono al suo interno e così via. In tutti questi casi dove i danni derivano generalmente da cause naturali scatenate da forze magiche, si applicheranno regole particolari che potranno variare di volta in volta a seconda della situazione che si sta vivendo.

L'ATTACCO DIRETTO

Supponete di essere un mago, anzi un grande mago, che conosce tutti gli Arcani dei Domini Elementale e Vitale. Avete fatto centinaia di chilometri per assediare un castello nemico oramai crollato sotto le potenti armi del vostro esercito. Il bastione è in fiamme e vi state preparando per entrare al suo interno e dare il colpo di grazia alle forze avversarie.

Ma ecco che sul cancello d'entrata il Signore del castello, vostro acerrimo nemico, circondato da una schiera di fedeli si prepara a darvi battaglia. Monta un cavallo nero e veste un'armatura scintillante ammaccata dagli eventi della battaglia, sulla mano destra impugna la sua ascia affilata e sulla sinistra lo scudo decorato con lo stemma del casato.



Ora si trova sul ponte d'ingresso appena prima il fossato del castello, pronto a darvi battaglia e a caricarvi, solo poche decine di metri fra lui e voi. Sapete che è un grande combattente, una volta capitano di potenti eserciti e che uno scontro diretto potrebbe andare a vostro sfavore; ma la vostra magia può esservi molto utile in momenti come questi, dopotutto siete voi uno degli stregoni più temuti in tutta la regione. Dovete attaccarlo prima che si possa avvicinare, colpirlo col massimo dei vostri poteri e distruggerlo una volta per tutte!

Considerate di avere un livello di magia pari al quinto sugli Arcani di Piromanzia, Geomanzia, Idromanzia, Aeromanzia, Fotomanzia, Necromanzia, Dendromanzia e Psichemanzia! Avete solo l'imbarazzo della scelta su quale incantesimo usare.

Le varie opzioni per effettuare un Attacco Diretto possono essere:

1. Piromanzia: Prima che il vostro nemico si avvicini le vostre mani si muovono velocemente e in pochi secondi ne escono due lingue di fuoco che lo colpiscono in pieno petto provocandogli 4D6 Danni Variabili (la spiegazione su come calcolarli verrà spiegata più avanti). I suoi vestiti prendono fuoco e il suo corpo si riempie di ustioni. Egli è costretto a gettarsi nel fossato per spegnere l'incendio.
2. Geomanzia: Appena l'incantesimo è lanciato, la pietra sotto di lui si tramuta in lame affilate che lo colpiscono infliggendogli 2D6 danni.
3. Idromanzia: Al termine dell'incantesimo, l'acqua del fossato diviene compatta ed un getto colpisce a grande velocità il suo corpo infliggendogli 1D6 danni.
4. Aeromanzia: fate sollevare un grosso sasso di 5 Kg, che portato dalla furia del vento, sotto il vostro controllo, va a schiantarsi contro il vostro nemico infliggendogli 2D6 danni (1D6 del danno diretto più 1D6 per la grandezza del sasso).
5. Fotomanzia: Attorno al vostro antagonista fate formare una serie di raggi luminosi che come pungiglioni lo colpiscono infliggendogli 2D6 danni.
6. Necromanzia: Recitate alcune formule magiche muovendo le mani in maniera lenta ed attenta. Le sue braccia cominciano a sanguinare e alcune profonde ferite appaiono sul suo corpo infliggendogli 2D6 danni.
7. Dendromanzia: Gli arbusti vicino al fossato sono forti e rigogliosi e pensando di cogliere il vostro nemico di sorpresa lanciate un incantesimo che vi permette di controllarli. Riuscite a colpirlo e l'impatto lo disarciona provocandogli 2D6 danni (più i danni della caduta).
8. Psichemanzia: Non c'è niente di meglio di un attacco mentale, totalmente invisibile e molto efficace. Appena lanciate l'incantesimo egli fa una smorfia di dolore accasciandosi sul collo del suo cavallo. Il danno inflittogli è stato di 1D6.

L'esempio dovrebbe avervi dato un'idea di che significa attaccare direttamente un avversario o un oggetto o qualsiasi altra cosa.

In tutti i casi descritti si è scelto di danneggiare direttamente l'avversario usando uno dei tanti poteri a disposizione che varieranno a seconda delle situazioni, dei gusti e della creatività del giocatore. A prima vista sembrerebbe che l'attacco migliore sia quello con la Piromanzia, dato che infligge più danni rispetto agli altri, ma in realtà scoprirete che ogni Arcano ha molte particolarità che altri non hanno e la sua efficacia con l'attacco diretto spesso è solo un vantaggio minore. Se leggerete con attenzione quanto spiegato nella parte dedicata alla loro descrizione ve ne potrete rendere conto di persona!

I danni diretti sono elencati nelle tabelle generali degli Arcani, sotto la voce Danni Magici. Essi vengono sempre considerati Danni Variabili e andranno aggiunti a quelli fissi.

Per ogni livello di magia verrà visualizzato il danno massimo che un incantesimo può provocare. Come regola generale questo danno non può mai essere superato effettuando un attacco diretto, tranne in casi eccezionali decisi dal Narratore. Ad esempio, un mago che ha un livello di magia su Piromanzia pari a 5 non potrà mai infliggere ad una sua vittima Danni Magici variabili superiori a 4D6, qualsiasi incantesimo lanci o potere usi. Dall'altro lato se però vorrà infliggere danni minori potrà tranquillamente farlo.

Come riconoscere gli attacchi diretti.

Dato che Dimensioni Arcane tende ad enfatizzare la magia, cercando di lasciare, nell'uso degli incantesimi, il maggior spazio possibile ai giocatori, può risultare difficile per il Narratore stabilire, durante un combattimento, quale tipo di attacco si sta usando dato che, a volte, la differenza è molto sottile.

Gli attacchi diretti e i danni diretti hanno alcune caratteristiche peculiari che tendono a ripetersi per la maggior parte degli Arcani.

Innanzitutto quando si colpisce con attacchi magici diretti si deve sempre usare l'abilità Attacco Magico (vedi sotto), per vedere se l'incantesimo va o meno a bersaglio. Se così fosse i danni applicati sono quelli fissi (derivanti dalla differenza tra il totale d'attacco e quello di difesa), più quelli variabili, elencati per ogni arcano nella colonna Danni Magici. Se si possiede un'abilità d'attacco elevata, questa tipologia di danni risulterà molto efficace e, a volte, micidiale. L'attacco diretto va considerato alla pari di un colpo a distanza, come una freccia, un pugnale scagliato, un proiettile.

Per difendersi da un Attacco Magico diretto che infligge dei danni, generalmente dovranno essere usate le abilità difensive (schivata o parata). La Resistenza Magica verrà usata raramente, solo quando il potere d'attacco la richiede esplicitamente (come nel caso di attacchi psichici o di Necromanzia).

Se invece l'Attacco Magico non infligge danni diretti

ti (pietrificazione, trasformazione, altri attacchi mentali, ecc..), verrà usata la Resistenza Magica, come specificato nella descrizione del potere.

Per i poteri con Durata standard la durata di un attacco diretto è quasi sempre istantanea, indipendentemente dal potere usato ed equivale a sferrare un attacco contro uno o più avversari. Nel caso che si voglia perpetuare la durata in più round, per ogni colpo successivo occorrerà ripetere il tiro d'attacco salvo casi eccezionali descritti, con precisione, nella esposizione dei poteri.

Il numero di bersagli che potranno essere colpiti nello stesso round, dipende dall'intensità usata e dalla distanza che c'è fra loro (si veda come compiere attacchi su più bersagli a pagina 31). Per ogni bersaglio occorrerà vedere se l'intensità è sufficiente: in caso che lo sia i danni variabili saranno quelli mostrati nella tabella Danni Magici di ogni Arcano, più i Danni Fissi; nel caso non lo sia i danni totali andranno divisi per il numero di bersagli (vedi pagina 32 per esempi esplicativi).

Colpire più bersagli è possibile anche attraverso l'uso di incantesimi multipli i cui effetti si manifesterranno nel medesimo round, come descritto a pagina 36.

La tabella 12 a pagina 34 mostra un riassunto sulle varie tipologie di Attacco Magico.

Attacco Magico e Resistenza Magica

Quando si usano incantesimi che colpiscono cose o creature in maniera diretta è come se si usasse un'arma da lancio. Ogni mago, se vorrà sferrare un attacco, dovrà avere un'abilità di offesa; essa si chiama Attacco Magico e il suo valore di default è simile a quello usato per le armi a distanza:

$$\text{Attacco Magico} = (\text{Per} + \text{Des})/2$$

Questa abilità, non ricade sotto il gruppo Educazione, ma sotto quello di Agilità come le altre abilità di Combattimento; dovrà essere usata ogni volta che lo stregone tenti di attaccare direttamente, con un incantesimo, un oggetto o una creatura. Le regole da applicare sono perciò quelle di una normale abilità di combattimento, unica eccezione è che non si potrà fare più di un Attacco Magico per round di combattimento (a meno che non si usino incantesimi multipli, vedi pagina 36).

Le regole descritte nel manuale di Dimensioni a pag. 30 relative al Raggio delle Armi da Lancio possono essere applicate all'abilità di Attacco Magico a discrezione del Narratore. In tal caso il raggio base dell'abilità è pari al valore di Destrezza x 2.

Lanciare un incantesimo d'attacco può voler significare coinvolgere più bersagli. In questo caso il tiro d'attacco sarà uno solo, mentre ogni vittima colpita (che si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo) effettuerà un tiro di difesa.

Se l'Attacco Magico provoca danni fisici (un fulmine, una pietra scaraventata magicamente, una fiammata, ecc..), per difendersi occorrerà usare il normale valore di Difesa o abilità difensive tipo la schivata (o

la parata solo per alcuni tipi decisi dal Narratore), come per qualsiasi altro attacco.

Se invece bisogna difendersi da un attacco i cui effetti sono diversi (un'illusione, un attacco mentale, dalla trasformazione in un animale, ferite inflitte tramite Necromanzia, ecc.), allora, come valore di difesa, occorrerà usare la Resistenza Magica.

Come la Difesa anch'essa è una caratteristica derivata il cui valore è così calcolato:

Resistenza Magica = Volontà

Nella descrizione dei poteri verrà specificato quando usare la Resistenza Magica anziché le altre abilità difensive.

In caso di dubbi spetterà al Narratore decidere se, per resistere ad un attacco diretto, è meglio usare il valore di Difesa o quello di Resistenza Magica.

Generalmente l'abilità Attacco Magico viene usata per colpire creature che possono anteporre le classiche abilità difensive o la Resistenza Magica.

In nessun caso dovrà essere usata negli altri tipi di incantesimi che tendono a colpire oggetti di vario tipo.

Gli Attacchi Indiretti

Riprendiamo l'esempio visto sopra supponendo di usare attacchi indiretti anziché attacchi diretti.

1. Piromanzia: Prima che il vostro nemico si avvicini le vostre mani si muovono velocementela sua armatura comincia a scaldarsi ed egli comincia ad urlare per il dolore cercando in ogni modo di togliersela. Per ogni round il danno sarà pari a 2D6 (più avanti verrà spiegato come calcolarlo).

2. Geomanzia: La vostra intenzione è quella di stringere l'elmo di bronzo, indossato dal vostro avversario, alla sua testa utilizzando il potere del Magnetismo. Appena l'incantesimo è lanciato, l'oggetto metallico comincia a cigolare contorcendosi sul cranio nemico e infliggendo gli 1D3 danni per round di durata, fino a che non riuscirà a toglierlo.

3. Psichemanzia: Usando poteri telecinetici fate sì che la collana che indossa si avvinghi al suo collo cominciando a soffocarlo. Il danno inflitto è di 1 punto per round di durata dell'incantesimo.

Come già detto l'attacco indiretto si applica ad oggetti o cose che sono in contatto con ciò che si vuole danneggiare. Per calcolare i danni indiretti bisogna tener conto anche delle dimensioni dell'oggetto bersaglio dell'incantesimo (come l'armatura del caso uno). L'ammontare dei danni magici è strettamente correlato al livello di intensità utilizzato.

Se nel caso di attacchi magici diretti il danno viene considerato sempre quello massimo, indipendentemente dall'intensità sprigionata (a meno che il mago, per qualche motivo, voglia appositamente infliggere danni minori). Nei danni indiretti devono essere considerate le dimensioni dell'oggetto colpito per determinare i danni inflitti. Infatti oggetti di dimen-

sioni piccole tendono a fare meno danni rispetto a quelli di dimensioni più grandi.

Così i danni vengono calcolati in base ad una media nel modo seguente: si fa una media tra livello di magia e quello di intensità arrotondando sempre per difetto (contrariamente alla regola generale di Dimensioni). Il numero che si ottiene rappresenta il livello di danni che dovrà essere utilizzato nella tabella dei Danni Magici presente in ogni Arcano.

Ad esempio un mago che effettua un attacco diretto utilizzando un livello di magia pari al quarto e un livello di intensità pari al primo otterrà un risultato di 2 (5/2 = 2,5 che è arrotondato a 2), corrispondente al secondo livello di danni. Se egli avrà usato la Piromanzia l'ammontare di Danni Variabili corrisponderà a 1D3, se avrà usato la Necromanzia a 1, l'Idromanzia a 0, l'Aeromanzia a 1D3, e così via dato che ogni Arcano ha un livello di Danni Magici personalizzato.

Facciamo un altro esempio: un mago con un livello di Piromanzia pari al sesto (Danni Magici pari a 5D6) che vuole portare ad una temperatura di 400 gradi un bracciale indossato da un suo nemico provocherà un danno indiretto pari a 1D6 per round. Infatti la media tra 6 (livello di magia necessario per portare il metallo a 400 gradi) e 1 (livello di intensità necessario per influenzare un bracciale di metallo) è pari a 3,5, che verrà arrotondato a 3. Nella tabella Danni magici di Piromanzia, il danno corrispondente al terzo livello di magia è pari a 1D6.

Se invece che riscaldare un bracciale il mago avesse riscaldato un'armatura (livello di intensità pari a 4), il danno sarebbe stato maggiore (cioè pari a 4D6 corrispondente ad un livello di 5), dato che un'armatura copre anche una parte maggiore del corpo.

Rifacendosi ai tre punti all'inizio del paragrafo il danno al punto 1 era di 2D6; infatti il livello di magia è pari a 5 e quello dell'intensità pari a 4 la cui media è 4,5 arrotondata a 4. Al quarto livello di Piromanzia i Danni Magici diretti ammontano a 2D6.

Al punto 2 il danno inflitto era invece di 1D3 così calcolato: livello di magia pari a 5 e livello di intensità dell'elmo sull'arcano di Geomanzia è pari a 1, la media uguale a 3 che, nella tabella dei Danni Magici di Geomanzia, corrisponde ad un danno di 1D3.

Nell'ultimo caso il danno era di 1 punto per round di durata: livello di magia pari a 5 e intensità pari 1 fanno una media di 3. Al terzo livello di Psichemanzia i Danni Magici ammontano ad 1.

Come riconoscere gli attacchi indiretti

Come gli attacchi diretti anche questi presentano delle caratteristiche distintive che tendono a ripetersi per la maggior parte degli Arcani.

Al contrario degli attacchi diretti l'abilità Attacco Magico viene usata solo in caso in cui ci sia una particolare difficoltà nel colpire l'oggetto designato. Ciò significa che se il bersaglio è immobile non occorre effettuare il tiro d'Attacco, ma solo in caso di oggetti indossati o

portati che vengano appositamente difesi dal loro possessore o che per loro natura sono difficili da colpire.

Un esempio tipico è un'arma che viene usata durante un combattimento, come una spada, che, essendo in continuo movimento, risulterà più difficile colpirla tanto da richiedere un Attacco Magico. In questo caso il Narratore può assegnare una difficoltà nel colpire l'oggetto, che rappresenta il numero da superare con l'abilità Attacco Magico (questi casi sono però pochi e limitati, lasciamo al Narratore decidere se risolverli in questo modo o lasciare semplicemente che il bersaglio venga colpito senza nessun tiro).

I danni che vengono applicati a questo tipo di attacco, come appena visto, sono dati dalla media fra livello di magia e livello di intensità e devono considerarsi sempre Danni Variabili. Il danno fisso non deve essere mai applicato anche se viene richiesto un tiro Attacco Magico.

Le abilità difensive non verranno usate; tutto al più può essere assegnato un valore di difficoltà nel colpire l'oggetto come appena visto.

La durata di un attacco indiretto può variare in base al volere del lanciatore, come descritto a pagina 28. I danni verranno applicati per ogni round di combattimento, fin tanto che esisteranno le condizioni per danneggiare la vittima. Nel caso si dovesse effettuare un tiro d'attacco, verrà fatto solo nel primo round, mentre per i successivi per infliggere i danni, basterà che il mago rimanga concentrato.

Nel caso si vogliano colpire più bersagli sarà possibile farlo, in accordo con l'intensità dell'incantesimo e compatibilmente con le regole riguardo alla distanza degli oggetti (vedi pagina 31).

Attacchi e Danni Conseguenziali

Questo tipo di attacchi magici è molto diffuso e forse è la categoria più divertente da utilizzare dato che permette di sfruttare al cento per cento le caratteristiche della scena che si sta vivendo. Attribuirgli il nome di attacchi a volte può essere una forzatura perché potrà capitare che il danno inflitto sia una mera combinazione.

Elencarli tutti è impossibile perché chi li usa può applicare ogni volta diversamente i propri poteri, possiamo però stabilire quali sono le caratteristiche fondamentali per riconoscerli.

Fanno parte di questa tipologia anche gli attacchi su aree che sono descritti nei paragrafi successivi (vedi pagina 31).

Ritornando all'esempio solito

vediamo come è possibile effettuare attacchi conseguenziali.

1. Piromanzia: Il vostro avversario sprona il suo cavallo e tenta di caricarvi roteando vorticosalemente la sua ascia. Non aspettavate altro, poche parole e alcune movimenti per far sorgere in mezzo al ponte un muro di fuoco che lo occupa per intero, alto 3 metri e spesso poco più di 20 cm. Prima che egli se ne renda conto e impossibilitato ad arrestare il cavallo in corsa, lo attraversa completamente subendo molte ustioni, però mai come il suo cavallo.

2. Geomanzia: Dall'arcata del portone principale, che si trova sopra le teste dei vostri nemici, fate staccare pezzi di pietra provocando un crollo parziale. Alcune pietre colpiscono i vostri nemici che cadono a terra privi di sensi.

3. Aeromanzia: Usando i poteri del vento fate sollevare in aria un grosso masso dal peso di circa 50 kg portandolo ad un paio di metri dalla testa del vostro avversario per poi lasciarglielo cadere sopra.

4. Psichemanzia: Mentre il vostro avversario si muove velocemente verso di voi, usando il poteri telecinetici fate in modo di slacciare il gancio della sella del suo cavallo, disarcionandolo prima che se ne possa rendere conto.



5. Dendromanzia: Alla carica del vostro avversario pensate di reagire deformando il ponteggio di legno del fossato che separa il vostro lato da quello del castello. Il legno comincia a contorcere e a distruggerse e quando il cavallo ci passa sopra crolla in mille pezzi impossibilitato a sorreggere il suo peso e quello del cavaliere, che immediatamente precipitano in acqua.

Il primo esempio evidenzia subito come i danni consequenziali derivano più da una manovra di difesa che da una d'attacco. Non è stato necessario alcun tiro, è bastato solo che il nemico cadesse nella trappola da voi preparata.

Bisogna fare attenzione a non confonderlo con un attacco diretto perché in realtà non è stato fatto un attacco; l'incantesimo aveva come bersaglio una zona specifica, non il vostro nemico.

I danni inflitti potranno essere determinati in vari modi: se si usano le regole di Dimensioni saranno di 2D10, l'equivalente di un incendio. Se si usa il danno diretto del potere di Piromanzia i danni saranno 4D6. Sebbene riteniamo che sia più corretta la seconda ipotesi anche la prima poteva andare bene e, come al solito sarà il Narratore a decidere. Ovviamente i danni dovranno essere applicati sia alla montatura che al cavaliere.

Nel secondo esempio l'incantesimo di Geomanzia ha provocato un crollo di una parte delle mura del castello investendo alcune persone che erano sotto. La quantità coinvolta è di 9 metri cubi sufficiente per investire almeno tre persone. I danni potranno essere pari a 3D6 o se il Narratore decide che il crollo ha provocato un ulteriore smottamento delle mura, anche 3D10, magari interessando anche più persone. Gli avversari, per non essere colpiti, potranno ad esempio effettuare un check di Percezione per riuscire ad accorgersi del crollo (la difficoltà sarà decisa dal Narratore a seconda della situazione, in questo caso si potrebbe proporre un 16-17), se gli riesce potranno scansarsi ed effettuare un ulteriore check di Difesa... come il Narratore ritiene più logico.

Il punto tre è un caso che si può presentare spesso, quello di oggetti lasciati cadere sopra dei bersagli. In questo caso andranno applicate le regole descritte in Dimensioni sul travolgiamento in quanto l'incantesimo consiste solo nel sollevare un masso ad una certa altezza. Da regolamento il danno inflitto sarebbe di 4D6 (3D6 per il peso e 1D6 per l'altezza) e se andasse a bersaglio tramortirebbe quasi sicuramente l'avversario. Anche in questo caso il Narratore potrà fargli fare check sulla Percezione per vedere se lui, o altri si accorgono di quello che sta accadendo ed eventualmente tentare di schivare il colpo (dipenderà molto dall'andamento della scena).

Il caso quattro è un trucco molto stupido, ma efficace. In questo caso si applicheranno le regole di caduta considerando anche la velocità a cui l'avversario stava cavalcando. Se poi il disarciona-

mento avviene sul ponteggio è probabile che egli vada a finire anche nel fosso, magari se fallisce un check Destrezza. Il danno potrebbe essere 1D6; non è molto ma bisogna considerare anche gli effetti collaterali che possono derivare dall'evento, come il fatto che il vostro nemico ora si trova privo di cavallo e umiliato di fronte ai suoi uomini. Fate attenzione a non confondere questo caso con un attacco indiretto perché l'incantesimo di per sé non tende a produrre danni.

L'ultimo caso è simile al primo, dato che anch'esso rappresenta una trappola. Per l'occasione, se il vostro avversario non riesce a saltare da cavallo in tempo (cosa non molto semplice), cadrà nel fiume subendo una certa quantità di danni pari ad esempio a 1D6 (anche in questo caso bisogna vedere in base alla scena).

Dagli esempi emerge come questa tipologia di attacchi, che a volte non può definirsi nemmeno tale, può scaturire da innumerevoli situazioni.

A volte il più innocuo degli incantesimi provoca danni molto elevati come mostra questo esempio: supponiamo che un mago che conosce i poteri della Geomanzia fino al 5° livello si trovi in cima ad un dirupo e, sotto di lui, vi siano alcuni nemici. Le sue intenzioni sono quelle di alterare la forma di alcune piccole rocce in modo da togliere la base di appoggio a quelle più grandi ed instabili provocando una frana e investendo gli ignari avversari. Dopo aver lanciato l'incantesimo il crollo ha inizio; il Narratore decide che la frana, provoca 3D10 danni a ciascuna vittima. Sebbene il danno massimo che lo stregone poteva infliggere direttamente fosse di 3D6, egli, con il suo incantesimo apparentemente innocuo, riesce a far subire ben 3D10. Questo perché l'obiettivo della sua magia era il cambiamento di forma di alcune pietre e non danneggiare direttamente i suoi nemici.

Come riconoscere gli attacchi consequenziali
Per non confondervi chiedetevi se l'attacco può essere diretto oppure indiretto; dato che queste tipologie sono più facili da individuare. Qualora non rientrasse nelle suddette tipologie allora sarà per forza un attacco consequenziale.

Negli attacchi consequenziali l'abilità Attacco Magico non viene mai usata perché ora non si cerca di colpire direttamente il bersaglio.

I danni inflitti, sono variabili a seconda della situazione: a volte si può applicare il danno diretto, altre quello deciso dal Narratore in base alle regole del gioco.

Le abilità difensive di chi subisce l'attacco saranno i classici tiri di Difesa o di parata, checks su caratteristiche o abilità dettati dalle regole standard applicate in Dimensioni.

La durata di questi attacchi varia a seconda della situazione, non ci sono regole ben predefinite.

E' possibile colpire più bersagli, a meno che l'intensità non sia estremamente bassa (vedi sotto).

GLI ATTACCHI SU BERSAGLI MULTIPLI E SU AREE

Torniamo sempre all'esempio iniziale e vediamo come sarebbe stato possibile colpire più bersagli usando attacchi diretti o consequenziali.

Colpire bersagli multipli con l'attacco diretto.

L'attacco diretto su più bersagli risulta essere molto potente, specialmente per quei poteri che hanno un'intensità più favorevole (Aeromanzia, Idromanzia, Fotomanzia).

Per determinare l'ammontare di danni inflitti occorre vedere se l'intensità usata è sufficiente per colpire tutti i bersagli. Dalla Tabella Generale dell'Intensità a pagina 21, si può vedere subito quanti bersagli possono essere colpiti con il livello di intensità generato.

Ad esempio con un livello pari a E è possibile colpire un bersaglio della grandezza di un uomo (100 Kg di peso), 3 bersagli di dimensioni di un grosso cane (se il loro peso è di circa 30 Kg), ma non è sufficiente per colpire un cavallo (occorre il livello G).

Se il livello di intensità è sufficiente a coprire i bersagli, allora i Danni Variabili saranno quelli mostrati nella tabella Danni Magici presente in ogni descrizione degli Arcani, più i Danni Fissi derivanti dalla differenza tra tiro d'attacco e tiro di difesa.

In caso contrario sia i Danni Variabili che quelli Fissi dovranno essere divisi per il numero dei bersagli che si vuole colpire.

Negli esempi che seguono, per semplicità, i Danni Fissi (derivanti dalla differenza tra il tiro d'attacco e quello di difesa), non vengono considerati anche se andranno sempre inclusi al fine di calcolare il danno totale.

1. Piromanzia: L'aria intorno al vostro nemico, ai due scagnozzi che stanno a pochi metri da lui ed al suo cavallo comincia a diventare incandescente; i loro volti fanno una grossa smorfia di dolore e si gettano in acqua. Il danno variabile inflitto è pari a 4D6/4 ciascuno (1D6).

Nell'esempio appena visto si è cercato di colpire quattro bersagli: il vostro nemico, due suoi scagnozzi e il suo cavallo. Per danneggiarli tutti quanti occorreva un'intensità pari al livello H (corrispondente all'ottavo livello dell'Arcano di Piromanzia), con la quale è possibile colpire fino a 40 bersagli di taglia umana. Il livello G non può essere valido perché sufficiente per colpire appena un cavallo o

dieci uomini.

L'intensità che si è utilizzata per l'incantesimo è pari al quinto livello di Piromanzia (livello E) insufficiente per colpire in pieno i quattro bersagli. I danni totali allora andranno ridotti dividendoli per quattro; dato che i Danni Variabili sono pari a 4D6 ogni bersaglio subirà 1D6. Se ad esempio la differenza tra tiro d'attacco e tiro di difesa per uno dei quattro difensori fosse pari a 5, in totale subirebbe $(5 + 4D6)/4$ danni.

2. Geomanzia: La terra sotto i suoi piedi si solleva all'improvviso formando un'enorme onda che investe il vostro avversario i due scagnozzi e il suo cavallo infliggendo 3D6/4 Danni Variabili ai tre uomini al cavallo per round di durata.

Anche in questo esempio l'intensità non è sufficiente per colpire tutti i bersagli in modo pieno ed anche in questo caso il danno dovrà essere diviso per quattro. Al quinto livello di Geomanzia i danni ammontano a 3D6, così ogni bersaglio subirà 3D6/4 Danni Variabili più un quarto dei Danni Fissi.

3. Necromanzia: Facendo appello alle forze oscure concentrate i flussi di energia sul vostro nemico e due scagnozzi; i loro corpi si contorcono e cominciano a sanguinare subendo 2D6 danni ognuno.

4. Psichemanzia: Concentrandovi percepite le menti del vostro nemico e di due soldati che lo circondano; dopo un attimo una scarica psichica li colpisce violentemente infliggendogli 1D6 danni.

Gli esempi tre e quattro usano il Dominio Vitale attraverso gli Arcani di Psichemanzia e Necromanzia. In questi casi l'intensità è sufficiente per colpire tre persone. Nel caso fossero state di più i danni sarebbero stati ripartiti tra i bersagli colpiti come visto sopra.

5. Idromanzia: Con un grosso rumore una grossa quantità dell'acqua del fossato balza con violenza addosso al vostro nemico al suo cavallo e a tutti gli uomini che lo circondano. Il danno variabile inflitto è di 1D6 più quelli che potrebbero derivare da cadute da cavallo.

6. Aeromanzia: Un grosso vento comincia ad alzarsi contro i vostri nemici. Da terra cominciano a volare sassi e oggetti di tutte le dimensioni che vengono scagliati contro di loro. Tutti i vostri nemici subiscono 1D6 danni.



7. Fotomanzia: Una pioggia di raggi di luce come pungiglioni colpisce il vostro antagonista e i suoi scagnozzi infliggendogli 2D6 danni.

Negli ultimi tre esempi, l'intensità è sufficiente non solo a colpire i quattro bersagli visti sopra, ma addirittura a colpire tutti gli avversari. In questo caso i danni saranno pieni per ogni persona coinvolta (cavalo compreso). Basta dare un'occhiata alla tabella dei Danni Magici presente in ogni Arcano per fare la prova del nove.

Come si è potuto vedere, rispetto agli esempi fatti a pagina 26 dove il bersaglio era solo uno, per gli Arcani di Idromanzia, Fotomanzia e Aeromanzia è più conveniente attaccare contemporaneamente più bersagli sfruttando le dimensioni maggiori della loro intensità, anche se questo comporta una spesa più grande di EM.

Una cosa molto importante quando si usano attacchi diretti su più bersagli è rappresentata dalla distanza che c'è fra loro: essa deve essere compatibile con il livello di Distanza dell'incantesimo come descritto a pagina 12. Quindi se la distanza tra due bersagli è maggiore del livello di Distanza disponibile con l'Arcano usato non sarà possibile colpirli entrambi.

Ad esempio: un Fotomante del terzo livello vuole colpire con un raggio luminoso due avversari che si trovano rispettivamente davanti e dietro a lui: il primo a 20 metri di distanza il secondo a 5. In teoria il mago può colpire o l'uno o l'altro perché il suo livello di Distanza gli permette di lanciare l'incantesimo fino a 20 metri. I due avversari distano l'uno dall'altro 25 metri e per questo è impossibile che il fotomante possa effettuare un attacco multiplo con un unico incantesimo (lanciando due incantesimi contemporaneamente è invece possibile come descritto a pagina 36).

L'attacco consequenziale su aree

Quando si attacca un'area non si bada a ciò che verrà colpito, ma semplicemente si colpirà tutto quello che sta al suo interno. Questo tipo di attacco rientra comunque tra quelli consequenziali.

Come per l'attacco diretto i danni sono calcolati tenendo conto che l'intensità usata sia sufficiente o meno per coprire i bersagli.

Se questo avviene, i danni applicati saranno quelli mostrati nella tabella dei danni presente in ogni Arcano, altrimenti verranno divisi in base al numero dei bersagli.

La differenza rispetto all'attacco diretto sta nel fatto che chi colpisce l'area colpirà chiunque si trova al suo interno, senza eccezioni di sorta; inoltre l'abilità Attacco Magico non verrà usata e i danni saranno solo variabili, mai fissi. Chiaramente chi sta all'interno dell'area ne può uscire liberandosi dagli effetti dell'incantesimo.

Oltre a queste caratteristiche questo tipo di attacco può avere una durata di più round e i danni saranno così applicati una volta a round per tutti coloro che si trovano all'interno dell'area.

Quando si usano incantesimi che colpiscono aree non sarà necessario alcun tiro d'attacco, l'incantesimo andrà sempre a bersaglio colpendo tutti coloro che sono all'interno.

Vediamo di chiarire il tutto esaminando in dettaglio gli esempi a pagina 31: questi sono gli stessi visti per gli Attacchi Diretti, immaginate però che venga colpita un'area.

Nell'esempio 1 l'incantesimo di piromanzia potrà avere un'intensità massima di 3 metri cubi che corrisponde a colpire un uomo (vedi tabella pagina 21). Dato che viene usato per colpirne tre più il cavallo, perché sono vicini l'un l'altro, i danni inflitti saranno pari ad $1/4$ del danno diretto, cioè $4D6/4=1D6$ per round.

Lo stesso discorso può applicarsi al secondo caso. I danni pari a $3D6$ per round dovranno essere divisi per 4. Nell'esempio 5 l'intensità massima è di 343 m^3 e possono essere investiti da una grossa onda più di 100 uomini. Questo permette di infliggere i danni a tutte le creature colpite che stanno lì intorno, cavallo compreso! Per non parlare degli effetti secondari come stordimento, cadute da cavallo e ritardi sull'iniziativa. Se l'acqua presente nel fossato è sufficiente l'incantesimo può durare anche alcuni round.

Anche nell'esempio 6 l'intensità è sufficiente per colpire una grossa quantità di bersagli. Il danno però è superiore perché i danni dell'Aeromanzia sono maggiori di quelli dell'Idromanzia. E' scontato che vi siano oggetti da poter scagliare contro i vari avversari come sassi, pezzi di legno, di metallo, ecc... Nell'esempio fatto questa possibilità c'era, ma in altri casi potrebbe essere il contrario e il danno essere ridotto.

Nell'ultimo caso le persone che potevano essere colpiti erano 40, sufficiente per ferire tutti i vostri nemici. Anche in questo caso i danni sono pari a $1D6$ per round. Questo tipo di attacco vale solo per gli arcani che hanno un'intensità volumetrica come i Domini Elementalì.

Nel caso dell'Arcano della Dendromanzia, vi possono essere casi in cui è possibile fare degli attacchi su aree. Supponete ad esempio che alcuni avventurieri sono entrati in una zona con una vegetazione fitta fatta di sterpi, rovi e erbacce. Un mago può lanciare un incantesimo sull'intera area in modo da far crescere a dismisura le piante e poi farle muovere velocemente in modo da colpire con i loro aculei coloro che vi sono dentro. In questo caso l'attacco è di tipo consequenziale sull'area dato che non si cerca di colpire nessuno in particolare.

Come riconoscere gli attacchi consequenziali su aree

Gli attacchi su aree sono quelli dove il bersaglio dell'incantesimo è rappresentato dall'intera area indipendentemente da chi è al suo interno.

I danni causati sono pari ai Danni Magici se l'intensità copre tutti i bersagli (come visto per gli attacchi diretti), altrimenti andranno divisi per il numero di bersagli.

Le abilità difensive di chi subisce l'attacco non

dovranno essere mai utilizzate, proprio perché non c'è un tiro d'attacco. Al massimo è possibile, in alcuni casi decisi dal Narratore, ripararsi dietro oggetti o strutture.

La durata di questi attacchi è variabile, a seconda di quanto deciso dal lanciatore dell'incantesimo. I danni verranno applicati per ogni round di combattimento, fin tanto che esisteranno le condizioni per danneggiare la vittima.

Ricordatevi che negli attacchi su aree l'abilità Attacco Magico non viene mai usata perché l'area viene colpita automaticamente.

Ovviamente è sempre possibile colpire più bersagli, a meno che l'intensità (cioè l'area colpita), sia estremamente piccola.

La tabella degli attacchi magici

La TABELLA 12 riassume le quattro tipologie di attacchi e mostra quali sono i criteri per riconoscerli.

La riga "Tipo di Danni" sta ad indicare quali danni bisogna applicare all'Attacco Magico specificato. "Abilità d'Attacco" sta ad evidenziare se è necessaria o

meno l'abilità Attacco Magico per portare a termine il colpo, mentre il "Numero dei Tiri" indica quante volte bisogna usare l'abilità Attacco Magico. La riga "Danni Fissi" mostra quando questi devono essere applicati e "Bersagli Multipli" qual è il numero di bersagli che può essere colpito.

L'eccezione che diventa la regola

Dimensioni Arcane è di per sé un sistema per giocare la magia in modo particolare, che a volte tende a generare dubbi sui giocatori e sul Narratore. Di questo non bisogna stupirsi, altrimenti sarebbe impossibile tirare fuori un minimo di narrazione.

In sostanza le regole finora descritte dovranno essere applicate nella maggior parte dei casi che si verranno a presentare; in certe contesti però sarete costretti a fare delle eccezioni... allora non preoccupatevi: fatele e basta!

E ricordatevi che la regola più importante è sempre quella di divertirsi.



TABELLA 12: TIPOLOGIE DI ATTACCO MAGICO

	ATTACCO DIRETTO	ATTACCO INDIRETTO	ATTACCO CONSEGUENZIALE
TIPI DI DANNI	Danni Magici Diretti	Il danno diretto va mediato con il livello di intensità	Danni Magici diretti o dettati dalla situazione
DANNI FISSI	Vengono applicati	Non vengono applicati Danni Fissi, ma solo quelli Variabili	Non vengono applicati Danni Fissi, ma solo quelli Variabili
DURATA	Sempre Istantanea Indipendentemente dal potere usato.	Uno o più round	Uno o più round
ABILITÀ DI ATTACCO	Attacco Magico	Generalmente Nessuna; a volte Attacco Magico	Nessuna
TIPO DI DIFESA	Generalmente Difesa, a volte Resistenza Magica	Se viene fatto l'Attacco Magico verrà assegnato un valore di difficoltà nel colpire l'oggetto bersaglio.	Difesa, check su caratteristiche e altre regole del sistema di gioco
BERSAGLI MULTIPLI	Se l'intensità è sufficiente si applica il danno pieno, altrimenti i Danni Variabili verranno divisi per il numero dei bersagli e si aggiungeranno quelli Fissi	Dipende dall'intensità usata	Dipende dall'intensità usata Si rientra nel caso di Attacchi su aree
N° DI TIRI D'ATTACCO	Generalmente uno per round di durata	Uno solo per il primo round di durata	–



CAPITOLO VI

REGOLE PARTICOLARI

RIDUZIONE DEL TEMPO DI LANCIO

E' possibile che uno stregone riduca il tempo necessario per il lancio di un incantesimo incrementando l'energia magica spesa, in modo da incrementare i flussi di energia mistica.

Spendingo il doppio dell'Energia Magica necessaria per lanciare un incantesimo si può dimezzare il tempo di lancio dello stesso. Se ad esempio per lanciare un incantesimo occorrono 4 round e 15 punti di Energia Magica, spendendone 30 si potrà lanciarlo in soli 2 round (arrotondando sempre per eccesso).

La regola contraria però non è valida, ovvero non si può impiegare il doppio del tempo di lancio per dimezzare l'Energia Magica da spendere in totale.

COMBINAZIONE DEGLI ARCANI

Molti Arcani offrono la possibilità di combinarsi fra loro in modo da ottenere incantesimi particolari. Ad esempio con la combinazione dell'Arcano di Aeromanzia con quello di Idromanzia è possibile incrementare gli effetti sulla meteorologia; oppure l'unione di Fotomanzia e Piromanzia può generare scariche elettriche.

Quando si lanciano questi tipi di incantesimi, per determinare l'EM spesa e il tempo di lancio impiegato basta sommare i livelli di magia degli Arcani coinvolti,

aggiungere il livello di Intensità, quello di distanza e moltiplicare il tutto per il livello di durata.

(Liv. Magia 1° Arcano + Liv. di Magia 2° Arcano +
Liv. Intensità + Liv. Distanza) x Liv. Durata

Il livello di Intensità può essere scelto da uno degli Arcani interessati a discrezione del lanciatore salvo quanto specificato nella descrizione del potere.

Ad esempio un mago che lancia un fulmine del terzo livello dovrà avere entrambi gli Arcani di Fotomanzia e Piromanzia al terzo livello; a questo punto egli spenderà 3 punti per l'Arcano di Piromanzia, 3 per quello di Fotomanzia, 3 per Intensità di Fotomanzia (per colpire un'area di 2x2x2m), 1 per la distanza (5 metri), per un totale di 10 punti EM. Per lanciare questo incantesimo gli occorreranno due round di tempo.

L'Intensità che il lanciatore ha scelto è quella della Fotomanzia dato che è maggiore di quella di Piromanzia.

A volte, nella descrizione dei poteri, verrà segnalato che un dato potere di un Arcano potrà essere usato solo in combinazione con un altro Arcano, senza specificare il potere di quest'ultimo. In tal caso il costo totale dell'incantesimo sarà calcolato come visto sopra e il livello di magia del secondo Arcano sarà sempre uguale a quello del primo.

Ad esempio un potere di Psichemanzia usato al quinto livello che vuole colpire una creatura non

morta ha bisogno di essere usato in combinazione con l'Arcano di Necromanzia anch'esso conosciuto al quinto livello. Il suo costo potrà essere di $5 + 5$ più l'Intensità, Distanza e tutto moltiplicato per la sua Durata.

Potenziamento di un Incantesimo

Il mago non può usare poteri magici superiori a quello che gli consente il suo livello di magia. In casi eccezionali questa regola può essere infranta: innanzi tutto occorre il consenso del Narratore, in più per il personaggio, questa azione sarà molto dispendiosa di energie. Spendendo il doppio dell'Energia Magica che l'incantesimo richiede, il mago può usare un potere ad 1 livello superiore a quello che conosce. Anche se lo stregone non è in grado di usare quei poteri, concentrandosi e impegnandosi al massimo può, per una volta, arrivare a dominare più alti livelli d'energia.

Così un mago che ha un Arcano al quinto livello concentrandosi e impiegando più energia di quella che normalmente richiesta, può arrivare al sesto.

In nessun caso si potrà usare poteri di due livelli superiori a quelli conosciuti. Il costo di lancio sarà quello del livello raggiunto, moltiplicato per due, mentre il tempo dipenderà, come al solito, dall'Energia spesa.

Lancio di Incantesimi Multipli

E' possibile lanciare non solo un incantesimo alla volta, ma più incantesimi contemporaneamente. Per far questo occorre innanzi tutto una concentrazione maggiore, quindi qualsiasi disturbo da parte di forze esterne farà fallire il lancio.

Gli effetti degli incantesimi multipli si manifesteranno contemporaneamente al termine del lancio, proprio come se fossero due magie differenti.

Il costo di lancio totale è calcolato in base alla somma dei costi dei singoli incantesimi lanciati; il tempo di lancio, che a sua volta dipende dal costo totale, potrà pertanto risultare maggiore o minore della semplice somma dei tempi di lancio. Lanciare più incantesimi insieme comporta un maggior impiego di energie, dall'altro lato però si avrà il beneficio di far manifestare gli effetti degli incantesimi simultaneamente: ciò è utile per attacchi di sorpresa o che uniscono più incantesimi dagli effetti ridotti che, se agiscono insieme, possono provocare danni più gravi come ad esempio quattro lingue di fuoco da 1D6 ciascuna.

Un esempio di gioco: Per tre giorni Erik, Jaren e Fabe erano stati rinchiusi e torturati dai tremendi Selvaggi di Tuk adoratori del grande Trall, padre delle bestie e Dio degli inferi. Per tre lunghe notti avevano bramato del cibo e sopportato le brute torture di coloro che non possono essere definiti uomini, ma solo bestie inferoci e spietate.



verso la libertà. Ma non era finita perché uno dei selvaggi aveva dato l'allarme mobilitando l'intero vespaio che ora li stava cacciando per tutta le serie di infiniti cunicoli che compondeva la tana di queste perverse creature.

Erik era affaticato, ma sapeva che l'uscita era vicina, riusciva a percepire l'aria fresca dei luoghi esterni che per tutto questo tempo gli era mancata. Ma all'improvviso qualcosa fece tremare i loro cuori, un grido bestiale non molto lontano proveniente dalla direzione dalla quale venivano. Si fermarono un attimo per prendere fiato e udirono di nuovo un urlo pieno di odio, sicuramente emesso da qualcosa che di umano non aveva niente.

Jaren guardò i due compagni in volto facendogli segno di andare avanti. Era visibilmente stremato e non ce l'avrebbe fatta a continuare. Impugnò la grossa spada che portava sulla schiena piantando i piedi bene a terra, consci di ciò a cui andava incontro.

Gli altri due continuarono a salire lo stretto cunicolo che li avrebbe portati verso l'uscita quando finalmente giunsero alla fine sentendosi improvvisamente in trappola. 50 metri di strapiombo si aprivano sotto di loro in un pendio verticale rendendo impossibile la discesa. L'unica possibilità di fuga era risalire la scarpata per una decina di metri fino ad arrivare all'estremità superiore sperando poi di trovare la salvezza. Erik però non ce l'avrebbe mai fatta a risalire il pendio, l'unica speranza era quella di far andare Fabe per poi farsi calare una corda e provare a scalare il precipizio.

D'improvviso udirono un altro terrificante grido, ma questa volta era la voce del loro amico a farli rabbrividire. Jaren non ce l'aveva fatta.

Erik ordinò a Fabe di andare: lui avrebbe cercato di fermare il mostro..., non sapendo ancora come. Poi, d'improvviso, gli venne un'idea. Prima che Fabe salisse si fece dare il suo otre contenente circa un litro di acqua, tutto ciò che era rimasto dopo giorni di prigionia.

Egli era un abile Idromante e aveva studiato con potenti maestri conosciuti in tutta la regione (arrivando ad una conoscenza dell'Arcano pari al terzo livello). Prese l'otre o lo gettò a terra iniziando a muovere le mani e a pronunciare arcane parole per portare a termine l'incantesimo.

Il suo scopo era quello di moltiplicare l'acqua presente nell'otre fino ad espanderla quanto bastava per creare un muro di ghiaccio che bloccasse la via alla creatura demoniaca che era sulle loro tracce.

Il corridoio è alto circa due metri e largo uno e per fare un muro di ghiaccio spesso almeno trenta centimetri (quanto basta per bloccare il passaggio del mostro) occorrono circa 600 litri d'acqua (infatti $2m \times 1m \times 30cm = 0,6$ metri cubi che corrispondono a circa 600 litri, dato che ogni metro cubo è circa 1000 litri d'acqua).

L'otre ne contiene un litro per cui egli dovrà lanciare sette incantesimi di moltiplicazione del liquido incrementando ogni volta il valore per tre. Il primo incantesimo moltiplicherà per tre il litro d'acqua presente nell'otre portandolo a 3 litri, poi 9, poi 27, poi 81 poi 243 e poi 729 litri, quanto basterebbe per chiudere l'accesso al corridoio. Ogni incantesimo di moltiplicazione costa 3 per il livello di magia, 1 per l'Intensità, 0 per la Distanza e 1 per la Durata, per un totale di 4 EM per incante-

TABELLA 13: COLLABORAZIONE MAGICA

Numero partecipanti	Livelli incrementati
2	1
4	2
8	3
15	4
30	5
60	6

simo. A questi sei incantesimi ne vanno aggiunti altri due: uno per muovere l'acqua e creare un muro che duri almeno due round (che ha un costo di 4 EM), l'altro per trasformare il muro d'acqua in uno di solido ghiaccio tramite la solidificazione dei liquidi (che ha un costo di altri 4 EM).

L'intero processo prevede otto incantesimi della durata di un round. Purtroppo però il rischio è quello che tra un incantesimo di moltiplicazione e l'altro l'acqua si disperda nel cunicolo visto che questo è notevolmente in pendenza.

L'unica soluzione è che gli incantesimi vengono lanciati tutti insieme in modo che gli effetti si manifestino contemporaneamente. Il costo totale delle otto magie è di 32 EM e il tempo di lancio di 6 rounds anziché otto.

Pur essendo arrivato al limite delle proprie forze, Jaren iniziò a gesticolare e a lanciare l'incantesimo che forse li avrebbe temporaneamente tratti in salvo. L'aria cominciò a muoversi e una leggera brezza spirò dalle profondità del cunicolo. L'incantesimo stava per essere terminato quando Jaren vide la figura del suo inseguitore emergere lentamente dall'oscurità delle caverne:



il suo sangue raggelò ma mantenne la calma e finì di compiere il suo lavoro. La bestia cominciò a correre verso la sua vittima e poco prima che lo raggiungesse l'acqua presente nell'otre cominciò improvvisamente ad espandersi e un muro liquido gli si innalzò di fronte bloccandogli il passo. Prima che potesse attraversarlo, dal centro cominciò a solidificarsi rapidamente fino a diventare una spessa parete di bianco ghiaccio. Mentre le urla della creatura echeggiavano nei profondi cunicoli della montagna, Jaren e Fabe andavano incontro alla libertà.

COLLABORAZIONE MAGICO

La collaborazione di più lanciatori di incantesimi nell'uso delle arti magiche è un elemento molto importante che permette di raggiungere livelli che altrimenti, una singola persona, non riuscirebbe a raggiungere.

I vantaggi che conseguono dall'unificare le conoscenze arcane sono innanzi tutto una maggiore forza degli effetti dell'incantesimo; una maggiore quantità di energia magica, in quanto l'aura di ogni singolo mago che collabora viene messa a disposizione degli altri; la possibilità di usare nuovi poteri che fluiscono dall'unione di più forze arcane.

Il maggiore svantaggio della collaborazione magica è rappresentato dal fatto che i maghi devono accordarsi in precedenza sugli incantesimi che vogliono usare, rendendo più difficile l'improvvisazione degli stessi.

Durante la collaborazione magica le auree di ogni singolo partecipante si fondono insieme formando un'aura globale, chiamata specchio mistico. Questa fase dura pochi secondi e viene chiamata fase di accordo dato che permette di sincronizzare l'energia mistica dei partecipanti. Per raggiungere l'accordo mistico occorrono alcuni secondi, quantificabili in un round di combattimento per ogni due stregoni che partecipano all'incantesimo.

Una volta che l'accordo è stato raggiunto si può dare inizio al lancio dell'incantesimo, le cui regole saranno le stesse viste nei paragrafi precedenti più quanto fra breve verrà detto.

La collaborazione magica può avvenire in tre forme principali, ovvero quando i maghi lanciano insieme un incantesimo appartenente ad un solo Arcano ed hanno lo stesso livello di magia, quando l'incantesimo pur appartenendo allo stesso Arcano non viene lanciato allo stesso livello di magia e quando si lanciano incantesimi di Arcani differenti.

Collaborazione magica con un Arcano

Gli stregoni hanno lo stesso Arcano e lanciano un incantesimo allo stesso livello di magia.

In questo caso il livello dell'incantesimo verrà incremento in base al numero di partecipanti, come mostra la TABELLA 13.

Utilizzando questa forma di lancio, l'incantesimo non potrà superare il decimo livello di magia, né

aumentare più di sei livelli. Il costo dell'incantesimo è calcolato normalmente e, il risultato verrà diviso in base al numero dei partecipanti. Il tempo di lancio sarà determinato normalmente, salvo regole speciali che dovranno essere rispettate da tutti i partecipanti. Ad esempio 2 maghi con un livello di magia su un Arcano pari a tre, possono lanciare un incantesimo del quarto livello. Il costo e il tempo di lancio saranno gli stessi che prevede l'incantesimo del quarto livello.

Questa tecnica è molto valida quando maghi aventi lo stesso livello di magia devono incrementare la potenza dei loro incantesimi. Se i livelli non sono gli stessi, ovvero gli stregoni conoscono lo stesso Arcano, ma lanciano un incantesimo ad un livello di magia che uno dei maghi non conosce, il mago, o i maghi di livello magico inferiore, possono contribuire al lancio dell'incantesimo donando energia magica, fino a coprire tutto il costo del lancio meno 1. Infatti il mago con livello più alto deve spendere almeno 1 punto di Energia magica per manipolarla.

Gli effetti saranno quelli che può raggiungere il mago di più alto livello. Ad esempio se tre maghi che conoscono lo stesso Arcano, hanno un livello di magia il primo pari a tre, il secondo pari a due e il terzo pari a uno, allora il primo può lanciare un incantesimo che al massimo preveda il terzo livello di magia, gli altri due potranno collaborare al lancio donando Energia Magica, fino a coprire quasi tutto il costo di lancio. In questo modo si può sfruttare il sapere di un mago che però non ha sufficiente energia.

Collaborazione magica quando si conoscono Arcani differenti

In questo caso gli unici incantesimi che si possono lanciare sono quelli che prevedono l'incrocio di Arcani. Ad esempio la creazione di elementali, derivante dall'incrocio fra il Dominio vitale e quello Elementale; la creazione di fulmini, data dalla combinazione tra Piromanzia e Fotomanzia, e così via.

In tali ipotesi si seguono le regole viste nel primo caso e quelle relative alla combinazione di Arcani descritte sopra. Ad esempio un mago con un livello di magia su Piromanzia pari a 4 e uno con un livello di magia su Fotomanzia pari a 3, possono creare un fulmine di terzo livello (dato che il secondo non può arrivare al quarto livello), per un totale di 2D6 Danni Variabili.

E' importante sottolineare che la combinazione fra Arcani può incrementare il livello di danno oltre quello massimo previsto da ogni Arcano. Tornando all'esempio appena visto al terzo livello di magia i Danni Magici della Piromanzia sono pari a 1D6, mentre quelli di Fotomanzia pari a 1D3. Combinando i due elementi però si può ottenere un livello di danno maggiore a parità di livello, cioè ben 2D6! Infatti la combinazione tra Piromanzia e Fotomanzia al terzo livello provoca 2D6 Danni Magici.

CAPITOLO VII

DESCRIZIONE DEI POTERI

Come Interpretare i Poteri in Dimensioni Arcane

Fra breve andremo a descrivere gli Arcani e i relativi poteri. Prima di farlo però è importante che il lettore tenga bene a mente una cosa: i poteri da noi illustrati in questo volume sono solo una parte della grande moltitudine di poteri che in realtà è possibile creare, specialmente se si combinano gli Arcani fra loro.

Questo deve essere un incentivo a sviluppare da parte vostra nuovi poteri e non fermarvi solo a quelli da noi descritti che, sebbene siano molti, sono sempre una parte. Giocatori e Narratore dovrebbero poter sfruttare al meglio le possibilità offerte da ogni Arcano e dalla flessibilità che il sistema di gioco consente di avere.

Come Leggere le Tabelle degli Arcani

Tutti i Arcani che saranno descritti di seguito saranno divisi in tabelle, ognuna delle quali conterrà i vari poteri coi quali si potranno lanciare gli incantesimi. Ognuno di essi sarà elencato in colonne (o più raramente poteri diversi potranno essere raggruppati in un'unica colonna) e i suoi effetti varieranno da livello a livello. Laddove, in corrispondenza di un livello di magia, il potere è lasciato in bianco significa che quel potere non produce nuovi effetti, ma valgono quelli descritti ai livelli precedenti.

DOMINIO MAGIA ASTRALE (O MAGIA PURA)

L'Arcano della magia astrale è conosciuto da chiunque apprenda i segreti di un qualsiasi Arcano. Esso rappresenta la conoscenza e l'uso dell'energia magica nella sua forma elementare e la manipolazione dei suoi flussi magici rappresenta il primo approccio di ogni apprendista stregone.

Il livello di questo Arcano sarà sempre pari al più alto livello tra gli Arcani che un mago conosce.

L'uso dell'Arcano della Magia Astrale può comportare alcuni effetti collaterali molto conosciuti e temuti da tutti i maghi; ogni volta viene utilizzato questo Arcano, i flussi magici, tendono a generare effetti collaterali noti con il termine di retroazioni (o feedback) che provocano strane manifestazioni magiche e danno vita a fenomeni magici non controllabili dallo stregone con effetti imprevedibili. Alcuni di questi effetti sono descritti a pagina 12 e furono esaminati dal Coltreaux nel suo libro "Le main noire" (vedi pagina 12).

Questi effetti sono tanto più accentuati quanto minore è la conoscenza magica del mago: in termini di gioco possiamo dire che la probabilità percentuale che si verifichi uno di questi eventi quando viene lanciato un incantesimo di Magia Astrale, è pari a 10 meno il livello di magia del mago, per cinque.

(10 - Livello di magia) x 5

Ad esempio uno stregone con un livello di magia pari a 3 avrà il 35% di probabilità di generare una retroazione ($10 - 3 = 7 \times 5 = 35\%$).

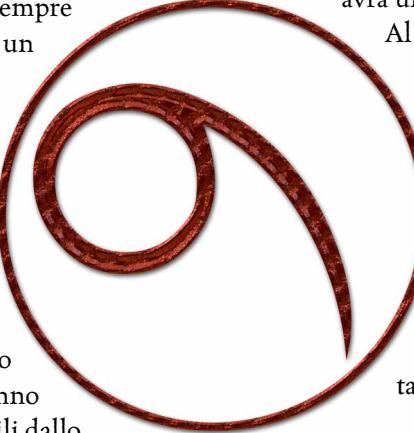
Percezione della Magia

Questo potere permette al mago di riconoscere le origini di un incantesimo che è stato lanciato su un oggetto, su un luogo o su una creatura.

Con l'apprendimento di un Arcano il mago è capace di percepire l'energia mistica e i flussi che circondano cose e creature; tale esercizio è la prima cosa che un lanciatore di incantesimi apprende ed è fondamentale per poter usare tutti gli altri Arcani. Non rappresenta un vero e proprio incantesimo, ma è un'abilità senza la quale sarebbe impossibile lanciare magie. Essa permette di vedere oltre la materia fisica, cioè permette di percepire i flussi di energia che circondano il tutto.

Dal terzo livello è possibile vedere l'aura magica di una creatura o di un oggetto determinandone dimensioni e riverbero; questo incantesimo però è poco usato da maghi e stregoni, se non in situazioni particolari, dato che l'atto di investigare sulla natura magica di una persona è considerato di grande offesa.

Per dimensioni dell'aura (o anche riverbero) non si intendono quelle fisiche, dato che di fisico



non c'è niente, bensì la quantità di Energia Mistica presente in una creatura o in un oggetto non quantificabile fisicamente. L'espressione riverbera da un'idea di come viene percepita l'aura magica, come una forza, un calore o una luce. Ogni mago comunque la percepisce in maniera diversa dagli altri.

Un grande riverbero dell'aura mostra la presenza di molta EM, viceversa un riverbero debole mostra che l'EM sta per esaurirsi. Una creatura con EM pari a zero avrà un aura nulla.

Al quarto livello è possibile capire se una creatura, oggetto o luogo è attualmente oggetto di magia, ovvero se in esso risiede un certo potere magico. Supponiamo, ad esempio, che un essere vivente sia stato trasformato in un rospo da un incantesimo di Taumaturgia. Con questa magia è possibile vedere se sul rospo è stato lanciato un incantesimo che lo ha trasformato tale o se invece lo è sempre stato.

Al quinto livello è possibile capire a quale Dominio appartiene la magia presente nell'oggetto, luogo o creatura. Ad esempio capire che il rospo è vittima di un incantesimo del Dominio della Magia Vitale.

Al sesto livello si può capire a quale Arcano appartiene l'incantesimo preso in esame e al settimo a quale Potere. Ad esempio capire che l'Arcano usato è quello della Taumaturgia e che il potere è quello di Alterazione.

All'ottavo livello è possibile riconoscere non solo il potere ma anche la durata, l'Intensità usata e ogni altra informazione che si desidera sapere. Ad esempio capire che la Durata dell'incantesimo è di 15 anni.

Dispersione della Magia

Questo potere offre al mago l'opportunità di disperdere gli effetti di un incantesimo lanciato da un altro stregone in vari modi.

Al secondo livello sarà possibile tentare di dissipare un incantesimo al momento del lancio facendo spendere al lanciatore più Energia Magica del dovuto. Solo se il lanciatore non avrà EM a sufficienza l'incantesimo verrà dissipato e i suoi effetti non si manifesteranno.

Se l'incantesimo che si tenta di dissipare dura un solo round, il mago dissipatore deve necessariamente vincere l'iniziativa e attendere che il suo avversario abbia finito di lanciare l'incantesimo. Dopo di che occorrerà effettuare un check sull'abilità magica del mago dissipatore comparato con l'abilità magica (o Attacco Magico qualora si usi l'attacco diretto), dell'avversario. Se il primo avrà la meglio l'incantesimo andrà a buon fine; in tal caso, per ogni punto di EM che il dissipatore spenderà oltre a quella necessaria per lanciare il proprio incantesimo, l'avversario dovrà spenderne altrettanti se vuole che la sua magia abbia effetto.

Se l'incantesimo che si tenta di disperdere dura più di

un round il mago dissipatore può anche non vincere l'iniziativa ma, cosa molto importante, deve iniziare a lanciare l'incantesimo di dispersione nello stesso round in cui inizia il suo avversario. Nel momento in cui l'incantesimo dissipatore viene portato a termine (e questo deve essere per forza in anticipo rispetto all'incantesimo che si vuole distruggere), lo stregone bersaglio della magia dissipatrice dovrà spendere l'EM aggiuntiva o perdere l'incantesimo.

Se l'incantesimo dissipatore dovesse essere interrotto per qualsiasi motivo l'intera dispersione fallirebbe.

Nel caso l'incantesimo che si vuole disperdere sia il prodotto dell'unione di più Arcani (vedi pagina 38), l'abilità magica del mago avversario da prendere in considerazione sarà quella dell'Arcano più elevato.

Facciamo un esempio: Igor un mago del secondo livello tenta di lanciare un incantesimo di Aeromanzia il cui effetto è quello di creare un forte vento su una certa area. Mortimer, stregone con un livello di magia pari a 5, attraverso un incantesimo di individuazione dell'aura, viene a conoscenza che il riverbero magico di Igor è molto tenue e cerca di annullargli l'incantesimo facendogli spendere più EM di quella che ha.

Igor ha 15 punti EM e per lanciare l'incantesimo sopra descritto glie ne occorrono 9, inoltre gli occorrono due round per portarlo a termine. Mortimer, che in quel momento possiede 30 punti EM, lancia l'incantesimo di dispersione; anche per lui occorrono 9 punti EM e due round. Cercando di anticipare Igor, Mortimer spende il doppio dei punti magici per poter lanciare il suo incantesimo in un solo round e spende così 18 EM. Ammettendo che il tiro comparato tra abilità magiche sia vinto da Mortimer, egli ora decide di spendere 10 punti EM in più per impedire che l'avversario lanci l'incantesimo restando con soli 2 EM ma, dato che ad Igor rimangono solo 6 punti EM, riuscire a completarlo sarà impossibile.

Gli effetti della dispersione avvengono sempre nel round di combattimento in cui termina la magia nullificatrice. Nell'esempio precedente nel primo round.

Al quarto livello il mago può annullare una magia nel momento in cui viene lanciata come visto sopra ad eccezione del fatto che non dovrà spendere EM aggiuntiva. Come per la dissipazione anche per questo incantesimo occorre che chi lo lancia agisca prima che l'incantesimo da contrastare abbia effetto. Anche in questo caso occorre un confronto tra abilità; se il tiro comparato viene vinto dal mago contrastatore l'incantesimo da annullare non produrrà effetti, altrimenti tutto si svolgerà regolarmente. Gli effetti dell'annullamento avvengono nel round in cui termina l'incantesimo nullificatore.

Al quinto livello è possibile disperdere gli effetti di una magia lanciata su una creatura, su un luogo o su un oggetto se l'Intensità che il mago può raggiungere è uguale o maggiore a quella dell'incantesimo da dissipare. Un mago del quinto livello può colpire, ad esempio, un'area di 5x5x5 metri (45m³), quindi tutti gli incantesimi

che sono presenti su creature, oggetti o luoghi in quel volume possono essere dispersi.

L'annullamento di un incantesimo può essere più o meno semplice a seconda del potere del mago che lo ha inizialmente lanciato; tanto maggiore era il suo livello di magia quanto più difficile risulterà disperderlo. Per vedere se un incantesimo viene dissipato, il mago che tenta di annullarlo, al momento del lancio, dovrà effettuare un check sul livello della propria abilità magica comparato con quello dell'abilità del mago che inizialmente lo ha creato. Solo se il check ha successo la dispersione riuscirà.

Il potere della dispersione magica, sebbene sia molto potente, comporta l'aggravio degli effetti di retroazione, spiegati precedentemente, che colpiscono con una frequenza doppia rispetto al normale. La formula vista in precedenza dovrà essere modificata in questo modo.

(10 - Livello di magia) x 10

Ad esempio uno stregone con un livello di magia pari a 3 avrà il 70% di probabilità di generare una retroazione ($10 - 3 = 7 \times 10 = 70\%$).

Protezione dalla Magia

Questo potere permette di proteggere coloro che si trovano entro una certa zona, pari all'Intensità usata, da attacchi magici provenienti da certi poteri, Arcani e Domini.

Al terzo livello è possibile creare una barriera anti-magia in una data area che non permette l'entrata di alcun effetto provocato da un potere che il mago conosce.

Al quinto livello è possibile creare una barriera anti-magia in una data area che non permette l'entrata di alcun effetto provocato da un Arcano che il mago conosce. La barriera non fermerà gli incantesimi che vengono usati con la combinazione di più Arcani a meno che il lanciatore non conosca entrambi gli Arcani.

Al settimo livello è possibile creare una barriera anti-magia in una data area che non permette l'entrata di alcun effetto provocato da un intero Dominio che il mago conosce. La barriera non fermerà gli incantesimi che vengono usati con la combinazione di più Arcani appartenenti a Domini diversi a meno che il suo lanciatore non conosca entrambi i Domini.

A seconda del livello usato, per tutta la durata dell'incantesimo sarà impossibile essere bersaglio di magie di quel potere, Arcano o Dominio; a sua volta il mago non potrà lanciare incantesimi che usano quel dato potere, Arcano o Dominio.

All'ottavo livello lo stregone può creare una barriera anti-magia totale in una data area che non permette l'entrata di alcun effetto provocato dall'alterazione dell'energia mistica e impedirà allo stregone di usare qualsiasi potere magico. Chi si trova al suo interno non potrà essere bersaglio di attacchi magici diretti di alcun tipo, ma può essere bersaglio di attacchi indiretti o di altri attacchi non magici. La barriera, sebbene non

faccia penetrare al suo interno altri incantesimi, può essere dispersa normalmente come visto sopra (questo vale anche per gli altri tipi più deboli di barriere). In tutti i casi appena visti l'area non potrà spostarsi con il lanciatore dell'incantesimo e rimarrà fissa; inoltre la forma della barriera sarà decisa dal suo creatore.

Come per la dispersione magica anche l'uso di questo potere comporta gli stessi effetti di retroazione visti in precedenza.

Reintegrazione dell'Energia Magica

Questo potere permette di entrare in diretto contatto con il Dominio Astrale in modo da far confluire la magia in esso contenuta nell'aura del mago per recuperare più in fretta l'Energia Magica usata.

Normalmente (vedi pagina 19), la reintegrazione dell'EM è di 1 punto per ogni ora di riposo per coloro che non conoscono la magia, mentre per i maghi varia in base al livello magico posseduto. Grazie a questo incantesimo l'Energia recuperata viene moltiplicata per un ammontare che varia in base al livello, come mostrato dalla tabella.

L'energia mistica che viene recuperata va aggiunta a quella che normalmente si recupera per ogni ora come mostrato a pagina 19. Ad esempio un mago del quinto livello, che normalmente recupererebbe 5 EM ogni ora (1 EM ogni 12 minuti) con questo potere ne recupererebbe fino a 8 ogni ora (1 EM ogni otto minuti).

Una volta lanciato l'incantesimo, lo stregone deve rimanere in profonda concentrazione: così facendo egli entra in contatto con gli elementi originari che sprigionano Energia Mistica, portandola a sé e incrementando la propria riserva più rapidamente. Tanto più tempo durerà la concentrazione, quanta più Energia potrà essere accumulata; se però la concentrazione si blocca l'incantesimo cesserà i suoi effetti.

Se si conosce l'Arcano della Psichemanzia il recupero dell'EM avverrà ad un livello superiore a quello mostrato in tabella, come se si avesse un livello in più di magia. Questo perché, l'uso dell'Arcano della Psichemanzia rafforza la concentrazione e aumenta il contatto con la sfera Mistica.

Ad esempio uno Psichemante del quarto livello potrà recuperare 8 punti EM per ora, anziché 6.

Il costo di lancio di questo potere non deve tener conto della Durata e della Distanza, che non vengono applicati, mentre l'Intensità sarà sempre uguale ad uno. Ad esempio un mago del quarto livello spenderebbe 5 EM: 4 per il livello di magia e uno per l'Intensità. Dato il costo dell'incantesimo al momento del lancio, l'uso del potere è conveniente quando viene usato per più di un ora.

La reintegrazione dell'energia viene usata generalmente solo su se stessi. Se viene lanciata su un'altra creatura il mago deve essere in contatto fisico con essa; fin

tanto che lo stregone rimarrà concentrato la creatura oggetto dell'incantesimo recupererà EM ad un ritmo maggiore. Inoltre più maghi possono lanciare l'incantesimo su una stessa creatura.

Distruzione dell'Aura

Questo potere permette al mago di ridurre e distruggere l'aura magica di creature e oggetti.

Tutti coloro che si trovano entro l'area colpita subiranno una riduzione della loro EM pari al valore riportato in tabella sotto la colonna Distruzione dell'Aura. Ad esempio, un mago di sesto livello può distruggere fino a 12 EM entro un'area di $7 \times 7 \times 7$ m.

Se usato in combinazione con l'Arcano di Necromanzia (vedi pagina 38 per l'uso combinato di più Arcani), il potere non solo tende a distruggere l'aura, ma questa verrà convogliata e assorbita dal necromante e sommata alla propria.

Al termine dell'incantesimo per ogni creatura che si trova entro l'area colpita (può essere usata l'Intensità dell'Arcano di Necromanzia o di quello della Magia Astrale a seconda di come desidera il lanciatore), verrà risucchiato l'intero ammontare di EM indicato in tabella e sommato a quello del necromante.



TABELLA 14 - MAGIA ASTRALE

Livello di magia	Percezione della Magia Percezione Flussi Magici e dell'energia che circondano le cose	Dispersione della Magia*	Distruzione dell'Aura	Protezione dalla Magia*	Reintegrazione dell'Energia		
					EM Aggiunta	Totale per ora	Recup. per minuto
2	Dissipazione della Magia al momento del lancio	3			+ 1	3	1 Punto EM ogni 60 minuti
3	Individuazione dell'aura di una creatura	5	Barriera Anti-Magia su un singolo Potere		+ 1	4	20 minuti ogni 15 minuti
4	Individuazione della magia in oggetti e luoghi	8			+ 2	6	ogni 10 minuti
5	Riconoscimento del Dominio a cui un incantesimo appartiene	10			+ 3	8	ogni 8 minuti
6	Riconoscimento dell'Arcano a cui un incantesimo appartiene	12	Barriera Anti-Magia su un intero Arcano		+ 4	10	ogni 6 minuti
7	Riconoscimento del Potere usato per l'incantesimo	15	Barriera Anti-Magia su un intero Dominio		+ 7	15	ogni 4 minuti
8	Riconoscimento completo	20	Barriera Anti-Magia Totale		+ 10	20	ogni 3 minuti
9		30			+ 15	30	ogni 2 minuti
10		40			+ 20	40	ogni 1,5 minuti

* Causano effetti di retroazione

INTENSITÀ

Livello	Livello Standard	M ₃	Intensità	Area Variabile	Esempio	DURATA DEI POTERI		
						Potere	Durata	Concentrazione
1	D	125 dm ³	50x50x50cm	2x1,25mx5cm	Porta Normale - Tavolo	Percezione	Standard	Necessaria
2	E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	4x3mx25cm	Piccola Parete	Dispersione	Istantanea	Non Necessaria
3	F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale	Protezione	Standard	Non Necessaria
4	G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete	Reintegrazione	Variabile	Necessaria
5	H	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/Mura Castello	Distruzione	Istantanea	Non Necessaria
6	I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa			
7	J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa			
8	K	3.375 m ³	15x15x15m	15x10x6m	Palazzo			
9	L	8.000 m ³	20x20x20m		Isolato			
10	M	125.000 m ³	50x50x50m		Stadio/Arena			

DOMINIO ELEMENTALE

ARCANO DI AEROMANZIA

La parola Aeromanzia significa "Magia dell'Aria" e deriva da "Aere" che in latino significa aria e "Manteia" che in nella Grecia antica significava "Arte Divinatoria" o, in senso lato, "Magia".

Questo Arcano dà allo stregone la capacità di controllare il vento e le condizioni atmosferiche. La forza del vento può essere sfruttata in diversi modi: per sollevare oggetti e creature, per creare barriere contro attacchi a distanza, ecc.

I tipi di attacco che possono essere utilizzati con questo Arcano sono diversi: il più usato può essere quello di scagliare un oggetto contro il bersaglio oppure sferzare un colpo di vento concentrato in un punto del corpo della vittima per provocargli dei danni. Si lascia all'inventiva del giocatore i modi con i quali attaccare.

Controllo del Vento

Con questo potere il mago può spostare le masse d'aria a velocità variabile a seconda del livello di magia, entro uno spazio pari al livello di Intensità utilizzato. In termini di gioco la forza che il vento possiede, viene descritta nella tabella e rappresenta l'equivalente della caratteristica Forza usata per i personaggi e le creature in Dimensioni. La velocità di spostamento degli oggetti è riportata sotto la colonna "Metri x Round". Nella tabella viene riportato anche la forza del vento e il peso in kilogrammi che può essere sollevato. Al terzo livello ad esempio la Forza del vento sarà pari a 3, si potranno sollevare fino a 5 Kg e la velocità per round sarà di 40 m.

Il potere può essere usato per spostare cose e creature, bloccare il loro impeto e farle volare, rendendolo estremamente utile e versatile. Quando viene usato in questo modo lo stregone riesce a creare intorno all'oggetto correnti d'aria molto forti che riescono a spostarlo nelle direzioni desiderate. E' necessario che durante l'uso del potere, qualora l'incantesimo duri più round, il mago rimanga concentrato per non perdere il controllo dell'oggetto.

Se il bersaglio oppone resistenza, per sollevarlo, si dovrà incrementare il suo potere di un livello. Se ad esempio un mago con un livello di magia pari a sei riesce a sollevare un uomo di 80 kg, qualora esso opponga resistenza dovrà utilizzare l'incantesimo con un livello di magia pari a sette.

Il potere può essere usato anche come Attacco Magico per scagliare contro avversari oggetti. In tal caso il danno è evidenziato dalla tabella dei Danni Magici. La colonna Danni non tiene conto delle dimensioni e della tipologia dell'oggetto che



viene usato per attaccare, così quando viene usato questo tipo di attacco il danno inflitto varierà in base all'oggetto che viene usato. Per determinare l'ammontare totale di danni che viene inflitto, al danno riportato nella colonna citata deve essere aggiunto quello provocato normalmente dall'oggetto.

Ad esempio un mago del quinto livello usa i suoi poteri per scagliare una freccia che infligge 1D8 danni, tale ammontare andrà aggiunto all'1D6 indicato in

tabella. Se invece di usare una freccia avesse usato una lancia che infligge 1D10+2, l'ammontare totale sarebbe stato 1D6 + 1D10+2 Danni Variabili.

Il danno provocato dalla dimensione e tipologia dell'oggetto non è sempre applicato in maniera piena, ma può essere diminuito o incrementato in base al livello di magia. In questo modo viene tenuto conto della forza d'impatto usata dal mago nel portare a termine l'attacco la quale è a sua volta proporzionale al livello di magia.

La colonna "Modifica" della tabella dei Danni Magici permette di vedere come il danno dell'oggetto scagliato viene variato a seconda del livello di magia. Come si può vedere al primo livello il danno è pari a zero, al secondo è pari ad un quarto, al terzo ad un terzo e così via.

Tornando all'esempio appena visto se il mago fosse stato del terzo livello il danno variabile inflitto con la freccia sarebbe stato di 1D2 + (1D8/3), quello con la lancia (ammesso che fosse pesata meno di 5 kg, dato che al terzo livello un peso maggiore non può essere sollevato), 1D2 + ((1D10+2)/3).

Se il mago fosse stato del settimo livello sia il danno della freccia che quello della lancia andrebbe moltiplicato per due.

Con questo potere il mago può volare, utilizzando il vento come mezzo di locomozione, ad una velocità massima di 90 km/h (circa 30 m a round). Velocità maggiori non consentirebbero di rimanere concentrati, requisito fondamentale perché il volo riesca con successo. Il Narratore può comunque permettere di viaggiare a velocità più elevate in casi particolari. La perdita di concentrazione durante il volo farà cadere il mago a terra, anche se non in maniera brusca, dipenderà dal tipo di scena che si sta giocando in quel momento e spetterà al Narratore decidere se l'atterraggio risulterà indolore o meno.

Nel caso in cui vi siano già condizioni naturali di ventosità al momento del lancio, il Narratore può concedere al mago un incremento di uno o più livelli di magia.

Un esempio di gioco: *Di ritorno a casa dopo aver portato a termine una missione, Astur venne attaccato da un predone armato di tutto punto. Non essendo un guerriero abilissimo, Astur decise di fuggire, ma dopo aver guadagnato alcuni rounds di vantaggio si ritrovò di fronte a un baratro. Scappare*

oltre gli era impossibile e così decise di tentare il tutto per tutto utilizzando le sue abilità di Aeromante di quarto livello per far cadere un masso di 10 Kg da un'altezza di 30 m sulla testa dell'avversario. Spese in tutto 12 punti magici (3 per il livello di magia + 2 per la distanza + 1 per l'Intensità il tutto moltiplicato x 2 per la durata) e gli occorsero perciò 2 rounds per lanciare l'incantesimo. Proprio quanto basta prima che arrivò il guerriero il quale, per accorgersi del masso sollevato da Asthur, deve effettuare un tiro percezione con difficoltà 16 (questo perché non si tratta di un attacco diretto e quindi l'abilità Attacco Magico non viene usata). Riuscendovi egli notò l'enorme masso precipitargli addosso e tentò una schivata (o un tiro Destrezza) con difficoltà 17. Il guerriero, che ha 13 in schivata, tira il dado e ottiene un 2 per un totale di 15. Purtroppo per lui il masso lo colpì causandogli 28 punti danno (per i danni da caduta vedere regolamento base). Egli cadde a terra in fin di vita e Asthur tirato un sospiro di sollievo riprese il suo viaggio indisturbato.

Meteorologia

E' il potere che permette di controllare il tempo e di alterarne le condizioni. Il livello di Intensità è molto importante in questo potere, altrimenti l'area coinvolta è scarsa e gli effetti poco significativi.

Può essere molto utile in caso di mancanza di acqua o laddove si voglia ostacolare il cammino di persone o animali, portare acqua dove generalmente non c'è, e così via. Combinato con il potere del controllo del vento può dare vita a situazioni molto pericolose.

In caso di climi particolarmente aridi o piovosi, il Narratore può richiedere un livello maggiore o minore di magia. Nel caso in cui vi siano già condizioni naturali di ventosità, pioggia ecc.., al momento del lancio, il Narratore può concedere al mago un incremento di un livello di magia o, nel caso opposto, una diminuzione.

Se lo stregone conosce, allo stesso livello, l'Arcano di Idromanzia potrà provocare una sinergia nell'utilizzo dell'energia mistica che incrementerà il livello di magia dell'incantesimo di due livelli. Un mago con un livello di Aeromanzia pari al secondo e uno di Idromanzia pari al quarto non avrà grandi benefici dall'unione dei due Arcani in quanto non potrà aumentare ulteriormente il potere di Idromanzia e, se aumentasse di due livelli quello di Aeromanzia, si ritroverebbe ad avere gli stessi effetti dell'Arcano di Idromanzia.

Invece uno con un livello di magia di 3 su entrambi gli elementi può creare effetti atmosferici come se lanciasse un incantesimo del quinto livello (pioggia forte anziché lieve).

Ritornando al primo caso si avrebbe avuto ugualmente un beneficio se il livello di Aeromanzia conosciuto dal mago fosse stato almeno del terzo livello, in tal caso l'incremento di due livelli lo avrebbe portato a lanciare incantesimi del quinto livello, uno in più rispetto al quarto di Idromanzia.

L'Intensità da usare se l'incantesimo viene usato in combinazione è quella dell'Arcano di Aeromanzia.

Scudo d'Aria

Il mago può utilizzare il vento come scudo contro i colpi inferti o contro attacchi diretti. Il valore di protezione varia in base al livello come mostra la tabella e rappresenta i punti di armatura che il mago riceve come descritto a pagina 28 del manuale di Dimensioni.

Una volta lanciato l'incantesimo lo scudo d'aria rimarrà nell'area specificata dal mago senza che sia necessaria la concentrazione per mantenerlo attivo. Qualora il mago si spostasse dall'area originale, per fare in modo che lo scudo si sposti con lui, dovrà restare concentrato (vedi regole sulla concentrazione a pagina 17).



Un esempio di gioco: Proseguendo nel suo viaggio Asthur si inoltrò in una palude e ben presto si ritrovò avvolto dalla nebbia che sale a banchi dal terreno. Dopo alcuni minuti di cammino si fermò all'improvviso vedendosi arrivare addosso un dardo che gli mancò di poco l'occhio destro. Non trovando ripari a causa della fitta nebbia decise di costruirsi uno e crea una scudo d'aria che aggiunge 5 punti al suo valore di difesa spenden-

do 10 punti magici (4 per il livello di magia +0 per la distanza +1 per l'Intensità il tutto moltiplicato x per 2 per la durata) ma si rese conto che così gli occorreranno 2 round per lanciare l'incantesimo e decise di raddoppiare i punti magici spesi per dimezzare il tempo di lancio. Una volta costruito lo scudo che gli assicura una buona difesa contro i leggeri dardi che gli vengono lanciati contro, Asthur diede vita a una forte corrente d'aria che spazzò via la nebbia davanti a lui, spendendo altri 7 punti (4 per il livello +1 per la distanza +2 per l'Intensità il tutto moltiplicato x 1 per la durata) rendendosi conto di aver violato involontariamente il nido di una gigantesca istrice delle paludi, che vedendo l'intruso allontanarsi cessò di lanciargli i suoi affilati aculei. <<Ancora una volta i miei poteri mi hanno salvato>>. Pensò Asthur uscendo dalla palude e scorgendo in lontananza la sagoma del suo villaggio.

Soffio Vitale

L'unione di questo elemento con l'Arcano della Taumaturgia permette di creare elementali, ovvero creature semi-intelligenti fatte dell'elemento stesso. La creazione di elementali è molto diversa dall'evocazione che si può ottenere tramite l'Arcano di Magia Extradianzionale. Mentre con quest'ultimo l'elementale viene portato dalla sua dimensione natale alla nostra, con il soffio vitale la creatura viene creata magicamente e la sua vita è legata strettamente alla durata dell'incantesimo, alla fine del quale l'elementale ritornerà nella sua forma non vivente.

Le caratteristiche di questi esseri sono riportate di seguito.

Forza	Vol del mago + il suo livello di magia
Destrezza	Vol del mago
Danni	Come da tabella dei Danni Magici
Armatura	Nessuna
Movimento	Va moltiplicato x 3 perché vola

Queste creature hanno il valore di Percezione del mago, e non hanno quello di Conoscenza e di Volontà. Dopo averli creati il mago può controllarli rimanendo sempre concentrato, nel caso la concentrazione dovesse cessare l'elementale sarà libero di agire secondo la propria indole o secondo l'indole del suo creatore; al Narratore spetterà l'ultima decisione.

Le dimensioni dell'elementale sono determinate dal livello di Intensità usato dal mago che sarà quello dell'Arcano di Aeromanzia.

Per le altre informazioni sulla creatura si rimanda al Bestiario di Dimensioni, Volume 1°.

Vuoto

Questo potere permette al mago di creare dei vuoti d'aria in grado di estinguere incendi, togliere ossigeno, far precipitare creature volanti e così via.

Al primo livello è possibile estinguere una fiamma di una candela semplicemente togliendo l'ossigeno intorno. Al secondo la fiamma di una torcia, al terzo quella di un camino, al quinto quella di un piccolo falò di circa un metro di diametro, al settimo quelle di un incendio come potrebbe essere quello di una capanna all'ottavo quelle di un grosso incendio. Al decimo livello è possibile creare il vuoto totale entro l'area in cui si manifesta l'incantesimo.

Se usato come attacco questo potere permette di soffocare coloro che si trovano entro l'area colpita. In questo caso il danno per round che verrà applicato sarà quello elencato nella tabella dei Danni Magici. Prima che il danno venga applicato la vittima può resistere per un numero di round pari alla propria Forza, come specificato nelle regole per il soffocamento viste nel manuale di Dimensioni a pagina 33.

Se viene creato un vuoto d'aria in aree dove stanno volando creature o veicoli aerei, il pilota o la creatura colpita dovranno effettuare un check comparato sull'abilità Pilotare (o Destrezza se si tratta di una creatura), contro l'abilità magica del lanciatore dell'incantesimo. Se il check viene sbagliato la vittima perderà quota per tanti metri quanti saranno quelli dell'area colpita.

Ad esempio, un mago del quarto livello che crea un vuoto in un'area di 5x5x12 metri, farà sì che chiunque fallisca il check comparato, cadrà per almeno 12 metri prima di poter riprendere quota, sempre che non si schianti a terra prima!

Gli effetti che si possono raggiungere creando un'area di vuoto assoluto (o comunque molto forte) possono essere come quelli descritti di seguito, tratti dagli studi del Dott. R. Rufus che, tempo addietro, esaminò con zelante precisione gli effetti di questo potere:

"...una creatura che si trovi all'interno di un'area di vuoto assoluto, oltre a non poter respirare, subirà molti spiacevoli effetti. Dapprima sentirà un dolore fortissimo ai polmoni e alle orecchie (i timpani si foreranno quasi istantaneamente); il dolore si diffonderà a tutto il corpo e la visione sarà sempre più difficile man mano che i capillari inizieranno a spezzarsi ed esplodere, con conseguente copiosa fuoriuscita di sangue da bocca, naso, occhi, orecchie, e varie emorragie interne (es: milza). Il sangue comincerà quindi a bollire nelle vene ed arterie, così come l'urina nella vescica, gonfiando in modo grottesco il corpo del malcapitato. Per evaporare, i liquidi organici sottrarranno calore al corpo, finché questo non sarà congelato. A questo punto l'acqua, sublimando (passando direttamente da ghiaccio a vapor acqueo), liofilizzerà i patetici resti della vittima, che se tenuta al riparo dall'umidità e dagli urti potrà conservarsi a lungo come contorta ma eloquente testimonianza del grande potere dell'aeromanzia. Alternativamente, una vittima liofilizzata può essere facilmente sbriciolata e dare una polvere facilmente solubile e ricca di nutrienti..."

TABELLA 15 - AEROMANZIA

		Controllo del Vento				Meteorologia*	Difesa	Soffio Vitale (Scudo d'Aria)	Elementale
Livello	Tipologia	m a round	Forza Vento	Kg Sollevati	Nessuno	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto
1	Brezza (5km ora)	5	1	0,5	Nessuno	Estingue una fiamma di candela	Estingue una fiamma di candela	1	
2	Brezza Tesa (15 km ora)	20	2	2	Annuvolamento	Estingue una fiamma di una torcia	Estingue una fiamma di una torcia	2	
3	Vento Moderato (30 km ora)	40	3	5	Lieve pioggia	Estingue una fiamma di un caminetto	Estingue una fiamma di un caminetto	3	Elementale minore
4	Vento Forte (50km ora)	70	6	15	Pioggia			5	
5	Burrasca (70 km ora)	100	10	50	Pioggia Forte	Estingue una fiamma di di un falò	Estingue una fiamma di di un falò	7	Elementale medio
6	Burrasca Forte (90 km ora)	125	12	80	Grandine			10	
7	Tempesta (120 km ora)	150	15	150	Neve	Estingue una fiamma di un incendio	Estingue una fiamma di un incendio	12	Elementale Maggiore
8	Uragano (150 km ora)	170	20	300	Tempesta di neve	Estingue una fiamma di un grosso incendio	Estingue una fiamma di un grosso incendio	15	
9	Tornado - 200 km ora	220	30	2000				20	
10	Forte Tornado - oltre 250 km ora	260	40	6000		Assenza di atmosfera	Assenza di atmosfera	25	

* In combinazione con l'elemento dell'Acqua incrementa di 2 livelli

		INTENSITÀ				DANNI MAGICI				DURATA DEI POTERI	
Livello	Intensità	Area Cubica	Area Variabile	Esempio	Livello	Danni	Modifica	Potere	Durata	Durata	Concentrazione
Standard					Magia	Nessuno	0	Controllo Vento	Standard	Standard	Vedi Descrizione
1	F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale	1	1	1/4	Meteorologia	Standard	Vedi Descrizione
2	G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete	2	1	1/3	Difesa	Standard	Vedi Descrizione
3	H	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/Mura Castello	3	1D2	1/2	Vuoto	Standard	Vedi Descrizione
4	I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa	4	1D3	1/2	Soffio Vitale	Standard	Non Necessaria
5	J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa	5	1D6	Peno		Standard	Necessaria
6	K	3.375 m ³	15x15x15m		Palazzo	6	2D6	1,5			
7	L	8.000 m ³	20x20x20m		Isolato	7	3D6	2			
8	M	125.000 m ³	50x50x50m		Stadio/Arena	8	4D6	2,5			
9	N	1.000.000 m ³	100x100x100m		Castello - Grattacielo	9	6D6	3			
10	O	27.000.000 m ³	300x300x300m		Paese	10	7D6	4			

ARCANO DI IDROMANZIA

"Il primo cavallo nero aveva quasi messo piede sulla riva.

In quell'istante si udirono un rombo ed uno scroscio: il fragore di acque impetuose che travolgevano e trascinavano grosse pietre. Frodo vide vagamente il fiume ai suoi piedi sollevarsi, mentre una cavalleria di onde piumate galoppava sui flutti. Sulle creste parevano scintillare fiammelle bianche, ed egli credette quasi di vedere tra le acque bianchi cavalieri su bianchi cavalli dalle criniere spumeggianti. I tre Cavalieri che si trovavano ancora in mezzo al Guado furono travolti e scomparvero, improvvisamente sepolti da un schiuma infuriata. Quelli ancora sulla riva indietreggiarono spaventati..."

— J. R. R. Tolkien - Il Signore degli Anelli

La parola Idromanzia significa "Magia dell'Acqua" e deriva da "Idros" che in greco significa acqua e "Manteia" che in Grecia antica significava "Arte Divinatoria" o, in senso lato, "Magia".

Questo Arcano dà al mago la capacità di manipolare masse di acqua e liquidi che la contengono. Egli acquisisce poteri quali il cambio di stato, lo spostamento, la capacità di far sgorgare acqua dal sottosuolo, il controllo sulla meteorologia, rabdomanzia, il potere di camminare sulle acque, e così via.

Egli può manipolare anche liquidi contenenti una certa percentuale di acqua. La prima colonna della tabella dell'Arcano mostra che percentuale di acqua deve essere contenuta in una miscela così composta affinché questa sia oggetto di magia e inoltre nella colonna "Esempio", vengono elencati alcuni tra i liquidi più comuni. Come si può vedere quanto maggiore sarà il livello di magia tanto minore sarà la percentuale d'acqua nel liquido che è possibile influenzare.

Per quanto riguarda gli attacchi, questo potere può essere utilizzato per compiere qualsiasi forma di attacco il mago ritenga lecita fare utilizzando la forza dell'acqua, come scagliare masse d'acqua contro il bersaglio oppure ricoprirlo di acqua sperando di soffocarlo.

Controllo delle Acque

Permette al mago di spostare, manipolare e modellare una certa quantità di acqua pari al livello di Intensità. È possibile spostare la massa d'acqua, tenendola sempre unita, e farle prendere le forme che si desiderano. Ad esempio innalzare un muro d'acqua, creare un onda che si infranga contro un bersaglio e così via.

L'impeto con il quale la massa d'acqua si muove dipende dal livello di magia ed ha una Forza pari a quella mostrata nella tabella dei danni. Nella colonna "Descrizione" sono riportati gli effetti che il potere provoca su grandi masse d'acqua come mari, fiumi e laghi.

Un esempio di gioco: Quel maledetto pentagono di isole era una volta la casa del più grande aeromante mai esistito. Enion aveva detto al capitano della maledizione

che impediva al vento di entrare nel pentagono ma lui era rimasto sordo a tutto, fissato col voler passare alla storia come il primo uomo, anzi pirata, ad avere attraversato il pentagono vivo. Già, ma poi toccava ad Enion alzarsi ogni mattina ed usare tutta la sua Energia Magica, ben 40 punti, per animare le correnti marine che spingevano la nave per quelle poche miglia ogni giorno (3 per il livello di magia + 5 per l'Intensità + 2 per la distanza il tutto x 4 per la durata).

Moltiplicazione

Questo potere dà al mago la possibilità di aumentare la quantità di acqua a patto che questa si trovi in forma liquida. La quantità su cui può agire è data dal livello di Intensità; condizione essenziale perché l'incantesimo abbia successo è data quindi dalla presenza di acqua. Al primo livello il mago può raddoppiare il volume della massa d'acqua influenzata, al terzo triplicarla e così via, come mostra la tabella.

Cambio di stato

E' il potere che permette di far mutare lo stato di un liquido contenente acqua. Al secondo livello si può trasformare l'acqua in vapore o, viceversa, trasformare il vapore in liquido. Al terzo, si può trasformare il liquido in ghiaccio o il ghiaccio in liquido. Al quinto livello si può, in aggiunta, far passare il liquido dallo stato solido a quello gassoso e viceversa.

Un esempio di gioco: Fu all'alba del decimo giorno di quella navigazione che la nave si ritrovò faccia a faccia con un grosso iceberg la cui pericolosità nessuno, nemmeno Enion, comprese subito. Tutti però si meravigliarono del fatto che un iceberg di tali dimensioni potesse trovarsi così a Sud, ma la meraviglia come minimo raddoppiò dopo che Enion per evitare la collisione sciolse l'iceberg con due incantesimi da 10 punti di Energia Magica l'uno (2 per il livello di magia + 5 per l'Intensità + 3 per la distanza il tutto x 1 per la durata). Dal ghiaccio emerse infatti quello che a prima vista sembrò un cadavere, almeno fino a che strani fulmini magici non presero a scaturire dal suo corpo. Mentre i più cominciarono ad urlare, Enion, che aveva capito chi fosse l'uomo, radunando le sue energie residue con i suoi ultimi 10 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 5 per l'Intensità + 2 per la distanza il tutto x 1 per la durata) lanciò un nuovo incantesimo e rinchiuse il corpo, non ancora ridestato del tutto, in una nuova bara di ghiaccio. Ora, pensò Enion, con un po' di fortuna e sperando che le scorte di cibo bastino forse riusciremo a finire questa folle traversata.

Poteri Vari

Sono una serie di poteri che derivano dalla padronanza di questo elemento. Invece di elencarli in colonne separate sono stati raggruppati in un'unica colonna anche se ognuno di loro rappresenta un potere a parte.

❖ **Rabdomanzia:** permette al mago di percepire, finché rimarrà concentrato, se intorno a lui vi è presen-



za di acqua. Il livello di Distanza determinerà quanto lontano egli può percepire.

❖ **Idropercezione:** Al secondo livello egli acquisisce il potere di percepire le vibrazioni in acqua come laghi, fiumi e mari che gli permettono di sentire in maniera dettagliata i rumori entro il raggio d'azione dell'incantesimo, come ad esempio sentire quello che viene detto sull'altra sponda di un lago o di un fiume. Il raggio d'azione a cui si può arrivare a percepire dipende dal valore di Distanza dell'incantesimo.

Al quarto livello egli può percepire tutto ciò che si trova entro il volume di Intensità usata come le creature, gli oggetti e altri elementi presenti in un certo bacino, quali sono le loro dimensioni, come si muovono e così via. Il raggio d'azione dipende dal valore di Distanza dell'incantesimo.

❖ **Sgorgare dal sottosuolo:** Permette di far fuoriuscire acqua dal sottosuolo a condizione che essa vi sia. La profondità che egli può raggiungere dipende dal livello di Distanza impiegato; se entro questa distanza c'è acqua, riuscirà a portarla in superficie attraverso infiltrazioni del terreno. La Forza con cui sgorga dipenderà sempre dal livello di magia. Per far sgorgare l'acqua non è necessaria la concentrazione. Il tempo impiegato dall'acqua per arrivare in superficie dipende dalla distanza a cui si trova e dalla tipologia del terreno, la velocità di propagazione, espressa in metri al minuto, è comunque pari alla Forza con cui sgorga. Ad esempio un mago del terzo livello può far sgorgare acqua che si trova ad una distanza di 20 metri ad una velocità di 6 metri al minuto.

❖ **Respirare sott'acqua:** permette al mago o su chiunque venga lanciato, di restare in acqua e respirare regolarmente. Non è necessaria la concentrazione. Il potere di Respirare sott'acqua può essere lanciato anche

su altre persone se il mago lo desidera. Se lanciato su razze diverse da quella umana, o diversa dalla razza a cui il mago appartiene, egli deve conoscere l'Arcano di Taumaturgia.

❖ **Camminare sull'acqua:** permette al mago di fare in modo che l'acqua sostenga il suo peso senza affondare, facendolo camminare sulle acque fintanto che rimarrà concentrato.

Per tutti questi poteri non si applica il livello di Intensità.

Movimento in acqua

Con questo potere il mago che si trova in acqua può alterare il suo normale movimento aumentando in base ai moltiplicatori elencati in tabella. Non è necessaria la concentrazione e può essere lanciato anche su altre persone se il mago lo desidera (se la razza a cui viene lanciato è diversa da quella del mago egli deve conoscere l'Arcano di Taumaturgia). Una volta lanciato lo stregone può spostarsi in acqua senza compiere alcun movimento. La velocità di spostamento è quella del valore di Movimento moltiplicata per il fattore elencato in tabella.

Soffio Vitale

L'unione di questo elemento con l'Arcano della Taumaturgia permette di creare elementali, ovvero creature semi-intelligenti fatte dell'elemento stesso.

La creazione di elementali è molto diversa dall'evocazione che si può ottenere tramite l'Arcano di Magia Extradiimensionale. Mentre con quest'ultimo l'elementale viene portato dalla sua dimensione natale alla nostra, con il soffio vitale la creatura viene creata magicamente e la sua vita è legata strettamente alla durata dell'incantesimo, alla fine del quale l'elementale ritornerà nella sua forma non vivente.

Le caratteristiche di questi esseri sono riportate di seguito.

Forza	Vol del mago + il suo livello di magia
Destrezza	Vol del mago
Danni	Come da Attacco Magico
Armatura	Nessuna
Movimento	In acqua va moltiplicato per due

Queste creature hanno il valore di Percezione del mago, e non hanno quello di Conoscenza e di Volontà. Dopo averli creati il mago può controllarli rimanendo sempre concentrato, nel caso la concentrazione dovesse cessare l'elementale sarà libero di agire secondo la propria indole o secondo l'indole del suo creatore; al Narratore spetterà l'ultima decisione.

Le dimensioni dell'elementale sono determinate dal livello di Intensità usato dal mago che sarà quello dell'Arcano di Idromanzia.

Per le altre informazioni sulla creatura si rimanda al Bestiario di Dimensioni, Volume 1°.



Tabella 16 - Idromanzia

Livello di magia	% di acqua es. miscela	Muovere le acque	Moltiplicazione	Cambio di stato	Meteorologia* in acqua	Movimento	Poteri vari	Soffio vitale elementale
I	90%	Cola	Leggermente mosso	Quantità x 2	Foschia 1km	x 1,5	Rahdomanzia	
2	80%	Vino	Mosso	Vaporizzazione Liquefazione	Annuvolamento Nebbia fitta 10 m	x 2	Percezione dei suoni	
3	70%	Sangue	Molto mosso	Quantità x 3	Solidificazione Scioglimento	x 3	Caminare sull'acqua	Elementale minore
4	60%	Whisky	Burrasca	Nebbia fittissima 1m	Pioggia	x 4	Sgorgare dal sottosuolo	
5	50%		Forte Burrasca	Quantità x 4	Sublimazione	x 5	Perc. Dell'ambiente Respirare sott'acqua	Elementale medio
6	40%		Tempesta	Pioggia Forte	Grandine	x 6		
7	35%	Sabbie mobili	Uragano	Quantità x 5	Neve	x 7		Elementale Maggiore
8	30%	Fango	Sciroppi	Tromba marina	Tempesta di neve	x 8		
9	25%		Vortice marino	Quantità x 6		x 9		
10	20%	Alcool	Maremoto	Quantità x 10		x 10		

* In combinazione con l'elemento dell'aria incrementa di 2 livelli

INTENSITÀ

Livello Standard	Livello Intensità	Metri Cubi#	Area Variabile	Esempio
1 E	1,5x1,5x1,5m	3 m ³	4x3mx25cm	Piccola Parete
2 F	2x2x2m	9 m ³	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale
3 G	3x3x3m	30 m ³	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete
4 H	5x5x5m	125 m ³	15x8x1m	Salone/Mura Castello
5 I	7x7x7m	343 m ³	30x8x1,5m	Casa
6 J	10x10x10m	1.000 m ³	15x10x6m	Grossa Casa
7 K	15x15x15m	3.375 m ³	Palazzo	
8 L	20x20x20m	8.000 m ³	Isolato	
9 M	50x50x50m	125.000 m ³	Stadio/Arena	
10 N	100x100x100m	1.000.000 m ³	Castello - Grattacieli	

Se si vogliono calcolare i litri basta moltiplicare il valore per 1000 dato che ogni m³ equivale a 1000 litri circa.

DANNI MAGICI

Livello Magia	Danni	Forza	Potere	Durata	Concentrazione
1	Nessuno	2	Muovere Acque	Standard	Necessaria
2	1	4	Cambio di Stato	Permanente	Non Necessaria
3	1D2	6	Moltiplicazione	Permanente	Non Necessaria
4	1D3	10	Meteorologia	Standard	Non Necessaria
5	1D6	12	Movimento	Standard	Non Necessaria
6	2D6	15	Poteri Vari	Standard	Vedi Descrizione
7	3D6	20	Soffio Vitale	Standard	Necessaria
8	4D6	25			
9	6D6	30			
10	8D6	40			

DURATA DEI POTERI

ARCANO DI Geomanzia

"La spada si frantumò e gli cadde dalla mano tremante."

– J. R. R. Tolkien - Il Signore degli Anelli

La parola Geomanzia significa "Magia della Terra" e deriva da "Geos" che in greco significa terra e "Manteia" che in Grecia antica significava "Arte Divinatoria" o, in senso lato, "Magia".

Questo arcano dà al mago la capacità di influenzare i minerali e i metalli, manipolandoli e alterandoli. I poteri più comuni sono la creazione di terremoti, il magnetismo, manipolazione di rocce e metalli ed oggetti che sono da loro composti.

Può essere utilizzato per compiere diverse forme di attacco in base ai voleri e alle fantasie del mago: gli attacchi più comuni sono l'alterazione di minerali o masse di terra (muri, pavimenti, soffitti, ecc..) al fine di scagliarli contro uno o più bersagli, oppure ricoprirli di terra per immobilizzarli, usare il potere del magnetismo per lanciare oggetti e così via.

La Forza con cui l'incantesimo colpisce è mostrata nella tabella dei danni.

Alterazione di Minerali e Metalli

Con questo potere è possibile alterare la natura e la forma di materiali composti da minerali (roccia, pietra, marmo, alabastro, ecc..), metalli o leghe di metalli (ferro, piombo, oro, argento, bronzo ecc..).

Per alterazione si intende che il materiale in oggetto non può essere né distrutto né creato, ma solo modificato nel suo attuale stato. Ad esempio può essere diviso in parti o unito.

Nel caso un oggetto sia formato da una lega metallica o da un insieme di minerali, spetterà al Narratore attribuirgli una categoria fra le quattro elencate, ovvero: materiale malleabile, resistente, duro, durissimo. Le durezze dei vari metalli e minerali sono riportate nella tabella apposita e fungono da esempio per determinare la resistenza dei vari materiali.

Per alcuni composti speciali come vetro (derivante principalmente dal quarzo e silicio), asfalto (composto da minerali e derivati e catrame), cemento, ceramiche e altri, bisogna precisare che sono stati messi ad un livello di resistenza maggiore di quello che normalmente gli spetterebbe in quanto sono composti non naturali, fabbricati dall'uomo. Ciò, come visto a pagina 7, rende la loro alterazione più difficile da praticare.

Al primo livello il mago può alterare solamente materiali malleabili come ad esempio lo stagno o la sabbia, mentre a livelli maggiori acquista il potere di influenzare anche materiali più resistenti. La quantità di materiale colpito dipende come al solito, dal livello di

Intensità impiegato.

Dato che l'incantesimo è permanente il materiale colpito, una volta alterato, potrà ritornare nella sua forma originale solo tramite un altro incantesimo della stessa natura; un incantesimo di dispersione della magia non annullerà questa alterazione. Gli usi di questo potere sono tantissimi e vanno ad esempio dalla creazione di muri di pietra, a quella di un ponte per valicare un burrone o al piegare o spezzare l'arma metallica dell'avversario e così via (sarebbe restrittivo nonché impossibile elencarli tutti).



Terremoto

Permette al mago di scuotere la terra e provocare effetti simili a quelli di un terremoto. La quantità di terra colpita dipende dal livello di Intensità, mentre il grado a cui il terremoto può arrivare dipende dal livello di magia ed è misurato in gradi della scala Richter. Per passare dal grado della scala Richter a quella Mercalli con buona approssimazione, basta moltiplicare per 1,5.

I danni provocati sono quelli che derivano dai Danni Magici e devono essere applicati per ogni round di durata dell'incantesimo; in caso di crolli di case, il Narratore può assegnare livelli di danno superiori a coloro che si trovano al suo interno. I danni vanno applicati direttamente ai Punti Struttura dell'edificio senza considerare la Resistenza del materiale come visto nel manuale di Dimensioni a pagina 33.

I danni possono anche essere applicati a pareti o strutture di metallo e non necessariamente solo al terreno, in tal caso solo la parte colpita subirà i danni diretti, mentre le zone ad essa adiacenti potranno subire danni strutturali minori che andranno decisi dal Narratore. Ad esempio se l'Intensità per provocare un terremoto su un'intera abitazione non è sufficiente è possibile causarlo su una singola parete e distruggere solo quella.

Magnetismo

Rappresenta il potere di attirare i metalli sfruttando le forze magnetiche. La Forza con cui vengono attratti questi oggetti varia in base al livello di magia come mostrato nella tabella dei Danni Magici; al primo livello si potranno attirare piccoli oggetti come chiodi, piccoli coltelli, ecc.., mentre a livelli successivi si potranno sollevare oggetti più pesanti.

Il livello di Intensità determinerà la quantità di metallo influenzato.

L'oggetto bersaglio della magia resterà, con la semplice concentrazione, sotto il controllo del mago per tutta la durata dell'incantesimo e sarà possibile fargli fare ciò che si vuole, proprio come se l'oggetto volasse. La cosa importante è che l'Intensità dell'incantesimo sia sufficiente per influenzarlo per intero e che l'oggetto non sia troppo pesante per essere trasportato e sollevato in aria. La tabella mostra comunque il

peso che può essere sollevato in base al livello di magia.

Se l'Intensità non è sufficiente l'oggetto può essere spostato tramite l'attrazione magnetica, sempre che il suo peso non sia maggiore di quello consentito dal livello di magia, ma non può essere sollevato in aria perché la forza magnetica non lo coinvolge nella sua interezza.

La colonna Modifica della tabella dei Danni Magici permette di vedere come il danno dell'oggetto scagliato viene variato a seconda del livello di magia (per maggiori informazioni vedi Arcano di Aeromanzia a pagina 44).

Un esempio di gioco: Separatosi da Ian, Coldor venne catturato da una tribù di beduini dediti ai sacrifici umani che lo vorrebbero come prossima vittima. Legato mani e piedi in una tenda con una guardia ben armata che lo sorvegliava non erano molte le possibilità di uscirne vivo, ma quando la guardia si addormentò gli venne un'idea. Perché non usare la sua magia per magnetizzare il coltello della guardia e portarselo alle mani? Ma era legato e la difficoltà per tirare un incantesimo in tali condizioni era pari a 25 e quindi a Coldor che ha 16 in Geomanzia non resta che sperare in un miracolo. Tira il dado e ... Wow! ... ottiene un bel 9 giusto quello che gli serviva (e c'è chi dice che i miracoli non esistono), l'incantesimo riuscì con una spesa di 4 punti di Energia Magica (2 per il livello di magia + 2 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 1 per la durata). Alcuni minuti dopo era libero, ma il rumore della tenda tagliata svegliò la guardia che assonnata si guardò intorno. Ucciderla con un pugnale era impensabile così Coldor fece di nuovo ricorso alla magia alterando la collana di rame del beduino per strangolarlo. Spese così altri 4 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 1 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 1 per la durata) e la guardia, credendo di essere attaccata alle spalle, si voltò, lasciando a Coldor il tempo di uscire dalla tenda e, rubato un cavallo lì vicino, fuggire nel deserto.

Poteri Vari

Sono alcuni poteri che derivano dalla padronanza di questo elemento. Invece di elencarli in colonne separate sono stati raggruppati in un'unica colonna anche se ognuno di loro rappresenta un potere a parte.

❖ **Individuazione dei materiali:** Con questo potere ogni mago al primo livello, ha il potere di individuare la composizione metallica e minerale di rocce, oggetti e qualsiasi materiale composto di tali elementi. Per questi poteri non si applica il livello di Intensità. Il suo raggio d'azione dipende dal valore di Distanza dell'incantesimo.

❖ **Geopercezione:** Al secondo livello egli acquisisce il potere di percepire le vibrazioni nel terreno o in strutture composte da minerali o metalli che gli permettono di sentire in maniera dettagliata i rumori entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Al quarto livello egli può percepire quante creature, oggetti e altri elementi sono presenti su un certo territorio e nelle costruzioni impiantate su di esso, quali sono le loro dimensioni, come si muovono e così via. Per que-

sti poteri non si applica il livello di Intensità. Il suo raggio d'azione dipende dal valore di Distanza dell'incantesimo.

❖ **Inversione della gravità:** Questo potere permette di invertire e annullare la gravità nell'area colpita, che dipende dal livello di Intensità. La Forza con la quale si manifesta il potere dipende dal livello di magia ed è pari a quella mostrata nella tabella dei Danni Magici. Creature ed oggetti nella zona oggetto di magia saranno pertanto spinti verso l'alto (in senso contrario alla forza gravitazionale), con una Forza pari al livello di magia usato. Ciò può comportare una diminuzione di peso degli oggetti o creature o la loro levitazione se la forza sprigionata è in grado di sollevarli. Controllando la Forza dell'incantesimo sarà quindi possibile spingere ciò che si trova all'interno dell'area in senso contrario a quello della gravità.

Per tutti questi poteri non si applica il livello di Intensità. Il loro raggio d'azione dipende dal valore di Distanza dell'incantesimo.

Fusione dei Materiali

Questo potente potere va usato insieme all'Arcano di Piromanzia e combina la distruttività di questo elemento con i poteri della Geomanzia.

Con esso il mago è in grado di poter fondere i metalli e i minerali, creare magma ed eruzioni.

Essendo un potere combinato vanno osservate le regole viste a pagina 38.

Diversamente dal potere di Alterazione la fusione dei materiali permette di rendere liquidi alcuni composti portandoli a temperature elevatissime (vedi tabella dei punti di fusione nell'Arcano di Piromanzia). Per tutta la durata dell'incantesimo i minerali o metalli in oggetto resteranno alla loro temperatura di fusione liquefacendosi. I composti che si trovano in questo stato liquido sono molto pericolosi, e se vengono in contatto con creature o altri materiali possono provocare gravi ustioni.

Alla fine dell'incantesimo i materiali torneranno a raffreddarsi normalmente.

Al quarto livello di magia nell'Arcano di Piromanzia e in quello di Geomanzia è possibile fondere metalli come alluminio, oro, argento, piombo riportati nella tabella di Geomanzia. Al quinto livello di magia nei due Arcani sarà possibile fondere anche alcuni tipi di minerali come la pietra, il calcare, l'alabastro, tufo ed altri mostrati in tabella.

Ad esempio uno stregone con un livello pari al quinto sull'Arcano di Piromanzia e Geomanzia potrà fondere dal bronzo fino allo stagno, dalla pietra fino alla sabbia. Al sesto livello di entrambi gli Arcani è possibile fondere anche il ferro e il marmo.

Il danno inflitto sarà quello della tabella dei Danni Magici dell'Arcano di Piromanzia incrementati di un livello. Ad esempio un mago del quinto livello di Geomanzia e Piromanzia che usa questo potere potrà infliggere fino a 6D6 Danni Variabili.

Dal sesto livello il mago può creare geyser ed eruzioni minori, con terremoti che vanno dal quinto grado della scala Richter in poi, mentre effetti più devastanti possono essere provocati a livelli superiori.

Soffio Vitale

L'unione di questo elemento con l'Arcano della Taumaturgia permette di creare elementali, ovvero creature semi-intelligenti fatte dell'elemento stesso. La creazione di elementali è molto diversa dall'evocazione che si può ottenere tramite l'Arcano di Magia Extradiimensionale. Mentre con quest'ultimo l'elementale viene portato dalla sua dimensione natale alla nostra, con il soffio vitale la creatura viene creata magicamente e la sua vita è legata strettamente alla durata dell'incantesimo, alla fine del quale l'elementale ritornerà nella sua forma non vivente.

Le caratteristiche di questi esseri sono riportate di seguito.

Forza	Vol del mago x 2
Destrezza	Vol del mago/2
Danni	Come da Danni Magici
Armatura	5 Punti
Movimento	Dimezzato

Queste creature hanno il valore di Percezione del mago, e non hanno quello di Conoscenza e di Volontà. Dopo averli creati il mago può controllarli rimanendo sempre concentrato, nel caso la concentrazione dovesse cessare, l'elementale sarà libero di agire secondo la propria indole o secondo l'indole del suo creatore; al Narratore spetterà l'ultima decisione.

Le dimensioni dell'elementale sono determinate dal livello di Intensità usato dal mago che sarà quello dell'Arcano di Geomanzia.

Per le altre informazioni sulla creatura si rimanda al Bestiario di Dimensioni, Volume 1°.

Un esempio di gioco: Coldor, mago della terra di terzo livello e Ian taumurgo di terzo livello, vennero attaccati nel deserto da uno scorpione delle oasi grande quanto un uomo. I due erano buoni combattenti ma una sola puntura di questi esseri è letale per un uomo e così decisero, per evitare ogni rischio, di unire le loro abilità magiche e di evocare un elementale minore della terra. Per fare sì che l'evocazione fosse istantanea dovettero spendere 28 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 3 per l'Intensità + 1 per la distanza il tutto x 2 la durata x 2 per dimezzare i tempi di lancio) e visto che a lanciare l'incantesimo erano in due l'Energia Magica spesa fu pari a 12 punti ciascuno. Una volta evocato l'elementale ai maghi non restò che rimanere concentrati e aspettare che questo compisse il suo lavoro.

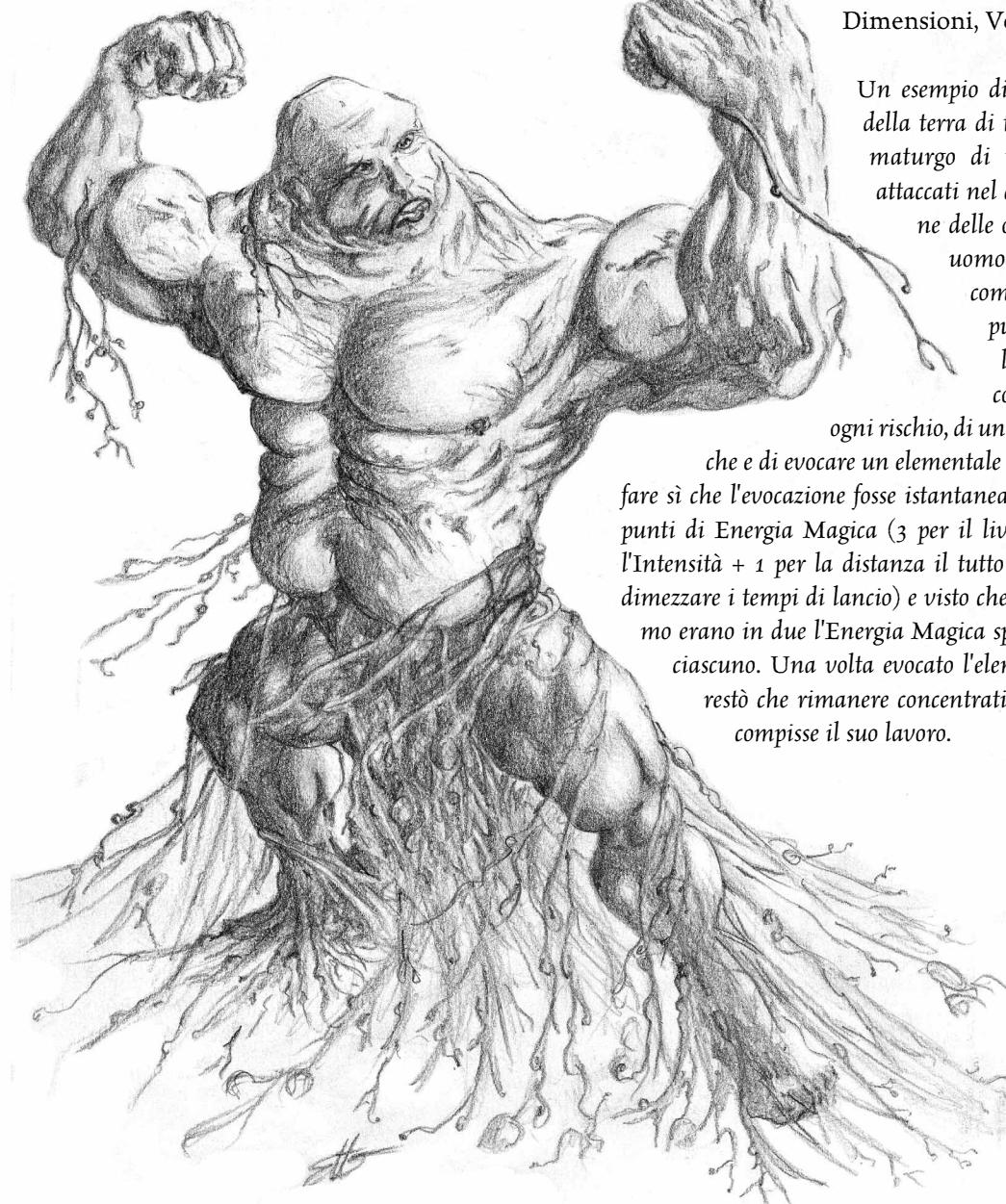


Tabella 17 - Geomanzia

Livello di magia	Minerali	Metalli	Terremoto scala Richter	Magnetismo Kg sollevati	Poteri Vari	Fusione	Vitale
1	Materiale Malleabile Sabbia, Fango	Mercurio, Stagno	2	Individuazione dei metalli e rocce			
2	Argilla, Terra	Piombo	Terremoto debole 1° Scala Richter	8	Percezione dei rumori		
3	Materiali Resistente Tufo, Graffite, Asfalto*	Argento, Oro Rame, Stagno, Zinco	2° Scala Richter	15	Elementale minore		
4	Alabastro, Vetro*	Alluminio, Platino Ottone	Terremoto leggero 3° S. Richter	50	Percezione dell'ambiente	Fusione dei metalli	
5	Materiali Duro Calcare, Pietra Comune	Bronzo	4° S. Richter	80	Fusione dei minerali		
6	Marmo, Vetro Antiproiettile*	Ferro	Terremoto intenso 5° S. Richter	150	Elementale medio		
7	Basalto, Ossidiana, Cemento* Roccia Vulcanica, Quarzo	Cobalto, Titanio	6° S. Richter 300	Piccola Bruzione			
8	Materiale Durissimo Granito - Topazio	Uranio	Terremoto Forte 7° S. Richter	800	5° S. Richter		
9	Diamante	Acciaio	8° S. Richter 2000	Elementale Maggiore			
10	Lega ultra resistente		Terremoto devastante 9° S. Richter	6000	Eruzione intensa 7° S. Richter 8° S. Richter		
10° S. Richter							

*Materiali non naturali

INTENSITÀ

DANNI MAGICI

DURATA DEI POTERI

Livello Standard	Livello Intensità	Area cubica	Area Variabile	Esempio	Livello Magia	Danni	Forza Modifica	Potere	Durata	Concentrazione
1 B	1 dm ³	10x10x10cm	10x10x10cm	Spada	1	Nessuno	2	0	Permanente	Non Necessaria
2 C	8 dm ³	20x20x20cm	20x100x4cm	Alabarda	2	1	4	1/3	Magnetismo	Standard
3 D	125 dm ³	50x50x50cm	2x1x25mx5cm	Porta Normale	3	1D3	6	1/2	Terremoto	Standard
4 E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	4x3mx2cm	Piccola Parete	4	1D6	10	Pieno	Fusione	Non Necessaria
5 F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx5,5cm	Piccola Stanza/Parete Normale	5	3D6	15	1,5	Poteri Vari	Standard
6 G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx5,5cm	Stanza Normale/Grossa Parete	6	4D6	18	2	Soffio Vitale	Necessaria
7 H	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/Mura Castello	7	5D6	20	2,5		
8 I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa	8	6D6	25	3		
9 J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa	9	8D6	30	4		
10 K	3.375 m ³	15x15x15m	Palazzo	10	10D6	40	5			

ARCANO DI PIROMANZIA

“...Il fuoco arriva ad imporre il proprio dominio su quanto gli si para dinanzi; un piccolo lume, invece, viene spento dai medesimi avversari. Ma il fuoco nel suo splendore rapidissimo adatta a se stesso gli elementi che gli si offrono, li distrugge e proprio per opera di quelli più grandi si leva.”

– Marco Aurelio - Ricordi

La parola Piromanzia significa "Magia del Fuoco" e deriva da "Piros" che in greco significa fuoco e "Manteia" che in Grecia antica significava "Arte Divinatoria" o, in senso lato, "Magia".

Questo Arcano dà al mago la capacità di influenzare fuoco e calore, permettendo di riscaldare oggetti, ambienti, di sviluppare fiamme di devastante effetto.

I danni applicati sono riportati nella tabella dei Danni Magici sotto la colonna "Piromanzia".

Alterazione del Calore

E' il potere che permette di alterare la temperatura di un oggetto o di un certo ambiente e le dimensioni del bersaglio sono pari al livello di Intensità che viene usato nell'incantesimo.

La temperatura che si può raggiungere dipende dal livello di magia e dalla temperatura dell'area od oggetto colpiti. Nella tabella è riportato l'aumento o la diminuzione di calore che viene applicata al bersaglio dell'incantesimo: ad esempio, al terzo livello si può arrivare ad incrementare la temperatura di 100 C° o diminuirla di 30 C°, con tutte le conseguenze che ne derivano: se l'area è già ad una temperatura di 20 C° quella raggiunta dopo il lancio della magia sarà di 120 C° nel primo caso, o di -10 C° nel secondo.

La variazione della temperatura nell'area colpita resterà tale per tutta la durata dell'incantesimo a meno che non intervengano fattori esterni o non venga lanciato un altro incantesimo di alterazione.

Il calore massimo che si può raggiungere sarà pari al livello di magia usato moltiplicato per 100, mentre quello minimo moltiplicato per -20. Così un piromante del terzo livello non potrà riscaldare l'area o l'oggetto colpiti ad una temperatura superiore a 300 C° ed inferiore ai 60 C° sotto zero; se l'oggetto o l'area si trovano già a quella temperatura sarà impossibile per lui incrementarla oltre.

Al secondo livello il mago può sviluppare un calore intenso (più 60 C°), in grado di bruciare lentamente oggetti altamente infiammabili. Al terzo livello può sviluppare un calore di più 100 C° in grado di incendiare alcuni materiali infiammabili (come petrolio, olio, ecc..). Solo al quarto livello il mago può creare delle fiamme anche su superfici non infiammabili e incen-

diare oggetti infiammabili. Il tempo necessario per appiccare il fuoco dipenderà dal tipo di oggetto; per i materiali infiammabili come olio, carta, vestiti leggeri occorrerà un round; per quelli più resistenti come legno di un albero, vestiti pesanti, ne occorreranno di più, come deciso dal Narratore.

Le fiamme generate dall'incantesimo (laddove non ci siano materiali infiammabili da ardere), si svilupperanno per tutta la sua durata; se invece attecchiranno su qualcosa di infiammabile questo continuerà a bruciare normalmente.

I danni che vengono causati tramite questo potere e dalle fiamme sono riportati, come di consueto, nella tabella dei Danni Magici nella colonna "Piromanzia", ovviamente tenendo conto di quanto si è detto nella parte generale sugli attacchi diretti, indiretti e consequenziali.

Per quanto riguarda gli Attacchi Diretti fino al terzo livello di magia questi consistono nel semplice riscaldamento (o raffreddamento) di oggetti, aree o creature senza la possibilità di sprigionare fuoco; fiamme, lingue e palle di fuoco possono essere create solo a partire dal quarto livello.

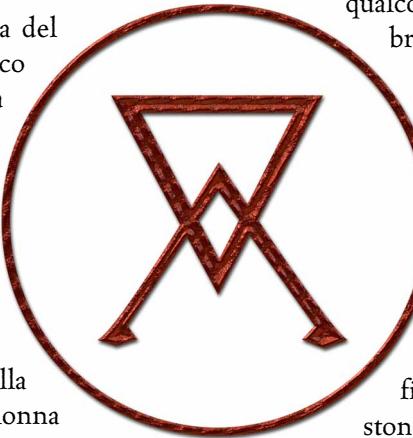
Nel caso vengano raggiunte temperature particolarmente basse, inferiori ai -150/200 C° potranno verificarsi effetti particolari. A quelle temperature gas come azoto e ossigeno tendono a liquefarsi (vedi tabella di Fusione dei Materiali) e gli altri materiali a irrigidirsi e cristallizzare. Qualsiasi cosa tali liquidi tocchino verrà congelata e cristallizzata e si frantumerà con il semplice tocco. Anche i materiali più resistenti se portati a temperature estremamente basse tendono a sgretolarsi come sabbia bagnata al sole.

Attraverso le parole del Dott. R. Rufus si può intuire cosa succede quando vengono lanciati incantesimi di questo tipo:

“...abbassare fino a valori estremi la temperatura all'interno di un'area provocherà, all'interno dell'area stessa, la liquefazione parziale o totale dei gas atmosferici. Questo avrà fondamentalmente due effetti: all'interno della zona si creerà una fitta nebbia di particelle di ossigeno e/o azoto liquidi, che potranno eventualmente condensare in pioggia e precipitare anche al di fuori dell'area (l'azoto resta liquido per 5-10 secondi a temperatura ambiente); contemporaneamente, la condensazione provocherà un calo di pressione, richiamando altro gas dall'ambiente esterno.

Una sfera in cui la temperatura sia estremamente ridotta si presenterà quindi come una palla di vetro colma di nebbia roteante, con un forte vento che attira verso il suo interno e da cui cadono neve (o grandine), azoto ed ossigeno liquidi.”

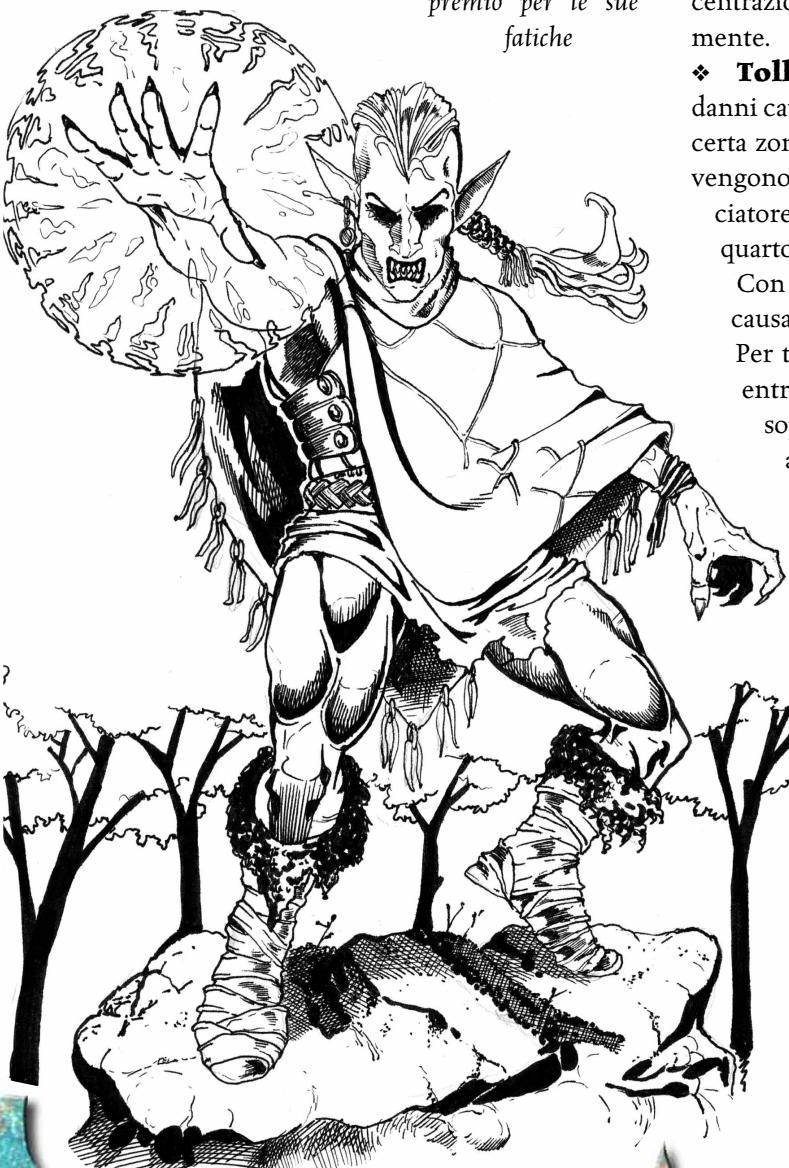
Un esempio di gioco: Da qualche tempo Adart, piromante e fotomante del quarto livello, era alla ricerca di un leggendario portale di fuoco che ora aveva trovato. Il calo



re intorno al portale era però insopportabile: almeno 250-300 gradi. Ma con i suoi poteri e spendendo 16 punti di Energia Magica per abbassare di 200° la temperatura (4 per il livello di magia + 4 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 2 per la durata), riuscì a valicare il potere del portale.

Giunse poi in una serie di grotte ripiene di muschio, sterpaglie e fango. Le grotte erano molto umide e fredde e la visibilità era scarsissima. Decise di appiccare il fuoco da un bastone che aveva portato con sé, gli occorsero 7 punti di Energia Magica (4 per il livello di magia + 3 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 1 per la durata) e il legno iniziò ad ardere.

Avanzando in maniera più spedita, con la torcia protesa innanzi a sé, finì con l'imbattersi in quello che a prima vista sembra essere un gigantesco ammasso semovente di rami, muschio e altri vegetali secchi attaccati insieme. Capi subito le intenzioni ostili del potente gigante dei boschi. Con soli 9 punti di Energia magica (4 per il livello + 3 per l'Intensità + 2 per la distanza il tutto x 1 per la durata) Adart tentò di dare a fuoco al mostro. In pochi attimi dalle sue mani divampò un lunga lingua di fuoco incendiando la creatura che venne avvolta da una grande fiammata, che la bruciò da capo a piedi in pochi round e mandò i suoi resti inceneriti a far compagnia a quelli dei malcapitati predecessori di Adart. Dietro al mostro una teca assai antica proteggeva l'amuleto del fuoco eterno, il giusto premio per le sue fatiche



Note: quest'attacco è un attacco diretto in quanto viene portato direttamente contro la creatura che ha una Difesa pari a 9. L'abilità Attacco Magico del mago è pari a 12; egli tira un 7 al quale il Narratore, vista l'estrema infiammabilità del mostro, dà un bonus di +4, totalizzando 23. La creatura di muschio tira un 6 totalizzando 15; i danni sono pari a 8 più 2D6.

Poteri Vari

Sono una serie di poteri che derivano dalla padronanza di questo elemento. Invece di elencarli in colonne separate sono stati raggruppati in un'unica colonna anche se ognuno di loro rappresenta un potere a parte.

❖ **Controllo delle Fiamme:** può essere usato già al primo livello, e permette di controllare la fiamma di un materiale ardente guidandola, come se fosse "telecomandata", con la semplice concentrazione. Con questo potere il mago può evitare di far arrivare le fiamme direttamente su di lui e dirigerle dove vuole, come se fossero mosse da una folata di vento. Per poter spostare la fiamma, in modo che bruci dove non ci sia materiale infiammabile, occorre poterla generare e ciò è possibile solo al quarto livello. Il volume di fiamme controllabili dipende dall'Intensità usata. Se il mago perde la concentrazione le fiamme torneranno a bruciare casualmente.

❖ **Tolleranza al Calore:** consente di ridurre i danni causati da variazioni di calore eccessive entro una certa zona che dipende dal livello di Intensità. I danni vengono ridotti a seconda del livello di magia del lanciatore. Al terzo livello vengono ridotti a un terzo, al quarto a un quarto e così via.

Con questo potere è possibile ridurre anche danni causati da attacchi basati sull'Arcano di Piromanzia. Per tutta la durata dell'incantesimo, i danni inflitti entro l'area influenzata verranno ridotti come visto sopra. L'area colpita non potrà essere spostata in alcun modo.

Al decimo livello la tolleranza diventa Immunità totale, la sua pelle e se stesso sono protetti dalle fiamme dal calore o dal freddo eccessivo: il mago, e coloro che si trovano all'interno dell'area, non subiranno danni da ustioni e la sua pelle non brucerà. Questo potere non necessita di concentrazione.

❖ **Tolleranza all'Elettricità:** al terzo livello di Piromanzia e Fotomanzia è inoltre possibile sviluppare una resistenza all'elettricità come visto per il potere di Tolleranza al Calore. Per tutta la durata dell'incantesimo, i danni inflitti entro l'area influenzata verranno ridotti in base al livello di Piromanzia e Fotomanzia del mago (sarà scelto sempre quello più basso fra i due). L'area colpita non potrà essere spostata in alcun modo.

Al decimo livello la tolleranza diventa

Immunità totale, la sua pelle e se stesso sono protetti dall'elettricità e dal calore: il mago, e coloro che si trovano all'interno dell'area, non subiranno danni da ustioni e la sua pelle non brucerà. Questo potere non necessita di concentrazione.

Fusione

E' lo stesso potere visto per l'Arcano di Geomanzia a pagina 52.

Elettricità

Combinando gli Arcani di Piromanzia e Fotomanzia (simboli del fuoco e della luce), si possono creare scariche elettriche di elevata potenza in grado di permanere anche per più round e di folgorare gli oggetti o gli esseri che si imbattono in esse.

Le tabelle di Piromanzia e Fotomanzia indicano entrambe il voltaggio raggiunto dalla scarica elettrica, mentre la tabella dei Danni Magici, sotto la colonna Elettricità, mostra i danni provocati dalla scarica generata.

Con questo potere è possibile anche elettrificare oggetti metallici in modo che conservino, per tutta la durata dell'incantesimo, l'elettricità generata. Chiunque entri in contatto con l'oggetto, fintanto che l'incantesimo sarà attivo, subirà danni per ogni round di combattimento in cui il contatto permane.

Se l'incantesimo viene usato in una certa area, per tutta la sua durata, nella zona colpita si manifesteranno,

fulmini e saette che danneggeranno tutti coloro che si trovano all'interno (in questo caso si applicano le regole degli attacchi su aree). I danni applicati sono mostrati nella tabella dei Danni Magici sotto la colonna Elettricità.

Se questo potere viene usato durante tempeste e temporali di grosse dimensioni il mago può richiamare direttamente il potere dei nembi e incrementare il livello di magia di questo potere di uno (o se la tempesta è molto forte anche di più come deciso dal Narratore), anche se il decimo non può essere superato.

Un esempio di gioco: *Adart veniva da una di quelle regioni in cui la magia era molto mal vista e assai poco praticata. Fu per questo che da giovane quando istintivamente cominciò a creare piccoli fulmini venne allontanato dalla sua comunità: e dire che ancora neanche si rendeva conto che, per alterare quell'energia doveva spendere 12 punti di Energia Magica (2 per il livello + 2 per l'Intensità + 2 per la distanza il tutto x 2 per la durata). Ora che era diventato adulto riusciva a creare scariche di portata ben maggiore ed era per questo che molti lo chiamavano Adart delle Tempeste.*

Soffio Vitale

L'unione di questo elemento con il Arcano della Taumaturgia permette di creare elementali, ovvero creature semi-intelligenti fatte dell'elemento stesso.

La creazione di elementali è molto diversa dall'evocazione che si può ottenere tramite l'Arcano di Magia Extradianzionale. Mentre con quest'ultimo l'elementale viene portato dalla sua dimensione natale alla nostra, con il soffio vitale la creatura viene creata magicamente e la sua vita è legata strettamente alla durata dell'incantesimo, alla fine del quale l'elementale ritornerà nella sua forma non vivente.

Le caratteristiche di questi esseri sono riportate di seguito.

Vitalità	Vol del Mago x 2
Destrezza	Vol del mago
Danni	Come da tabella dei Danni Magici
Armatura	Nessuna
Movimento	Normale

Queste creature hanno il valore di Percezione del mago, e non hanno quello di Conoscenza e di Volontà. Dopo averli creati il mago può controllarli rimanendo sempre concentrato, nel caso la concentrazione dovesse cessare, l'elementale sarà libero di agire; al Narratore spetterà l'ultima decisione.

Le dimensioni dell'elementale sono determinate dal livello di Intensità usato dal mago che sarà quello dell'Arcano di Piromanzia.

Per le altre informazioni sulla creatura si rimanda al Bestiario di Dimensioni, Volume 1°.



Tabella 18 - Piromanzia

Livello di magia	Variazione °C (incr./dim.)	Temperatura Effetto	Poteri Vari	Fusione	Elettricità Volt	Soffio Vitale Elementale	Metallo	Punto di Fusione o Condensazione in °C
1	+30/-10	Riscaldamento	Controllo fiamme	10	Mercurio	-39	Ghiaccio	0
2	+60/-20	Calore intenso		20	Stagno	232	Piombo	327
3	+100/-30	Ustione		40	Zinco	419	Alluminio	658
4	+200/-40	Fiamma	Tolleranza al Fuoco	80	Oro	960	Argento	1.063
5	+300/-50		Fusione dei metalli	150	Rame	1.083	Lava	1.100
6	+400/-70		Fusione dei minerali	Elementale medio	Ferro Puro	1.510	Platino	1.755
7	+500/-100		Piccola Eruzione	300	Iridio	2.454	Tungsteno	3.500
8	+600/-130		5° S. Richter	500	Maggiore	Azoto	Ossigeno	-197 -183
9	+800/-150		6° S. Richter	800				
10	+1000/-200	Immunità	Eruzione devastante	1500				
			10° S. Richter					

INTENSITÀ

Livello Standard	Livello Intensità	Area cubica	Area Variabile	Esempio
1 A	1 cm ³	1x1x1cm	1x1x1cm	Cucchiaio - Chiodo - Anello
2 B	1 dm ³	10x10x10cm	10x10x10cm	Spada - Pistola
3 C	8 dm ³	20x20x20cm	20x100x4cm	Alabarda - Fucile - Elmo
4 D	125 dm ³	50x50x50cm	2x1,25mx5cm	Porta Normale - Tavolo
5 E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	4x3mx25cm	Piccola Parete
6 F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale
7 G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete
8 H	125 m ³	5x5x5m	15x8xm	Salone/Mura Castello
9 I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa
10 J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa

DANNI MAGICI

Livello Magia	Potere Riscaldamento	Durata Standard	Concentrazione Non Necessaria
1	1	1D3	
2	1D3	1D6	
3	1D6	2D6	
4	2D6	3D6	
5	4D6	5D6	
6	6D6	7D6	
7	8D6	9D6	
8	10D6	12D6	
9	11D6	13D6	
10	12D6	14D6	

DURATA DEI POTERI

Soffio Vitale	Standard	Necessaria
Mercurio		
Ghiaccio		
Stagno		
Piombo		
Zinco		
Alluminio		
Oro		
Rame		
Lava		
Ferro Puro		
Platino		
Iridio		
Tungsteno		
Azoto		
Ossigeno		

FUSIONE METALLI

ARCANO DI FOTOMANZIA

La parola Fotomanzia significa "Magia della Luce" e deriva da Photos" che in greco significa luce e "Manteia" che nella Grecia antica significava "Arte Divinatoria" o, in senso lato, "Magia".

Questo Arcano dà al mago la capacità di influenzare la luce, permettendo di creare illusioni ottiche, fonti di luce, zone di oscurità, riscaldare oggetti o ambienti o concentrare la luce per sferrare attacchi.

Illusioni Visive

Con questo potere il mago può manipolare la luce per creare illusioni e distorsioni delle immagini. Al primo livello il potere è debole e si possono solo creare effetti ottici come una leggera distorsione di ciò che si vede. Al secondo livello è già possibile manipolare ombre (facendole sembrare animate), creare piccole illusioni, miraggi, o produrre effetti comunque sempre poco credibili e facilmente riconoscibili. Al terzo livello è possibile manipolare i colori e creare perciò illusioni più potenti, inoltre il mago può mimetizzarsi in un determinato ambiente assumendo i colori del paesaggio che lo circonda.

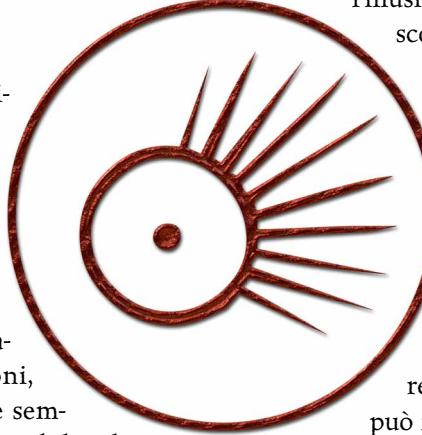
Al quinto livello è possibile rendere quasi invisibile l'area colpita od oggetti e creature che si trovano al suo interno. L'invisibilità però non è totale ma chi la usa può essere notato, sebbene difficilmente, da chiunque riesca in un check sulla Percezione con difficoltà 19; pensate al film Predator, l'alieno non era completamente invisibile, ma la sua sagoma poteva essere intravista.

Per poter arrivare all'invisibilità totale occorre almeno il sesto livello; in questo caso la creatura o l'area colpita si rendono completamente invisibili e quindi impercettibili tramite vista. Da notare che due creature invisibili non si vedono a vicenda, a meno che non abbiano particolari capacità di vedere cose invisibili. Inoltre è possibile far diventare visibile una creatura che non lo è attraverso un incantesimo di visibilizzazione, infatti l'invisibilità è una errata percezione della luce e se si manipola è possibile poter vedere anche l'invisibile.

Per poter capire se ciò che si vede è frutto di un'illusione ottica occorre un elevato livello di Percezione. A seconda del livello di magia usato ci sarà una certa difficoltà nell'individuare l'illusione come mostra la tabella dell'Arcano di Fotomanzia nella colonna Difficoltà.

Ad esempio un'illusione creata con un livello di magia pari al quarto darà una difficoltà pari a 18. Per vedere se un personaggio o una creatura riesce a scoprire che ciò che sta osservando non è reale, dovrà superare o eguagliare con un check sulla caratteristica Percezione la difficoltà assegnata.

Tale difficoltà può essere modificata a seconda della situazione che si sta vivendo attraverso dei bonus o dei



malus che andranno da -3 a +3. Ad esempio un'illusione di quarto livello che faccia apparire un iceberg in pieno deserto sarà meno credibile e la difficoltà può essere diminuita fino a 16, mentre se ci si trova al polo sud potrà essere incrementata fino a 20.

La scena ha perciò un'influenza notevole sulla credibilità dell'illusione e questo deve essere sempre tenuto a mente.

In caso di invisibilità totale il check per riconoscere l'illusione non va fatto perché l'area colpita scompare del tutto, ma può essere effettuato un check Percezione usando gli altri sensi: ad esempio il terribile odore emanato da un troll invisibile lo rende ugualmente individuabile per individuare cose o creature invisibili.

Ovviamente qualora un personaggio tocchi con mano o con altri mezzi l'illusione o viene messo a conoscenza che ciò che vede non è reale, si rende conto subito dell'inganno (o gli si può far rifare il check con un grosso bonus).

Le illusioni create con questo potere non possono essere utilizzate per danneggiare direttamente una vittima proprio perché sono solo frutto di una manipolazione luminosa, a meno che la suggestione non gli provochi particolari conseguenze: ad esempio un ottantenne che vede il fantasma della moglie può crepare d'infarto anche se è solo un'illusione.

L'illusione resterà attiva per tutta la durata dell'incantesimo.

Se l'illusione creata non è statica, ma è in continuo movimento, occorre che il mago rimanga concentrato per la durata dell'incantesimo in modo da farla muovere a suo piacimento.

Alterazione dello Spettro

E' il potere che permette al mago di aumentare o diminuire la luminosità in una determinata area, in base al livello di Intensità usato.

Per vedere il grado di luminosità che si può raggiungere è necessario soffermarci brevemente sulla Scala della Luminosità mostrata nella tabella 19 a pagina 62. Questa semplice scala mostra diversi gradi di luminosità che vi possono essere in una determinata zona (ad esempio una stanza, un luogo all'aperto, e così via), e vanno da un grado di buio totale ad uno di massima luminosità come è possibile vedere nella colonna "Esempio".

La colonna "Propagazione" indica i metri in cui la luminosità tende ad affievolirsi (o ad aumentare) man mano che ci si allontana dall'area colpita. Un livello di 4 metri ad esempio, sta ad indicare che ogni 4 metri il grado di luminosità scende (o sale) di uno.

Supponiamo ad esempio di trovarci in una zona all'aperto di notte con un grado di luminosità pari a 2 (buio intenso) e di lanciare un incantesimo che porti il livello di luminosità a 5 (luce fioca) in

un'area di 3x3x3 metri. Entro l'area il livello di luminosità sarà quello appena detto, ma al suo esterno la luce tenderà ad affievolirsi in questo modo: dato che la propagazione luminosa del grado 5 è di 7 metri, la luminosità, entro i primi 7 metri, scalerà di un grado raggiungendo il quarto (penombra), entro l'ottavo e il quattordicesimo metro raggiungerà un grado di 3 (buio leggero) e così via fino a raggiungere il buio intenso iniziale.

Supponiamo il caso inverso in cui ci si trovi in pieno giorno (grado 7) e si voglia creare un'area di tenebra, con un grado di luminosità di 2 (buio intenso). Dato che il livello di propagazione luminosa del grado 2 è pari a 1 metro, all'esterno della zona di buio intenso l'oscurità si propagherà così: per 1 metro passerà dal secondo grado al terzo, per un altro metro dal terzo al quarto fino a raggiungere il settimo grado di luminosità.

Da notare che mentre nel primo caso la propagazione luminosa si estendeva fino a 21 metri dalla zona colpita (7 metri per scalare dal quinto grado a quarto, 14 per scalare dal quarto al terzo, 21 per scalare dal terzo al secondo), nel secondo caso si propaga per soli 5 (1 metro per passare dal secondo al terzo grado, un altro per passare dal terzo al quarto, uno per passare dal quarto al quinto, uno dal quinto al sesto e infine uno dal sesto al settimo).

La colonna "Furtività" sta ad indicare il bonus o il malus che va dato all'abilità Furtività quando ci si trova in zone di oscurità o di luce.

Detto questo ora possiamo capire come si manifesta



questo potere. Il mago può alterare i gradi di luminosità incrementandoli o diminuendoli a seconda del suo livello di magia. Nella tabella di Fotomanzia sotto la colonna del potere di Alterazione dello Spettro, sono riportate le variazioni dei gradi di luminosità che il mago può effettuare attraverso i suoi incantesimi.

Al terzo livello, ad esempio, egli può alterare lo spettro luminoso di 3 gradi, passando dal buio intenso ad una luce fioca, o da una luce intensa ad una penombra. Al nono livello può far passare un'area da un buio pesto ad una luce accecante e viceversa.

L'area colpita resterà del grado di luminosità scelto dal fotomante per tutta la durata dell'incantesimo senza che sia necessaria la sua concentrazione. La propagazione della luce avverrà nella maniera vista sopra.

Con questo potere è possibile anche alterare leggermente la temperatura dell'area colpita. Una maggiore luminosità può portare ad un incremento della temperatura mentre una maggiore oscurità ad una diminuzione. La variazione di calore dipende comunque dalla luminosità ed è sempre una conseguenza della variazione dello spettro.

La variazione della temperatura può essere provocata o meno dal fotomante a seconda dei suoi desideri e pertanto non è un effetto automatico derivante dall'uso di questo potere.

La temperatura massima o minima che si può raggiungere dipende dal livello di magia e dalla temperatura dell'area, creatura od oggetto colpiti. Nella tabella dell'Arcano sotto la colonna "Alterazione del Calore" è riportato l'aumento o la diminuzione di calore in gradi centigradi che viene applicata al bersaglio dell'incantesimo.

Il calore massimo che si può raggiungere sarà pari al livello di magia usato moltiplicato per 10, mentre quello minimo moltiplicato per -10. Si applicano comunque le regole viste per il potere di Alterazione del Calore dell'Arcano di Piromanzia viste a pagina 55.

Un esempio di gioco: Erano giorni ormai che Ramirez, ladro e fotomante di quarto livello, si muoveva in quell'enorme labirinto alla caccia del tesoro perduto senza successo. Aveva finito le torce ma per fortuna con 20 punti di Energia Magica era in grado di creare luce fioca (grado 5) a sufficienza per 14 ore (3 per il livello di magia + 2 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 4 per la durata). Per fortuna di cibo ne aveva molto, l'unico inconveniente erano i guardiani zombie del labirinto che spesso si ritrovava a dover oltrepassare. D'altro canto la manipolazione della luce offriva anche altri vantaggi, tra cui la possibilità di mimetizzarsi spendendo solo 8 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 1 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto x 2 per la durata) e vista la scarsa percezione degli zombie il trucco riusciva senza grandi difficoltà.

Flash Luminoso

Questo potere consiste in un'emissione di luce fortissima dalla durata istantanea che può essere utilizzato per abbagliare creature e personaggi che si trovano all'inter-

Tabella 19 - Fotomanzia

Livello	Illusioni Visive	Esempio	Tipo illusione	Difficoltà	Concentrazione Luminosa	Flash	Alterazione dello Spettro	Gradi Luminosità	Alterazione Calore °C	Volts
1	Canicola	Debole	Appena Credibile	12				+/- 1	+ 10/-5	10
2	Manipolazione di ombre	Credibile	14	Capacità di incidere carta, legno o materiali infiammabili		Accecamento		+/- 2	+ 15/-10	20
3	Manipolazione colori	Credibile	16	Capacità di bruciare materiali infiammabili		Accecamento +1 round		+/- 3	+ 20/-15	40
4	Mimetismo	Molto credibile	18	Capacità di bruciare vestiti, pelli e materiali meno infiammabili		Accecamento +1D3 round		+/- 4	+ 25/-20	80
5	Invisibilità parziale	Intensa	20			Accecamento +1D6 round		+/- 5	+ 30/-25	150
	Contrasto in movimento									
6	Invisibilità totale	Vera	22	Penetrazione di materiali poco resistenti (legno, lamina metallica)		Accecamento +2D6 round		+/- 6	+ 35/-30	300
7		Reale	24	Penetrazione di materiali resistenti (metalli, minerali spessore 1cm)		Accecamento +3D6 round		+/- 7	+ 40/-35	500
8			26	Penetrazione di materiali resistenti (metalli, minerali spessore 5cm)		Accecamento +4D6 round		+/- 8	+ 45/-40	800
9			28	Penetrazione di materiali resistenti (metalli, minerali spessore 10cm)		Accecamento +5D6 round		+/- 9	+ 50/-45	1000
10			30	Capacità di penetrare materiali molto resistenti		Accecamento +6D6 round		+/- 10	+ 60/-50	1500

INTENSITÀ

DANNI MAGICI				DURATA DEI POTERI					
Livello Standard	Livello Intensità	Area cubica	Area Variabile	Esempio	Livello Fotomanzia	Eletricita	Potere	Durata	Concentrazione
1 D	125 dm ³	50x50x50cm	2x1,25mx5cm	Porta Normale - Tavolo	1	Nessuno	1D3	Illusioni	Standard
2 E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	4x3mx2,5cm	Piccola Parete	2	1	1D6	Concentrazione Luce	Standard
3 F	9 m ³	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale	3	1D3	2D6	Alterazione Spettro	Vedi Descrizione
4 G	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete	4	1D6	3D6	Flash	Non Necessaria
5 H	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/Mura Castello	5	2D6	5D6	Temperatura	Istantaneo
6 I	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa	6	4D6	7D6	Eletricita	Non Necessaria
7 J	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa	7	6D6	9D6		
8 K	3.375 m ³	15x15x15m		Palazzo	8	7D6	12D6		
9 L	8.000 m ³	20x20x20m		Isolato	9	9D6	13D6		
10 M	125.000 m ³	50x50x50m		Stadio/Arena	10	10D6	14D6		

TABELLA 19 - Fotomanzia: continua a pag. 62...

Scala della Luminosità

Grado di Luminosità	Esempio	Propagazione	Furtività
1	Buio pesto - Stanza chiusa senza luci	0 m	Automatico
2	Buio intenso - Notte stellata	1 m	+7
3	Buio leggero - Notte stellata con luna piena - 1 candela	2 m	+5
4	Penombra - Alba, tramonto - 20 candele	4 m	+3
5	Luce fioca - Giorno molto nuvoloso - 50 candele	7 m	+1
6	Luce normale - Giorno parzialmente nuvoloso - 100 candele	10 m	
7	Luce intensa - Giorno sereno - 500 candele	20 m	-1
8	Luce molto intensa - Giorno sereno d'estate alle 12:00 - 1.000 candele	50 m	-3
9	Luce abbagliante - 5.000 candele	80 m	-7
10	Luce accecante insostenibile - 10.000 candele	100 m	Impossibile

no dell'area colpita. Il mago dovrà effettuare un tiro Attacco Magico contro la Resistenza Magica dalla vittima o delle vittime che si trovano all'interno della zona. Se il tiro riesce le vittime resteranno accecate per un certo numero di round come riportato in tabella più un numero di round che dipende dalla differenza fra il tiro di Attacco Magico e quello di Resistenza Magica. Ad esempio un fotomante del quinto livello che tenta di accecare una creatura con una differenza di 3 fra Attacco Magico e Resistenza Magica della vittima sarà in grado di renderla priva di vista per $3 + 1D6$ round.

Il potere può essere utilizzato già al secondo livello di magia anche se in questo caso il numero di round che la vittima resterà abbagliata sarà determinato dalla sola differenza fra il tiro di attacco e quello di difesa, senza altre aggiunte.

Concentrazione Luminosa

Con questo potere il mago può concentrare la luce in un punto creando un vero e proprio effetto lente, simile ad un laser. Il potere può essere usato anche per incendiare oggetti infiammabili come carta, legno, stoffa, ecc..

Se usato come Attacco Magico è comunque possibile colpire più bersagli generando un maggior numero di raggi luminosi. Il diametro dei raggi luminosi non è importante e può essere deciso dal mago al momento del lancio.

I danni inflitti saranno quelli nella tabella dei Danni Magici sotto la voce Fotomanzia e, in caso in cui l'incantesimo duri per più round, verranno applicati per

ogni round di combattimento.

Nella tabella dell'Arcano sono riportati alcuni esempi delle capacità di questo potere.

Un esempio di gioco: Alla fine tanti sforzi furono premiati e Ramirez trovò una grande stanza al cui centro era accumulato un ricchissimo tesoro. Sembrava fatta, eppure l'istinto da ladro di Ramirez gli disse che c'era qualcosa nella stanza con lui. Decise così di creare un cono d'ombra in cui nascondersi (aumentando le probabilità di riuscita della sua abilità Furtività) ed aspettare. Spese 8 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 1 per l'Intensità + 0 per la distanza il tutto $\times 2$ per la durata) e si nascose in un angolo. Giusto in tempo un grosso leone sbucò fuori da dietro il tesoro cominciando a fumare l'aria. Egli non sapeva cosa fare, presto sarebbe stato scoperto, quando vide pendere dal soffitto un gigantesco lampadario in ferro battuto, retto da una vecchia corda; se solo avesse potuto tagliarla al momento giusto: ma come? Concentrando un raggio di luce in modo da creare l'effetto di un laser; bastano 5 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia + 1 per l'Intensità + 1 per la distanza il tutto $\times 1$ per la durata) e il lampadario di ferro crollò addosso al leone pronto a balzare, facendolo svenire. Altri 30 minuti e Ramirez è uno degli uomini più ricchi del pianeta.

Fulmine

E' lo stesso potere descritto nell'Arcano di Piromanzia e deriva dalla combinazione di questo con l'Arcano di Fotomanzia (vedi pagina 56).

DOMINIO VITALE

ARCANO DI TAUMATURGIA

Questo Arcano permette al mago di influenzare il corpo di persone, animali e tutte le creature viventi, escluse le piante. Sono escluse anche creature di origine magica, non morte o creature extradimensionali, mentre possono essere incluse quelle aliene qualora presentino caratteristiche simili a quelle delle specie terrestri. Spetterà comunque al Narratore decidere se una creatura sarà influenzabile o meno.

I poteri di questo arcano sono generalmente usati per guarire ferite e malattie, alterare alcune caratteristiche fisiche, alterare i cinque sensi e l'organismo.

La parola taumaturgia deriva dal greco "thaumatourghia" che significa capacità di operare miracoli.

Guarigione

E' il potere che permette al mago di curare malattie, ferite e ridurre gli effetti dei veleni.

Riguardo le ferite la tabella dell'Arcano riporta la Vitalità che può essere guarita espressa in dadi a sei facce. Per poter operare la guarigione in maniera corretta è necessario che il taumurgo sia in diretto contatto con le parti del corpo lese: qualora questo non fosse possibile la Vitalità curata sarà di un livello di magia inferiore. Inoltre l'uso di particolari unguenti ed erbe può consentire una guarigione più veloce ed incrementare di uno i dadi a sei facce usati.

Ferite leggere e contusioni possono essere completamente guarite a partire dal terzo livello di magia senza che ne resti la minima traccia. Ferite profonde e fratture possono essere curate dal quinto livello, facendo in modo che le ossa si calcifichino entro pochi giorni. Ferite gravi e mortali o fratture particolarmente brutte (al cranio o alla spina dorsale) possono essere curate dal settimo livello in poi e possono rimarginarsi nel giro di poche settimane.

Un'intensità di secondo o terzo livello è sufficiente a guarire qualsiasi ferita inflitta su una persona di media statura.

Riguardo alle malattie spetterà al Narratore decidere se una malattia è leggera, seria, grave o gravissima: la tabella delle malattie a pagina 67 dà comunque un'idea di come possono essere classificate alcune di loro. Sebbene non sia possibile infliggere malattie di tipo virale (dato che queste implicano la creazione vera e propria di organismi viventi meglio conosciuti come virus, AIDS, vaiolo, morbillo, ebola, influenza) è possibile curarle.

Per guarire le malattie al mago occorrono anche erbe mediche speciali, che contribuiscono ad esercitare un influsso benefico; senza di esse il potere perderà

di efficacia, come se fosse di un livello inferiore; i costi e il tempo di lancio saranno perciò quelli del livello scelto mentre gli effetti saranno quelli di uno inferiore.

Al settimo livello un seguace della taumaturgia può rigenerare parti del corpo mutilate ad eccezione degli organi vitali, perché questo processo ha tempi molto lunghi. Rigenerare una parte del corpo di intensità 1 (fino a 5 kg come mani, piedi ecc.), occorre una Durata minima di una settimana (un livello di durata pari a 6); ciò significa che questo incantesimo non può essere lanciato con durate inferiori a questo periodo. Per parti di dimensioni più grandi possono voler ci mesi o anni; per le parti che rientrano in un'intensità pari a 2, la Durata deve essere almeno pari al settimo livello, un livello di Durata pari all'ottavo garantirà la rigenerazione di qualsiasi zona del corpo indipendentemente dalle sue dimensioni (ad esempio la mano di un gigante o la coda di un drago).

Al decimo livello questo potere permette di resuscitare una persona morta. L'operazione è molto complessa e richiede un rituale particolare che dura alcune ore e deve essere fatto con estrema concentrazione, usando erbe e sali particolari aventi proprietà curative, componenti alchemici, parti e interiora di animali, sangue o ogni altro ingrediente richiesto dal Narratore. Il corpo da resuscitare non deve essere in stato di decomposizione, quindi non deve essere morto da più di tre giorni. Al termine dell'incantesimo la creatura tornata dalla morte sarà molto debole e necessiterà comunque di cure e attenzioni onde evitare un ulteriore decesso; in termini di gioco avrà solamente 1D6 punti Vitalità.

E' possibile anche diminuire gli effetti provocati da un veleno se l'incantesimo viene lanciato prima che la sostanza dannosa entri in circolo (il tempo con cui la sostanza entra in circolo dipende dal tipo di veleno ed è stabilito dal Narratore). La tabella mostra come l'incantesimo incide sulla potenza del veleno diminuendola. Al nono livello è possibile immunizzarsi da un qualsiasi veleno o annullare completamente il suo effetto.

Al settimo livello è inoltre possibile curare la licantria, derivante dal morso o dall'infezione di lupi mannari o da altre creature licantriche prima che avvenga la prima trasformazione (generalmente entro la prossima luna piena).

Se questo potere viene usato su creature non morte gli effetti saranno esattamente contrari: invece di curarle egli potrà ferirle di un ammontare di danni pari al valore della Vitalità restituita come mostrato nella tabella. In tal caso sarà necessario effettuare un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica delle creature non morte.

Un esempio di gioco: Separatosi da Kaldor, Ian proseguì il suo viaggio nel deserto alla ricerca della sua oasi



natale, dove le sue abilità di taumaturgo di quarto livello sarebbero state di certo utili. All'improvviso una tempesta di sabbia lo allontanò dalla pista e senza accorgersene precipitò in un crepaccio e svenne. Un dolore acuto al polpaccio destro, simile ad una puntura, lo fece ridestare in tempo per vedere un velenoso serpente delle dune allontanarsi dopo averlo morso. Doveva fare presto e aveva pochi secondi per agire. Utilizzando la taumaturgia e 7 punti di Energia Magica (3 per il livello di magia, 4 per l'intensità, o per la distanza il tutto per 1 per la durata) riuscì ad abbassare di 3 punti la potenza del veleno rendendo così più facile resistergli. Superato il problema veleno si accorse di avere una larga ferita all'addome, causatagli dalla caduta. Con un incantesimo di cura da 8 punti di EM (4 per il livello, 4 per l'intensità, o per la distanza il tutto x 1 per la durata), insieme ad un paio di buone erbe curative poté riprendere il cammino.

Dopo un paio di giorni di cammino Ian arrivò alla sua oasi natale e subito scoprì che c'era bisogno di lui. Una madre e il suo piccolo figlio malato si erano allontanati dall'oasi la sera prima in cerca di qualcuno che potesse curare il bambino. Preso un cammello, si mise subito a seguire le tracce degli sventurati, ma ben presto le perse. Decise così di aumentare la sua capacità visiva fino a poter vedere in dettaglio ad 1 Km di distanza, spendendo 20 punti di Energia Magica (4 per il livello di magia, 1 per l'intensità, o per la distanza il tutto x 4 per la durata). Mezz'ora dopo notò una macchia scura a non più di 2 Km a est; si avvicinò e riconobbe una sagoma umana che stringeva qualcosa avvolto in un panno. Per fortuna li aveva trovati. La madre stava bene, aveva solo bisogno di riposo, il bimbo invece soffriva di una forte dissenteria e bisognava subito curarlo. Per curare una malattia seria come questa gli occorrevano 8 punti di Energia Magica (4 per il livello di magia, 4 per l'intensità, o per la distanza il tutto x 1 per la durata), ma alla fine il bimbo migliorò ed insieme tornarono all'oasi dove venne festeggiato da tutti l'arrivo del nuovo guaritore.

Ringiovanimento

Questo potere è molto forte e permette al mago di ringiovanire e migliorare il fisico di una creatura. Su una singola creatura questo potere può essere usato solo una volta per livello di magia a meno che non venga invecchiata magicamente; in tal caso è

possibile usarlo più volte finché non gli viene restituita la vitalità persa. Ad esempio un mago del settimo livello potrà ringiovanire una creatura di 1D10 anni solo una volta; per ringiovanirla ancora dovrà apprendere l'ottavo livello col quale potrà scalarle altri 3D10 anni. Con questo sistema una creatura può essere ringiovanita al massimo di 191 anni qualora, per ogni livello, venga ottenuto sempre il massimo del risultato (1 + 10 + 30 + 50 + 100).

L'età minima che può essere raggiunta è di circa 15 - 20 anni per le creature umane e un'età proporzionata a questa per le creature non umane più longeve.

Il tempo necessario per il lancio è di circa 20 - 30 minuti dato che occorre un particolare rituale col quale il mago deve restare sempre in continuo contatto con la creatura sulla quale lancia l'incantesimo e in profonda concentrazione mistica.

Un esempio di gioco: Erano dieci anni che Ian era arrivato all'oasi e nel frattempo la sua abilità magica era aumentata di molto portandolo a conoscenze prima inimmaginabili. Questo fu un bene visto quello che ultimamente stava succedendo nelle zone limitrofe.

Alcuni carovanieri feriti arrivati all'oasi raccontarono di un enorme essere mummificato e rinsecchito che attaccò le carovane uccidendo gli uomini in un modo stranissimo: facendoli cioè invecchiare fino alla morte.

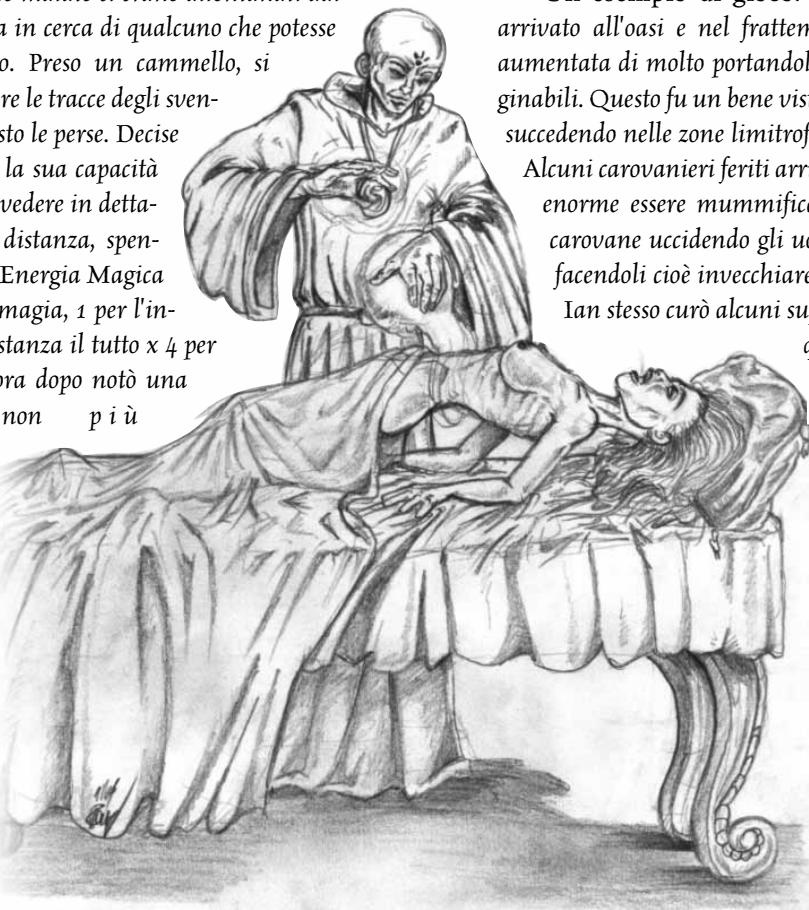
Ian stesso curò alcuni superstiti che sembravano dei cinquantenni ma giuravano di avere vent'anni. Egli dovette intervenire con la magia per restituire loro gli anni perduti, spendendo 12 punti di EM e alcune ore per compiere i rituali per ogni 3D10 anni restituiti (8 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, o per la Distanza il tutto per 1 per la durata).

Alterazione Corporea e del Fisico

Con questo potere il mago può alterare il proprio corpo o quello di

un'altra creatura nelle dimensioni, nell'aspetto e nelle caratteristiche fisiche per tutta la durata dell'incantesimo. L'alterazione dell'aspetto comporta solo la mutazione morfologica esterna della creatura colpita come ad esempio il naso, il colore della pelle, le sembianze del volto, la voce, i peli e i capelli, le unghie e così via. Con questo incantesimo non è possibile trasformare una creatura in un'altra (un uomo in un rospo ad esempio), perché questa facoltà va oltre i poteri della Taumaturgia (verrà invece trattata nell'Alchimia in combinazione con la Taumaturgia).

E' comunque possibile mutare le mani in potenti artigli, far diventare palmati gli arti di una creatura per



permetterle una maggiore velocità in acqua, mutare gli arti in tentacoli, e così via.

Al secondo livello di magia non è possibile incrementare o diminuire le proporzioni della parte del corpo colpita che devono restare tali e che sono stabilite in base all'intensità usata. Ad esempio al secondo livello è possibile alterare un arto umano, oppure un cane di piccole dimensioni dato che corrispondono allo stesso livello di intensità.

Dal quarto livello, e in quelli successivi, è possibile alterare anche le proporzioni della creatura bersaglio in base ai valori mostrati in tabella sotto la colonna "Proporzioni".

Nel caso il potere venga usato su creature che oppongano resistenza, affinché l'incantesimo abbia effetto, occorrerà riuscire in un tiro Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima. Se l'incantesimo riesce essa dovrà effettuare anche un tiro Forza con difficoltà pari al valore dell'abilità Taumaturgia del mago; se viene fallito sverrà subendo danni pari ad $1/3$ dell'abilità. Al tiro Forza seguirà un tiro Shock con difficoltà 18 con tutte le conseguenze che ne derivano.

Nel caso vengano alterate le proporzioni di alcune parti del corpo anziché della sua totalità (ad esempio un braccio viene fatto crescere tre volte rispetto al normale o una gamba rimpicciolita di tre volte), spetterà al Narratore stabilire le penalità (o i bonus) da applicare. Inoltre è possibile modificare la struttura del corpo di una creatura per incrementare il danno prodotto durante il combattimento come ad esempio far crescere potenti artigli o lunghi denti affilati. Sarà sempre il Narratore a decidere l'eventuale incremento dei danni provocati.

Va tenuto conto che la variazione della Forza rispetto alla variazione delle proporzioni non è lineare, ovvero un incremento delle proporzioni del doppio non comporta il raddoppio della Forza.

Per vedere la variazione della Forza in più o in meno basta guardare la colonna "Variazione FOR e DES". I valori riportati rappresenteranno l'ammontare di punti Forza che riceverà in più o in meno la creatura bersaglio.

Anziché tirare i dadi il mago può scegliere di alterare il valore di tanti punti in base alla media indicata nella colonna adiacente. Ad esempio un mago del quinto livello può incrementare il valore di Forza di una creatura di 5 punti o di 1D8. Il valore da alterare può essere spartito fra le due caratteristiche fisiche oppure fatto incidere su una sola.

L'incremento delle caratteristiche fisiche porta ad un aggiustamento delle abilità che dipendono direttamente da esse. Ad esempio un personaggio che riceve un aumento sulla FOR di +2 e che possiede l'abilità Spade e Nuotare le incrementerà entrambe di un punto, dato che il valore di default delle due abilità è dato dalla media tra FOR e DES; se l'aumento fosse stato di 5 punti le due abilità sarebbero cresciute di 3 punti ognuna.

Questo tipo di magia può essere usato anche per incrementare o diminuire l'armatura naturale di una creatura attraverso un irrobustimento della pelle e dello scheletro. Anche in questo caso il valore di armatura aggiunto o sottratto dipende dai valori mostrati in tabella nella colonna "Variazione FOR e DES".

Questo potere può essere usato dallo stesso mago, solo una volta su ogni creatura e non può essere riutilizzato fin tanto che la sua durata non sia finita: due o più taumaturgi possono però praticare lo stesso potere sulla stessa creatura, sommando gli effetti.

Quando la durata dell'incantesimo cessa tutte le alterazioni tendono a scemare lentamente, riportando le caratteristiche fisiche della vittima al loro livello iniziale nel giro di pochi round.

Dato che il potere muta la struttura morfologica di coloro che vengono colpiti, in alcuni rari casi, può ledere la struttura ossea o muscolare di chi subisce l'incantesimo. Spetterà al Narratore decidere se e quando questo può accadere ricordandogli che tanto maggiore è la mutazione quanto più probabile potrà verificarsi un non corretto ritorno alla normalità.

Un esempio di gioco: Alla fine Ian decise che doveva intervenire fisicamente e partì per la zona da dove venivano gli attacchi, ma prima aumentò la sua Forza e la sua Destrezza di 9 punti in modo tale da diventare per alcune ore un guerriero anche lui che non lo era mai stato; per fare questo gli occorreva un incantesimo da 72 punti di EM: 8 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, o per la distanza, il tutto x 6 per la durata.

Controllo Corporeo

Questo tipo di potere fa sì che il lanciatore dell'incantesimo possa controllare la muscolatura e alcuni organi del corpo umano, come pelle, stomaco, intestino, polmoni e così via. Il mago, affinché l'incantesimo abbia effetto, dovrà riuscire in un Attacco magico contro la Resistenza alla Magia della o delle vittime. Questi tipi di poteri non creano danni fisici diretti in nes-



sun caso, ma arrecano penalità più o meno forti che sono pari al livello di magia usato. Ad esempio un taumaturgo del quinto livello potrà provocare penalità e malus pari a -5 su abilità, caratteristiche e checks. Al sesto livello in poi questi effetti diventano micidiali e possono incapacitare la vittima in maniera pesante.

L'intensità dell'incantesimo determinerà le parti del corpo colpite di una o di più creature.

Ogni livello permetterà al mago di utilizzare incantesimi diversi così raggruppati:

❖ 1° Livello: si possono provocare tic nervosi, colpi di tosse, peti o effetti simili che servono a distrarre o infastidire l'avversario.

❖ 2° Livello: tremori, balbuzie e effetti simili che possono dare lievi penalità di movimento.

❖ 3° Livello: nausea, vomito, problemi intestinali o di stomaco. L'effetto si manifesterà dopo un numero di round pari alla FOR della vittima meno la Volontà del mago: nel caso che il valore sia negativo l'effetto sarà immediato.

❖ 4° Livello: è possibile far cambiare colore alla pelle della creatura colpita in modo da assumere la colorazione dell'ambiente che la circonda. Ciò può dare un bonus sull'abilità Furtività o simili per un valore pari al livello di magia; +4 al quarto livello, +5 al quinto e così via.

A questo livello è inoltre possibile rallentare i movimenti della vittima penalizzandola notevolmente come se fosse trattenuta da una forza esterna.

❖ 5° Livello: in combinazione con l'Arcano di Geomanzia (vedi regole sulla combinazione di più Arcani a pagina 38), è possibile pietrificare una creatura. La creatura pietrificata sarà come morta, ma potrà essere spietrificata da un incantesimo della stessa natura o attendere che la durata cessi. In questo caso essa

dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà 20 e per un giorno almeno avrà forti penalità di movimento e di reazione (-5). Qualora l'incantesimo si protragga per anni o mesi è importante che la statua non subisca danni o deterioramenti. Quando gli effetti vengono a cessare e la vittima ritornerà lentamente in vita, effettuando il check sullo shock come descritto sopra e le sue funzioni vitali riprenderanno a funzionare. Se però parti della statua saranno rovinate o rotte, la vittima, nel ritornare allo stato di carne, subirà pesanti mutilazioni e danni equivalenti alle parti recise o deteriorate. Sarà il Narratore a decidere l'ammontare dei danni, al quale lasciamo completa libertà in proposito.

❖ 6° Livello: è possibile avere un leggero controllo della muscolatura della vittima e del corpo utile per far rilassare un muscolo, per far cadere oggetti tenuti in mano da qualcuno, per fargli compiere azioni di breve durata o per provocare scherzi simili. Per controllarlo occorre che il mago rimanga concentrato per la durata dell'incantesimo. Questo tipo di controllo è molto leggero e non andrà oltre a movimenti semplici e immediati: al Narratore l'ultima parola.

Controllare più di tre creature per volta comporta checks sull'abilità magica del mago con difficoltà di 20 più uno per ogni creatura oltre la terza.

❖ 7° Livello: l'incantesimo permetterà la paralisi totale del corpo della vittima per tutta la durata dell'incantesimo.

❖ 8° Livello: a questo livello è possibile controllare fisicamente la vittima o le vittime facendogli fare, come una marionetta, tutto ciò che il mago desidera per la durata dell'incantesimo. Il controllo di più creature è comunque molto difficile e necessita di assoluta concentrazione. Si applicano le stesse regole viste per il controllo al sesto livello.

Tabella 20 - Taumaturgia

Livello di magia	Guarigione		Alterazione Corporea			Controllo Corporeo	Ringiovanimento
	Effetti	Vitalità restituita	Proporzioni	Variazione FOR e DES	Media		
1		1		1	1	Tic nervoso, colpo di tosse, petomania	
2	Malattia Leggera	1D3		1D3	2	Tremore, balbuzie	
3	- 3 Potenza Veleno Contusioni e ferite leggere	1D6	Alterazione stesse proporzioni	1D6	3	Vomito, effetti sull'intestino	
4	Malattia Seria	2D6	Proporzioni doppie o dimezzate	1D6+1	4	Pelle Camaleonica Rallentamenti muscolari	
5	- 5 Potenza Veleno Fratture e ferite gravi	3D6	Proporzioni x3 o 1/3	1D8	5	Pietrificazione	
6	Malattia Grave Rigenerazione	4D6	Proporzioni x4 o 1/4	1D8+1	6	Leggero Controllo muscolare	1 anno
7	- 10 Potenza Veleno Fratture spinali e craniche	5D6	Proporzioni x5 o 1/5	2D6	7	Paralisi totale del corpo	1D10 anni
8	Malattia Mortale	6D6	Proporzioni x6 o 1/6	2D8	9	Controllo totale del corpo	3D10 anni
9	Immunità da un veleno	7D6	Proporzioni x8 o 1/8	2D10	11		5D10 anni
10	Resurrezione	8D6	Proporzioni x10 o 1/10	2D10+5	16		10D10 anni

Tabella Malattie

Malattie Leggere	Herpes, Acne, Raffreddore, Eczema Infezioni Cutanee
Malattie Serie	Bronchite, Morbillo, Varicella, Artrite, Diabete, Influenza Rachitismo, Pellagra, Anemia, Scorbuto, Dissenteria
Malattie Gravi	Insufficienza Cardiaca, Rabbia, Lebbra, Polmonite Tubercolosi, Colera, Meningite, Poliomelite, Salmonellosi
Malattie Mortali	Morbo di Parkinson, Alzaimer, Cecità, Licantropia Peste, AIDS, Ebola, Tumore, Lucemia, Meningite fulminante

Intensità

Livello	Livello Standard	Intensità Kg.	Esempio
1	B	5	Gatto - Avambraccio
2	C	10	Cane - Arto Umano
3	D	30	Bambino - Grosso Cane
4	E	100	Uomo
5	F	300	3 Uomini - Tigre
6	G	800	10 Uomini - Cavallo - Toro
7	H	2.500	40 Uomini - Rinoceronte
8	I	7.000	100 Uomini - Elefante
9	J	20.000	300 Uomini - Drago
10	K	70.000	1.000 Uomini - Brontosauro

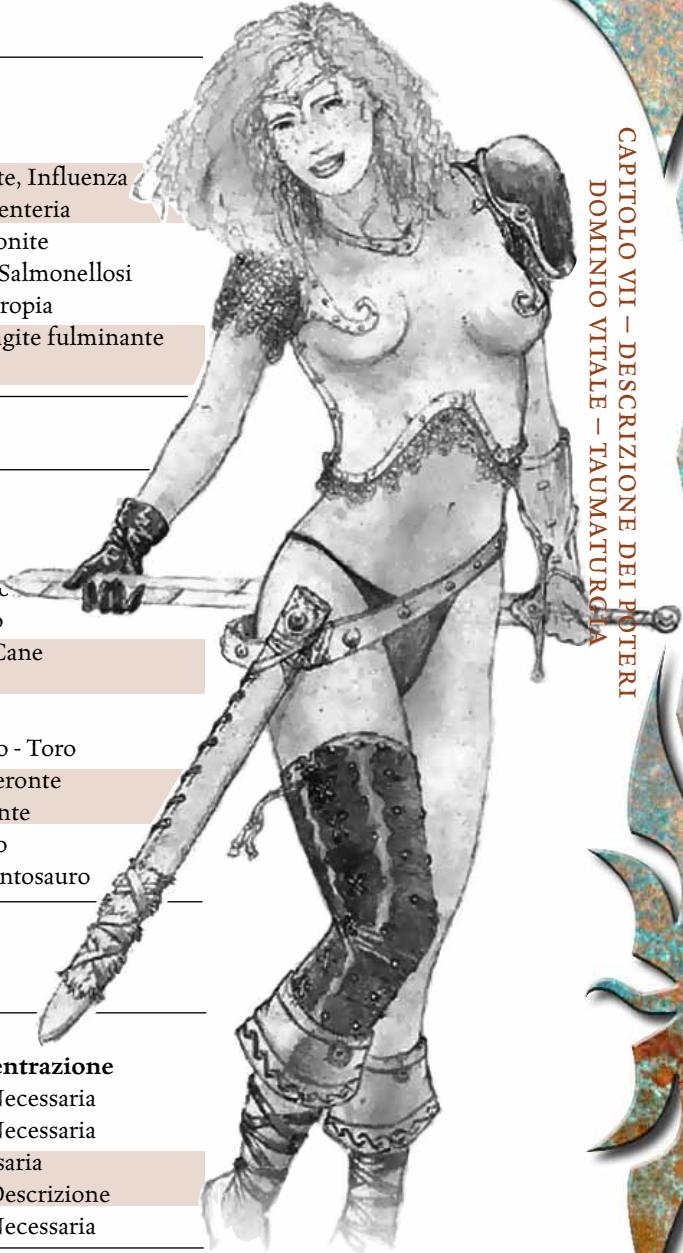
Durata dei Poteri

Potere	Durata	Concentrazione
Guarigione	Permanente	Non Necessaria
Alterazione Corporea	Standard	Non Necessaria
Ringiovanimento	Permanente	Necessaria
Controllo Corporeo	Standard	Vedi Descrizione
Alterazione Sensi	Standard	Non Necessaria

Tabella 20 - Taumaturgia

Alterazione Sensoriale

Vista	Udito	Olfatto	Tatto	Gusto
Visione di dettagli a 30 m	Udire suoni fino a 50m di distanza		Riconoscere oggetti al buio	Riconoscere le annate vino
Vista annebbiata oltre i 100 m	Udire non oltre i 50 m			
Visione di dettagli a 50 m	Udire dietro un ostacolo spesso 50cm	Olfatto da segugio	Mani di velluto	Percezione di saperi lievi e nascosti. Riduzione del gusto
Vista annebbiata oltre i 50 m	Udire fino a 100m, Udire non oltre i 30m	Riduzione dell'olfatto	Riduzione del tatto	Riduzione del gusto
Dettagli a 200 m	Udire fino a 200m, Udire non oltre i 10m	Riconoscere odori a 50m	Sentire spifferi	Perdita del gusto
Annebbiamento oltre i 30 m		Perdere odori oltre i 10m	impercettibili	
Vedere nel buio	Udire dietro un ostacolo spesso 5m	Riconoscere odori a 100m	Perdita del tatto	
Dettagli a 500 m, Annebbiamento oltre i 15 m	Udire fino a 500m, Udire non oltre i 1m		Perdere odori oltre i 5m	
Dettagli a 1km, Annebbiamento oltre i 5 m	Udire suoni fino a 1km	Riconoscere odori a 200m		
Infravisione	Percezione ultrasuoni	Perdita dell'olfatto		
Dettagli a 5km	Udire dietro un ostacolo spesso 10m	Riconoscere odori a 500m		
Annebbiamento oltre i 1 m	Perdita dell'udito			
Dettagli fino a 10 km				
Perdita della vista				



Un esempio di gioco: Arrivato sul posto Ian si mise ad aspettare e poco dopo capì perché tutti erano così terrorizzati dal mostro.

Era enorme, alto almeno 4 metri e simile alla mummia di un gigantesco Brum delle dune. La creatura non perse tempo e si scagliò subito contro Ian con le sue grandi chele.

Nonostante le precauzioni prese la mole del mostro impediva a Ian di combattere al massimo dovendo per lo più schivare e alla fine il mostro riuscì a racchiuderlo in un angolo. Quando sembrava finita fu allora che pensò di far ricorso di nuovo alla magia pietrificando l'immondo essere. Gli occorrevano 184 punti di EM: 5 per il livello di Taumaturgia, 5 per il livello di Geomanzia, 8 per l'Intensità, 5 per la Distanza il tutto moltiplicato per 8 per la Durata. Con un enorme sforzo magico riuscì a tramutare la creatura in una gigantesca statua di nera pietra per i prossimi 2 anni circa, a monito di tutti coloro che avrebbero osato mettere ancora in dubbio le sue grandi capacità magiche.

Alterazione Sensoriale

Questo potere permette di lanciare magie che in qualche modo alterano le capacità sensoriali di una creatura. Sebbene il potere sia unico, per ogni senso alterato il mago dovrà lanciare un diverso incantesimo. La tabella mostra un esempio dei casi che si possono verificare e riteniamo sia di facile lettura senza che venga spiegata nei dettagli.

L'alterazione dei sensi può non solo essere fatta per incrementarli ma anche per diminuirli. Per questo, nella tabella sono riportati gli effetti positivi e negativi che, per ogni livello di magia, è possibile ottenere. Dal terzo livello in poi è possibile privare una creatura dei cinque sensi a partire dal gusto fino alla perdita della vista al settimo livello.

Se la creatura opporrà resistenza alla magia, il mago dovrà riuscire in un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima.

Qui diamo una rapida spiegazione dei vari effetti possibili:

❖ Vista: l'alterazione della vista da la facoltà di incrementare il livello di visibilità della creatura colpita permettendo di vedere a grandi distanze dei dettagli, come se l'oggetto osservato fosse ad una distanza di 1m. Qualora l'oggetto in questione fosse a distanza ravvicinata, l'incantesimo permetterà di vedere i più piccoli dettagli come se si guardasse qualcosa attraverso una lente d'ingrandimento. Al quarto livello è possibile ottenere la vista in condizioni di oscurità, come quella di gatti, gufi ed animali notturni. Al quinto livello si ottiene l'infravisione, ovvero la capacità di vedere gli oggetti in base al calore che sprigionano. Se un oggetto è caldo verrà visto con un colore rosso o acceso, mentre, se è freddo, come blu o un colore più scuro. Le creature viventi vengono visualizzate come rosse, dato il loro calore interno.

❖ Udito: alterando questo senso è possibile udire suoni a grandi distanze o suoni deboli,

come quelli che possono venire da dietro una porta o un muro. Al quinto livello sarà inoltre possibile sentire anche gli ultrasuoni.

❖ Olfatto: anche questo senso permette di sviluppare un olfatto superiore a quello umano in modo da riconoscere odori altrimenti impercettibili e di seguirli proprio come un segugio.

❖ Tutto: è possibile riconoscere oggetti anche senza guardarli, oppure riuscire a sentire spifferi impercettibili. Un incantesimo del secondo livello permetterà ad una persona di avere un'alta sensibilità del tatto, che si può tradurre anche in bonus di +4 su abilità Furtive come Borseggiare, Furtività e simili.

❖ Gusto: con questo tipo di incantesimo si può alterare le capacità gustative in modo da riconoscere certi alimenti o componenti presenti in cibi e bevande, riconoscere l'annata di un vino, individuare cibi avvelenati, ecc..

Soffio Vitale

Come descritto negli Arcani di Aeromanzia, Idromanzia, Piromanzia e Geomanzia e Dendromanzia l'unione della magia elementale con la Taumaturgia permette la genesi di Elementali o di creature viventi nel caso della Dendromanzia.

Per la descrizione di questo potere si rimanda perciò agli Arcani elementali.



ARCANO DI DENDROMANZIA

Questo Arcano permette al mago di influenzare esseri viventi di origine vegetale e il legno. Può essere usato per far crescere piante e arbusti, per accelerare la loro crescita e controllarli.

Ogni mago che lo conosce apprende, di conseguenza, l'abilità di Erboristeria con la quale può riconoscere e usare le erbe; il suo valore finale non potrà essere mai inferiore a quello di Dendromanzia diviso due e verrà sempre aggiornato di conseguenza.

La parola dendromanzia deriva dal greco dendron che significa pianta, albero e manteia che significa magia. Coloro che utilizzavano questo tipo di magia nella civiltà celtica erano un tempo conosciuti con il nome di Druidi.

Per quanto riguarda l'intensità, come si può vedere anche dalla tabella dell'Arcano, la quantità di vegetali influenzati è espressa in volume. Il che significa che tutti i vegetali che rientrano in tale volume possono essere bersaglio dell'incantesimo. Dato che gli alberi non hanno una forma cubica, va da se che le misure espresse sono indicative. In un'area di 3x3x3 metri ci può stare un albero da frutto (come ad esempio un limone), ma anche diversi cespugli di medie dimensioni. Nella tabella degli Arbusti e Alberi sono comunque riportate le diverse tipologie di alberi più comuni e delle loro dimensioni medie. In questo caso non bisogna essere troppo fiscali, altrimenti si rischia di discutere su questioni poco rilevanti; spetterà al Narratore decidere le dimensioni di una pianta e l'intensità necessaria per poterla incantare.

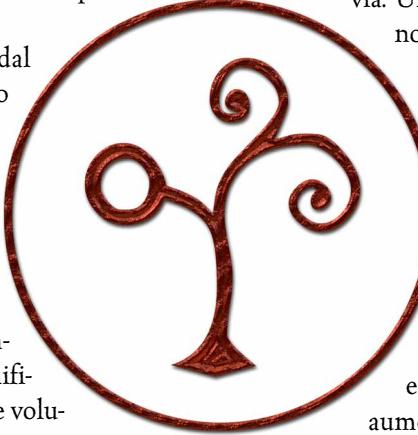
E' importante sottolineare che tutte le piante hanno un'estensione delle proprie radici all'incirca pari alla grandezza della propria chioma, ecco perché sommando il loro volume con quello della chioma si ottiene, grosso modo, un'area cubica.

Nella tabella dell'Intensità vengono indicate anche le massime dimensioni in altezza o in larghezza che si possono raggiungere per un singolo vegetale.

Qualora l'intensità non raggiunga l'interezza della pianta o dell'albero colpito sarà possibile controllare solo una sua parte, come rami o radici. I rami di alberi di grosse dimensioni possono essere tranquillamente considerati come arbusti più piccoli.

Nel caso si voglia lanciare un incantesimo che coinvolga più arbusti, per vederne le quantità colpite si fa sempre riferimento alla tabella dell'Intensità prendendo come riferimento la colonna dove sono indicate le altezze o le larghezze, senza stare a fare calcoli volumetrici eccessivi. L'altezza o la larghezza indicata dovrà essere presa come riferimento per il totale degli alberi influenzati. Ad esempio un'altezza di 40 metri indica che il bersaglio può essere un singolo faggio o due faggi da 20 metri ciascuno o 10 altri alberi non più alti di 4 metri.

Questo sistema, anche se è abbastanza approssimativo, risulterà sempre di facile e di veloce utilizzo.



Alterazione Arborea

E' il potere che permette di controllare e manipolare esseri vegetali e il legno.

Sin dal primo livello è possibile avere un controllo sui vegetali, arbusti e creature vegetali come se esse fossero al comando del dendromante a patto che queste siano vive e non essicate. E' possibile ad esempio far muovere i rami, il tronco e le radici di una pianta, fare in modo che la posizione dei rami e del tronco cresca in una certa maniera e così via. Una pianta di grosse dimensioni comunque non può muoversi o spostarsi dato che le sue radici sono ben piantate a terra, a meno che non si usi un incantesimo di Geomanzia per allentare e muovere il terreno dove è radicata; per i vegetali di piccole dimensioni invece è anche possibile far spostare le radici.

La velocità di movimento è riportata nella tabella dell'Arcano; come si può vedere a bassi livelli questa è molto lenta e, man mano che il mago acquista forza, aumenta. Il controllo sui vegetali incantati resterà per tutta la durata dell'incantesimo e sarà necessaria la costante concentrazione da parte del mago; alla fine dell'incantesimo le piante incantate resteranno nella posizione decisa dal mago fino a tornare lentamente nel loro stato naturale (questo vale più che altro per arbusti e vegetali di piccole dimensioni dato che il tronco e i rami degli alberi di una certa grandezza sono totalmente rigidi e possono restare nella posizione lasciata dal mago).

Nei primi livelli il potere non agisce su esseri vegetali morti, ovvero piante che sono state sradicate e la cui linfa vitale non circola più. In questo caso è opportuno vedere da quanto tempo la pianta è stata sradicata o tagliata. Se al suo interno scorre ancora linfa è possibile controllarla, altrimenti se la pianta si è seccata occorre usare anche l'Arcano di Necromanzia, combinandolo come descritto a pagina 38.

Dal quarto livello in poi la manipolazione permette di alterare la forma di un vegetale come se il mago muovesse un arto del proprio corpo. Gli esseri vegetali e anche il legname non più vivo, possono prendere vita, come se fossero creature mobili e sarà più facile poterle spostare e farle camminare.

Con questo potere insieme ad altri incantesimi, come l'Evoluzione Arborea, è possibile prima far crescere un vegetale fino alle dimensioni volute per poi manipolarlo (le misure non devono eccedere quelle dell'intensità altrimenti non sarà possibile controllarlo interamente, ma solo in parte). In termini di gioco, la Forza che una pianta può avere dipende dalle sue dimensioni: la tabella dell'intensità mostra all'incirca i valori che può assumere un arbusto e con quale forza può far presa.

Questo potere può essere usato anche per curare o ferire piante e creature lignee.

Se viene usato contro creature o mostri vegetali, per danneggiarli direttamente, i danni inflitti saranno pari a quelli illustrati nella tabella dei Danni Magici e sarà necessario un check Attacco Magico contro la

Resistenza Magica delle creature colpite; contro di esse il potere funziona in maniera simile al potere di Infliggere Ferite visto nell'Arcano di Necromanzia. Se utilizzato in questo modo tale potere avrà una durata istantanea e non necessiterà di alcuna concentrazione.

Se invece è usato per scopi benefici allora anziché causare danni il dendromante potrà curarli per un ammontare pari al valore di Danni Magici questa volta però usati al contrario come il potere di cura dell'Arcano di Taumaturgia. Se utilizzato in questo modo la Durata sarà permanente e non necessiterà di alcun tipo di concentrazione.

Nel caso in cui il potere venga usato per controllare arbusti coi quali attaccare direttamente altre creature, per infliggere danni il mago dovrà riuscire in un check Attacco Magico contro il valore di Difesa dei bersagli coinvolti e i danni variabili inflitti saranno sempre quelli mostrati nella tabella dei Danni Magici mentre quelli fissi saranno dati dalla differenza tra Attacco Magico e Resistenza Magica.

La durata del potere è standard quando viene usato come semplice alterazione, (anche quando si usa un ramo per attaccare), mentre è istantanea nel caso di attacco diretto contro creature vegetali e permanente nel caso venga usato come potere curativo.

Un esempio di gioco: Giunse la notte. Molti degli operai taglialegna erano già a letto e gli altri erano per lo più ubriachi quando la rivolta della foresta ebbe inizio. Dieci piante tropicali dalle dimensioni di 5 metri ciascuna cominciarono a muoversi sempre più velocemente verso l'interno dell'accampamento rispondendo agli ordini di Olmec-Pta, un dendromante del decimo livello. Egli spese, per animare e controllare gli arbusti, 108 punti di Energia Magica, 9 per il livello di magia, 9 per l'intensità, 9 per la distanza il tutto x 4 per la durata.

Evoluzione Arborea

E' uno dei poteri più usati dai dendromanti, specialmente su piante da frutto e cereali in modo da farli crescere o appassire più velocemente. La velocità di crescita del vegetale sarà pari ai valori riportati in tabella; la pianta crescerà e si svilupperà in altezza e in larghezza secondo le sue naturali proporzioni, fino a raggiungere le dimensioni massime.

E' importante sottolineare che con questa magia un essere vegetale non può superare il doppio delle dimensioni massime consentite dalla sua struttura naturale. Quindi una pianta di grano non potrà mai arrivare a 5 metri di altezza, né un albero di pere raggiungere le dimensioni di una sequoia. L'incantesimo serve solo a far crescere vegetali in maniera rapida e rigogliosa.

Il potere può anche essere usato per accelerare la crescita e la maturazione dei frutti e l'intero processo di fruttificazione o fioritura.

Sebbene la creazione di piante è possibile solo attraverso l'integrazione con l'Arcano Alchemico, il dendromante può sviluppare rapidamente una qualsiasi pianta da un semplice seme o frutto.

Se usato al contrario questo potere può far appassire e rimpicciolire un arbusto fino a portarlo nel suo stato iniziale di piccola piantina appena sbucciata.

Il livello di Intensità da applicare sarà quello che la pianta raggiungerà dopo lo stadio evolutivo in caso l'incantesimo operi una crescita, mentre in caso di involuzione sarà quello necessario ad incantare la pianta al momento del lancio. Ad esempio se si tenta di far crescere un seme di Rovere fino al suo massimo l'intensità da applicare sarà pari al nono livello, dato che la pianta raggiungerà un'altezza pari a quaranta metri circa. Per lo stesso motivo riportare il Rovere adulto al suo stato iniziale necessiterà dello stesso livello di Intensità.

La durata dell'incantesimo è permanente.

Un esempio di gioco: ...Le baracche vennero buttate all'aria da un paio di enormi piante piene di tentacoli lignei, lunghi tre metri l'uno, fatti crescere da Olmec-Pta con una spesa di 60 punti di Energia Magica 5 per il livello di magia, 6 per l'intensità, 1 per la distanza il tutto x 1 per la durata.

Soffio Vitale

Forse uno dei poteri più belli di questo Arcano anche se di difficile messa in opera! Permette al mago di sfruttare le forze del Dominio vitale tramutando esseri vegetali e il legno in esseri viventi dall'aspetto del tutto simile a quello animale, a patto che venga usato combinato insieme all'Arcano di Taumaturgia come descritto a pagina 38.

Le creature che prenderanno forma dalla struttura vegetale saranno in tutto per tutto simili ad esseri viventi tranne che per i dendroidi, ovvero alberi in grado di muoversi e camminare, che resteranno parte piante e parte creature viventi.

Con questo potere possono crearsi tutte gli esseri viventi che il mago conosce e che ha avuto modo di incontrare e che possono essere influenzate da un incantesimo di Taumaturgia; per tutti gli altri si rimanda al giudizio del Narratore.

Nel caso in cui si voglia tramutare parti di legno non più vivente (come un ramo spezzato) da almeno una settimana, il potere verrà usato come se si conoscesse ad un livello inferiore.

Al terzo livello è possibile creare dendroidi la cui intelligenza sarà pressoché nulla, ma a livelli superiori sarà sempre maggiore come mostrato in tabella. La generazione di dendroidi è un procedimento più semplice rispetto a quello di animali e individui e, a parità di livello, i dendroidi saranno più intelligenti rispetto agli altri esseri concepiti. La velocità di movimento di queste creature è quella espressa nella tabella dell'Arcano nel potere di Alterazione Arborea.

Al quarto livello il mago può creare delle forme primitive avenuti intelligenza simile a quella di insetti. Al quinto dendroidi con intelligenza di un cane o di un gatto che comunque possono rispondere a comandi basilari. Al sesto livello possono essere creati esseri di intelligenza pari a piccoli mammiferi come topi, scoiattoli, conigli; ad esempio tramutare un bastone in un serpente. Al settimo gatti, cani e dendroidi con intelligenza molto vicina a quella di un uomo. All'ottavo creature con intelligenza pari a quella di scimmie o delfini, in grado di capire anche comandi verba-

li e dendroidi completamente intelligenti, mentre al decimo sarà possibile creare forme intelligenti come umani o umanoidi.

Una volta create il mago può controllarle rimanendo concentrato ma, se la concentrazione viene meno, le creature si comporteranno secondo il loro istinto a discrezione del Narratore. Evolvere creature intelligenti significa assumersi una grossa responsabilità, dato che inizialmente non avranno né ricordi né un passato, specialmente se la durata dell'incantesimo si protrae per giorni e mesi. Queste creature resteranno fedeli al loro creatore entro i limiti del possibile, come un bambino farebbe con il proprio genitore. Problemi psichici, comportamentali, desideri insoddisfatti e qualsiasi altra cosa riguardi la loro sfera emotiva e comportamentale sono da prendere in considerazione dal Narratore, che dovrà dosarli a seconda degli sviluppi dell'avventura.

Va ricordato che questo potere ha una durata temporanea allo scadere della quale la creatura ritorna ad essere il vegetale o il pezzo di legno che era in precedenza.

Le dimensioni della creatura dipenderanno dall'Intensità dell'incantesimo. In questo caso basterà osservare la tabella generale dell'intensità a pagina 21: la colonna da visualizzare sarà quella relativa alle creature animali dove l'Intensità è espressa in Kg (questo vale per le creature non dendroidi). Se il Narratore lo ritiene necessario si può applicare la regola in base alla quale l'Intensità di questo potere può essere dimezzata: ad esempio un'intensità di otto verrà considerata come se fosse di quattro. In tal modo si eviteranno di creare esseri di proporzioni troppo grandi. Al Narratore l'ultima scelta.

Per quanto riguarda le caratteristiche principali queste verranno calcolate secondo un metodo simile a quello della creazione dei personaggi di Dimensioni. Il mago avrà a disposizione un ammontare di punti che potrà distribuire tra le varie caratteristiche dell'essere creato. Il totale dei punti varia in base al livello di magia ed è calcolato moltiplicando tale livello per 6. Queste caratteristiche però non potranno superare i valori elencati dalla tabella sotto riportata.

Per le creature non intelligenti il valore di Conoscenza sarà sempre pari a 0 o ad 1.

Caratteristica	Valore
Forza	Livello di Intensità x 4
Destrezza	Livello di magia x 3
Percezione	Livello di magia x 2
Volontà	Livello di magia
Conoscenza	Livello di magia + 2

Le caratteristiche derivate verranno calcolate di conseguenza secondo le regole di Dimensioni e le abilità potranno essere determinate e scelte dal giocatore in accordo con il Narratore, ovviamente solo per quelle creature che hanno un'intelligenza ben sviluppata.

Un esempio di gioco: ...I boscaioli più furbi e più veloci se la diedero a gambe urlando per il terrore. Gli altri vennero trascinati nella foresta pluviale da alcune piante che avevano preso l'aspet-

to di grandi umanoidi con il volto di cinque guerrieri indios che gli operai credevano morti. Olmec-Pta usò un soffio vitale di nono livello spendendo 76 punti di Energia Magica 9 per il livello di magia, 4 per l'intensità, 6 per la distanza il tutto x 4 per la durata. Di quegli uomini nessuno seppe più nulla...

Poteri Vari

Questi poteri sono raggruppati insieme in un'unica colonna anche se ognuno di loro può considerarsi come potere a parte. Molti di questi sono dati dall'unione di questo Arcano con quelli di Necromanzia, Taumaturgia, Psichemanzia e Magia Extra Dimensionale. I livelli in cui i poteri possono essere usati sono indicati nella tabella dell'Arcano.

❖ Necrogenesi: la conoscenza dell'Arcano della Necromanzia, in combinazione con quello della Dendromanzia consente, al secondo livello di magia, la creazione di Dendromorti o Alberi del Male ovvero alberi non morti che hanno contemporaneamente le caratteristiche di un non morto e di un vegetale.

Per maggiori informazioni su queste strane creature si rimanda al Bestiario di Dimensioni.

La durata di questo potere è permanente.

❖ Percezione Arborea: permette al mago, finché rimane concentrato, di percepire rumori, esseri viventi e qualsiasi altra cosa si trovi entro qualche metro dalle piante incantate. La condizione affinché l'incantesimo riesca è che nella zona sondata vi sia abbondante presenza di vegetazione come un bosco, un campo di grano e così via. Il dendromante attraverso il contatto con gli arbusti e i vegetali riesce a percepire tutto ciò che loro percepiscono per tutta la durata dell'incantesimo rimanendo semplicemente concentrato. Il valore di Intensità determinerà le piante incantate attraverso le quali si perpetuerà l'incantesimo.

Per questo potere è necessaria la concentrazione del mago.

❖ Trasporto Arboreo: questo potere in combinazione con l'Arcano della magia Extra Dimensionale permette, al quarto livello, di trasportare il mago da un punto dello spazio ad un altro ed è simile a quello di Teletrasporto. A differenza di quest'ultimo però la condizione affinché l'incantesimo riesca è che il punto di arrivo sia in contatto con il punto di partenza attraverso la vegetazione, la quale permetterà al mago di percepire l'intero spazio da lui raggiungibile. Tanto più fitta risulterà la distribuzione delle piante, quanto più facile sarà per il mago raggiungere quei luoghi dove questa è presente.

Immaginate una foresta o un bosco che si estende per chilometri e chilometri: tutte le piante sono in contatto fra loro, non solo attraverso la loro chioma, ma soprattutto attraverso la loro intricata rete radicale che si espande per migliaia di metri sotto terra.

La differenza con il potere del Teletrasporto sta nel fatto che mentre la distanza coperta da questo dipende dal livello di magia dell'incantesimo, nel Trasporto Arboreo la distanza coperta è limitata solo dalla presenza di vegetazione necessaria al mago per recepire il punto d'arrivo. Ciò permette al dendromante di muoversi in qualsiasi punto unito dalla vegetazione.

Per tutte le altre regole si fa riferimento a quanto detto nel potere di Teletrasporto a pagina 88.

La durata dell'incantesimo è istantanea e non c'è bisogno di concentrazione.

❖ L significazione: con questo potere, al quinto livello di magia, è possibile tramutare una creatura in una via di mezzo tra una statua di legno e un albero in maniera simile al potere di pietrificazione visto per gli Arcani di Necromanzia e Taumaturgia. L'incantesimo deve essere usato in combinazione con l'Arcano di Taumaturgia, anch'esso conosciuto al quinto livello, come descritto a pagina 38.

La creatura significata è come fosse morta, ma può essere delignificata da un incantesimo della stessa natura, da una dispersione della magia o attendere che la durata cessi. Una creatura delignificata dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà 20, e per un giorno almeno avrà forti penalità di movimento e di reazione (-5). Qualora l'incantesimo si protragga per anni o mesi è importante che la statua non subisca danni o deterioramenti. Quando gli effetti vengono a cessare e la vittima ritornerà lentamente in vita, effettuando il check sullo shock come descritto sopra, le sue funzioni vitali riprenderanno a funzionare. Se però parti della statua sono rovinate o rotte, la vittima, nel ritornare allo stato di carne, subirà pesanti mutilazioni e danni equivalenti alle parti recise o deteriorate. Sarà il Narratore a decidere l'ammontare dei danni, al quale lasciamo completa libertà in proposito.

Affinchè l'incantesimo riesca il mago dovrà riuscire in un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima.

La durata dell'incantesimo è standard e non c'è bisogno di concentrazione.

❖ Postcognizione Arborea: questo potere è lo stesso visto nell'Arcano di Psichemanzia e permette al mago di avere visioni su eventi accaduti in passato che hanno interessato o che si sono manifestati nei pressi delle piante oggetto della magia. Tutti i vegetali infatti registrano nel loro tronco e nella loro struttura gli eventi che li circondano e che accadono durante la loro esistenza. Combinando gli Arcani della Psichemanzia e della Dendromanzia è possibile sfruttare questa capacità che le piante possiedono. Mentre lancerà l'incantesimo il mago dovrà semplicemente entrare in contatto con il vegetale per avere le visioni dell'evento che

cerca. Tanto più vecchia è una pianta quante più informazioni essa riuscirà ad accumulare nel tempo.

Per la spiegazione delle visioni avute consultare quanto detto negli Arcani di Psichemanzia e della Magia Dimensionale a pagina 85.

Un esempio di gioco: ...Alla fine dell'attacco solo due figure rimasero sul campo di battaglia, il caposquadra degli addetti alla deforestazione del 15° settore a nord-est del Rio delle Amazzoni, un grosso e rude tagliaboschi canadese rispondente al nome di Rosco Chain che brandiva la sua enorme motosega grondante ancora la linfa di mille piante abbattute, e Olmec-Pta, il grande Albero, come lo chiamava il suo popolo, che per incarnare meglio la furia della foresta si era autotrasformato in una enorme pianta tropicale alta quindici metri e dalla chioma di dieci metri di diametro (questo tipo di incantesimo verrà descritto quando si parlerà dell'Alchimia).

Chain cominciò a guardarsi intorno cercando il suo nemico, inveendo contro di lui e la sua maledetta razza incapace di credere che Olmec-Pta avesse realmente assunto le sembianze di quella enorme pianta. "Mostrati" - disse - "stregone maledetto vieni fuori e affrontami da uomo se hai coraggio. Non vi sono bastati quei cinque che ho ammazzato come cani l'altro giorno è? Ne volete degli altri, vero? E allora fatevi sotto, vi aspetto e le vostre anime andranno a far compagnia a quelle degli altri cinque e agli spiriti delle piante sacre di questa foresta che raderò al suolo; fosse l'ultima cosa che faccio!".

"Non sarà così", pensò tra sé Olmec-Pta, "Nessun altro profanatore come te dissacrerà ancora la foresta sacra degli indios CanaUaca, parola mia." Subito dopo il grande Albero ritornò uomo e mentre Chain correva come un disperato verso di lui per farlo a fette con la sua sega, Olmec-Pta pronunciò queste parole insieme ad un incantesimo "Tu sarai un monito vivente per la tua gente. Che sia fatta giustizia".

Pochi istanti dopo Chain, che ormai distava pochi metri dal suo nemico, si ritrovò come pietrificato, o è meglio dire lignificato mentre Olmec-Pta scompariva nella foresta lasciando quella statua vegetale sola al suo destino: per fare questo il dendromante spese 170 punti di Energia Magica 5 per il livello di magia di Dendromanzia, 5 per il livello di magia di Taumaturgia, 4 per l'intensità (un uomo di media statura ha un livello di Intensità pari a G corrispondente al quarto livello per la Dendromanzia), 3 per la Distanza il tutto x 10 per la Durata.

TABELLA DEGLI ALBERI/ARBUSTI

Altezza/ Larghezza	Descrizione Pianta
4 m	Albicocco, Arancio, Limone
6 m	Pesco, Oleandro, Nocciolo, Nespolo
10 m	Palma, Ginepro, Corbezzolo, Kaki, Melo, Susino, Mandorlo, Acacia, Olivo
15 m	Fico, Mimosa
20 m	Tasso, Alloro, Sughero, Ciliegio, Pero, Spino di Giuda, Agrifoglio, Acero, Opalo, Magnolia
30 m	Pino, Castagno, Leccio, Olmo, Noce, Betulla, Pioppo, Salice, Ippocastano, Acero Argentato, Frassino, Ginko
40 m	Cedro, Larice, Cipresso, Fico Magnolide, Faggio, Rovere, Tiglio, Eucalipto
50 m	Platano, Abete
60 m	Abete Rosso, Abete Canadese
100 m	Baobab, Sequoia Millenaria

Tabella 21 - Dendromanzia

Livello	Alterazione Arborea		Velocità di Mov.	Soffio Vitale	Evoluzione Arborea	Poteri Dendromantici Vari
	Descrizione	Altezza media				
1	Alterazione piante e arbusti viventi	1cm /round				
2		5cm /round				
3		10cm /round	Dendroidi non intelligenti	30cm/round		Necrogenesi: Alberi del Male
4	Alterazione del legname	50cm /round	Forme primitive con intelligenza di insetti	50cm/round		Percezione Arborea
5		1m /round	Dendroidi poco intelligenti	1m/round		Trasporto Arboreo
6		2m /round		2m/round		Lignificazione
7		4m /round	Serpenti piccoli mammiferi	3m/round		
8		6m /round	Dendroidi semintelligenti	4m/round		
9		8m /round	Intelligenza di gatti e cani			
10		10m /round	Intelligenza di Mammiferi semintelligenti			
			Dendroidi intelligenti			
			Forme intelligenti Uomini e umanoïdi			
				15m/round		

INTENSITÀ				DANNI MAGICI				DURATA DEI POTERI			
Livello	Livello Standard	Forza delle piante	Misure Altezza media	Esempio	Livello	Danni Magia	Potere	Durata	Durata	Concentrazione	
1	D	1	50x50x50cm/1m	Bonsai, Mais, Girasole							
2	E	2	1,5x1,5x1,5m/3m	Cespuglio, Roseto							
3	F	4	2x2x2m/4m	Rovo, Pianta da frutto							
4	G	8	3x3x3m/6m	Oleandro, Nocciolo							
5	H	10	5x5x5m/10m	Mandorlo, Acacia, Olivo							
6	I	15	7x7x7m/15m	Fico, Mimosa							
7	J	20	10x10x10m/20m	Acero, Tasso, Alloro							
8	K	25	15x15x15m/30m	Pino, Pioppo, Frassino							
9	L	30	20x20x20m/50m	Tiglio, Rovere, Faggio Abete, Eucalipto							
10	M	40	50x50x50m/100m	Sequoia, Baobab							
					5	2D6					
					6	3D6					
					7	4D6					
					8	5D6					
					9	7D6					
					10	9D6					

ARCANO DI NECROMANZIA

*Morte vecchio nostromo, è ora di salpare.
Questa terra ci annoia, leviamo gli ancoraggi!
Se neri come inchiostro si mostran cielo e mare,
i nostri fidi petti sono pieni di raggi!
Col tuo veleno alleviaci l'asprezza della via!
Noi vogliamo, bruciati da questo interno fuoco,
scendere nell'abisso, Cielo o Inferno che sia,
e annegar nell'Ignoto, pur di trovare il nuovo!*

– C. Baudelaire - I fiori del male

E' l'insieme dei poteri dell'arte oscura, con i quali si possono infliggere ferite e malattie, creare non morti e qualsiasi altro effetto che tenda a ledere la vita. Questo è uno degli Arcani più letali e pericolosi e coloro che praticano quest'arte sono sempre mal visti dagli altri, che li temono e li schivano.

Questo Arcano permette al mago di influenzare il corpo di persone, animali, tutte le creature viventi e non morte, escluse le piante. Sono escluse anche creature di origine magica o creature extradimensionali, mentre possono essere incluse le creature aliene qualora presentino caratteristiche simili a quelle delle specie terrestri. Spetterà comunque al Narratore decidere se una creatura sarà influenzabile o meno.

La parola necromante è simbolo di morte e distruzione; spesso associata con quella di creature non morte e dell'oltretomba. In antichità questa figura faceva da tramite tra il mondo dei morti e quello dei vivi attraverso i suoi poteri di contattare le anime dei defunti. Infatti necromanzia (o negromanzia) deriva dal greco nekros, che significa morte, e manteia che significa arte divinatoria.

Infliggere Ferite

Questo potere permette al mago di ferire l'avversario attraverso la necrosi di parti del corpo come se esso venisse colpito da un'arma da taglio o contundente. Queste necrosi causano emorragie interne o esterne che variano di intensità a seconda del livello di magia usato. Affinchè il mago riesca a danneggiare la sua vittima dovrà riuscire in un Attacco Magico contro la Resistenza Magica della creatura bersaglio; i Danni Variabili inflitti sono mostrati nella tabella dei Danni Magici.

Al quinto livello egli può non solo infliggere danni, ma succhiare Vitalità da una vittima, cioè aggiungere i Danni Variabili arrecati alla propria Vitalità fino ad arrivare al massimo consentito (FORZA x 2). Per far questo basta che spenda il doppio di EM necessaria a lanciare l'attacco magico. Il tempo di lancio varierà di conseguenza.

Ad esempio un mago del quinto livello può

infliggere 2D6 ad una persona adulta spendendo un minimo di 10 punti EM (5 per il livello di magia, 4 per l'Intensità e 1 per la Distanza); egli poteva infliggere 2D6 danni e guarirsi dello stesso ammontare spendendo 18 punti EM. Nel primo caso gli occorrono 2 round per lanciare l'incantesimo, mentre nel secondo ne occorrono 4.

La difesa che dovrà usare l'avversario è data dalla sua Resistenza Magica e non dal normale valore di Difesa usato per altri tipi di attacchi diretti.

Gli esempi del livello di ferite riportati nella tabella dell'Arcano si riferiscono ad un uomo normale con una Vitalità di circa 20.

Se questo potere viene usato su creature non morte il necromante potrà scegliere o di ferirle o di curarle come se lanciasse un incantesimo di Taumaturgia. La Vitalità restituita a dette creature sarà pari ai Danni Magici inflitti come mostrato nella tabella dei Danni Magici.

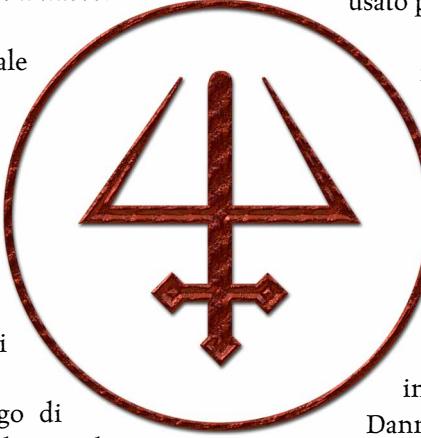
Infliggere Malattie

Un necromante può infliggere malattie più o meno gravi a seconda del suo livello di magia, come mostrato nella tabella dell'Arcano sotto la colonna "Infliggere Malattie". Queste malattie sono classificate in quattro classi principali: leggere, serie, gravi e mortali. La tabella delle malattie riporta degli esempi per ogni classe che devono essere presi come riferimento anche per quelle malattie che non sono state elencate. Nel manuale di Dimensioni nel paragrafo relativo all'abilità di Medicina sono riportate, come esempio, ulteriori malattie.

E' importante sottolineare che questo potere viene spesso usato per causare malanni i cui effetti sono quelli di indebolire la vittima lentamente e, nel caso di malattie gravi, fino a portarla alla morte. Affinchè l'incantesimo abbia effetto il necromante deve riuscire in un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della o delle vittime.

Questo potere non avrà mai un effetto immediato, dato che lo sviluppo della malattia richiede del tempo, specialmente in quelle più gravi. La tabella riporta anche i tempi medi di ogni malattia, anche se alcune possono essere più veloci o più lente di altre, a discrezione del Narratore.

Il valore della caratteristica Forza di ogni personaggio e creatura determinerà il tempo di sviluppo e di incubazione della malattia; se tale periodo è espresso in ore, la malattia si sviluppa in un numero di ore pari al valore della sua Forza, se sono espresse in giorni la malattia si svilupperà entro quel tot di giorni: un personaggio con Forza 13 si ammalerà dopo 13 ore o se, il tempo è espresso in giorni, 13 giorni. Spendendo il doppio dei punti magia necessari a lanciare l'incantesimo il mago può dimezzare il tempo di sviluppo di una malattia.



Questo potere può essere usato anche per contaminare e infettare luoghi, alimenti e qualsiasi oggetto o creatura; il tempo in cui la malattia resterà attiva (cioè capace di generare virus, batteri o quant'altro), dipenderà dalla durata dell'incantesimo, al termine del quale i luoghi o gli oggetti contaminati cesseranno di essere pericolosi. Il modo in cui può avvenire la contaminazione dipende dal tipo di malattia e può essere tramite ingestione di un cibo, respirare l'aria di un luogo chiuso, ferirsi con un oggetto infetto e così via. Il Narratore può fare effettuare dei check Forza per vedere se chi entra in contatto con le cose contaminate resta o meno infetto.

Le malattie, indebolendo la vittima, tendono a ridurre le sue caratteristiche fisiche e mentali e di conseguenza tutti gli altri valori derivati. Lasciamo al Narratore l'arbitrio di stabilire come e quanto tali caratteristiche e abilità verranno influenzate.

Risucchio Vitale

Questo tipo di potere è molto forte e permette al mago di invecchiare e indebolire il fisico di una creatura.

Se il necromante lo desidera una parte della linfa vitale succhiata alla vittima può essere convertita in linfa vitale, provocando un effetto di ringiovanimento dello stregone: cioè ciò che viene risucchiato va a ringiovanire lo stregone. La vitalità risucchiata è espresso in settimane, mesi o anni come mostrato nella tabella dell'Arcano sotto la colonna "Risucchio Vitale".

Ad esempio un necromante del quinto livello lancia un incantesimo di risucchio vitale ad una persona di 50 anni invecchiandola di tre mesi e ringiovanendo dello stesso numero di mesi. Supponendo che la vittima fosse d'innanzi a lui il costo di lancio è così determinato: 5 punti EM per il livello di magia, 2 per la Distanza, 4 per l'Intensità e 1 per la Durata che fanno 11 punti EM.

Chi perde linfa vitale tramite questo potere si sentirà appesantito e vuoto con una forte sensazione di angoscia, brividi e debolezza sparsa per tutto il corpo.

L'effetto dell'invecchiamento e del ringiovanimento è immediato e inizia non appena l'incantesimo è stato terminato.

Lo stato di ringiovanimento non può essere disperso in alcun modo se non da un mago con un livello di magia superiore al sesto e, in ogni caso, vengono seguite le normali procedure viste a pagina 40. Un incantesimo di individuazione del magico lanciato su un necromante che è sotto effetto di questo potere rivelerà la presenza di energia magica.

Sebbene il processo di invecchiamento può colpire qualsiasi creatura vivente, per poter guadagnare degli anni un necromante deve sottrarre linfa vitale a creature umane o umanoidi aventi caratteristiche vitali simili alle sue (uomini, elfi, nani, altri umanoidi ma non un cane o una mucca).

Gli effetti dell'invecchiamento colpiscono generalmente caratteristiche fisiche come Forza e Destrezza, ma possono riflettersi anche su quelle mentali. Starà al Narratore decidere se e come tali caratteristiche vengo-

no influenzate, specialmente se l'età raggiunta è superiore ai quarant'anni.

Diversamente dall'incantesimo dell'Arcano di Taumaturgia, questo può essere ripetuto più volte su una creatura, fino a portarla alla morte. Per l'effetto di ringiovanimento si seguono le stesse regole viste per il potere di Ringiovanimento dell'Arcano di Taumaturgia.

Il potere non può essere usato su creatura già morte.

Un esempio di gioco: Hawaii: quello sì che è un ottimo posto per passare le vacanze!

Lasciate che mi presenti: sono Boris Drenov e vorrei raccontarvi dell'ultima volta che sono andato a passare un paio di settimane in quelle splendide isole per, come dire, "rinvigorirmi" un po'.

Appena sceso dall'aereo mi resi subito conto di essere arrivato nel posto giusto: splendide ragazze, bei fusti ovunque e un sacco di vita, di quella vera intendo non come il mio maggior domo che si comporta come uno "zombie" 24 ore su 24 (anche se devo ammettere che il rituale necessario a crearlo non è stato di certo una passeggiata, ma io adoro l'alchimia e si sa che la passione per il proprio lavoro aiuta in questi casi).

Altra cosa di cui mi sono subito accorto era che il mio aspetto da ultracentenario in "semidecomposizione" non mi avrebbe di certo aiutato a conquistare qualche bella figliola locale e mi dovetti subito mettere all'opera per ovviare all'inconveniente.

Come si sa il nostro lavoro non ci abbandona mai del tutto neanche in vacanza anche se a dire il vero io ero andato lì anche per questo motivo, tutto sommato. Addocchiai un gruppetto di nove sani e robusti "surfisti" americani (di quelli che si vedono solo nei film), biondi e fighetti. Decisi che se la loro vita fosse durata una decina di anni in meno a testa tutto sommato l'umanità non avrebbe subito poi un grave danno (ogni incantesimo che invecchia di un anno gli ignari surfisti è costato 16 punti EM: 7 per il livello di magia, 6 per l'Intensità, 3 per la Distanza e 1 per la Durata. Per invecchiare tutti di dieci anni occorre lanciare contemporaneamente 10 incantesimi per un costo totale di 160 EM).

Altri Poderi Necromantici

Questi effetti sono raggruppati in un'unica colonna per semplicità, ma ognuno di loro rappresenta un potere diverso dall'altro. Con essi è possibile ridare vita e controllare le creature morte, contattare gli spiriti dei defunti e animare cadaveri. Eccezione fatta per la necrogenesi e per la resurrezione, tutti gli altri poteri hanno una durata standard.

❖ **Necrofilia:** è il potere che permette al necromante di percepire le creature non morte o la presenza di cadaveri entro un raggio pari al livello di Distanza utilizzato. Ad esempio se il livello di Distanza è pari a 2 il raggio sarà di 10 metri. Il livello di Intensità determinerà le dimensioni massime delle creature percepite. Questo potere può essere usato anche per percepire i punti deboli di una creatura non morta: in questo caso il danno inflitto a tali creature tramite un Attacco Magico può essere incrementato di un livello se

viene usato prima dell'attacco.

❖ **Animazione dei Cadaveri:** permette al necromante di infondere temporaneamente e artificialmente la vita in corpi inanimati e assumerne il controllo. Questi possono essere di persone, animali o qualsiasi altra creatura consentita; è importante che l'Intensità usata nell'incantesimo sia sufficiente. Affinché l'incantesimo riesca occorre che la creatura sia abbastanza integra da poter stare in piedi e muovere le articolazioni. In caso contrario (per eccessiva decomposizione), l'incantesimo può riuscire solo in parte animando parti del corpo come braccia, gambe, teste o così via.

I cadaveri che si trovano sotto terra possono essere animati e portati in superficie a condizione che non siano stati sotterrati ad una distanza maggiore di 1m. In tal caso può essere necessario portare i cadaveri in superficie o l'uso dell'Arcano di Geomanzia per allentare la resistenza del terreno.

Le caratteristiche fisiche delle creature animate subiscono le seguenti variazioni: la Forza è aumentata di tanti punti quant'è il livello di Necromanzia, la Destrezza viene dimezzata. Le caratteristiche mentali sono pari a quelle minime per quella data creatura (per gli umani 3). Le abilità di attacco saranno pari all'abilità Attacco magico del necromante, mentre quelle di difesa sono calcolate normalmente. Nel caso di animazione di parti del corpo i valori potranno essere cambiati a discrezione del Narratore.

Mentre l'animazione è in atto, il mago deve rimanere concentrato per controllare i movimenti delle creature animate: animare più di tre creature comporta una grossa difficoltà nel mantenerne il controllo, per cui il Narratore può richiedere checks sull'abilità Necromanzia. Se il controllo viene perso le creature continueranno a vagare per tutta la durata dell'incantesimo come se fossero completamente prive di intelligenza finché non sarà ripreso. Spetterà al Narratore decidere i comportamenti delle creature animate di cui si è perso il controllo.

❖ **Necrocontrollo:** con questo incantesimo è possibile controllare le intenzioni di creature non morte e soggiogarle al proprio comando. Per ottenere il controllo occorre che il mago riesca in un Attacco Magico contro la Resistenza Magica delle creature non morte moltiplicata per due. Una volta assunto il controllo i non morti saranno al comando del mago per la durata dell'incantesimo. Esse compiranno qualsiasi azione voluta dal controllore che sia nelle loro possibilità eccetto l'autodistruzione. Nel caso in cui l'Attacco Magico del mago superi di dieci punti la Resistenza Magica, il controllo sarà totale ed esse obbediranno a qualsiasi comando ordinatogli, autodistruzione inclusa. Nel caso si tentino di controllare più di tre individui si applicano le stesse regole viste nell'animazione di cadaveri.

Per impartire ordini e mantenere il controllo, il necromante deve restare concentrato.

❖ **Evocazione degli Spiriti:** Questo è il potere originario della necromanzia e permette di richia-

mare dal mondo dei morti le anime dei defunti sotto forma di fantasmi e spettri.

Per poterli richiamare occorrono i corpi umani o umanoidi (o anche i loro resti come scheletri o cadaveri decomposti) delle anime contattate che devono trovarsi entro un raggio d'azione inferiore al livello di Distanza usato nell'incantesimo. I corpi devono essere defunti da almeno tre giorni. Il livello di Intensità determinerà il numero delle anime coinvolte (un cadavere di dimensioni umane ha bisogno di un'Intensità pari a 4 come se fosse un normale corpo). Il tempo di permanenza degli spiriti nel mondo dei vivi dipenderà dalla Durata dell'Incantesimo.

Una volta richiamati, i non morti possono essere usati per avere notizie concernenti la loro vita passata o anche per altri scopi o incarichi diversi a seconda della situazione di gioco. E' importante sottolineare che nessuna anima così richiamata ama tornare nel nostro mondo, ormai dimenticato nell'oblio in cui le loro essenze vivono, e che non offriranno alcuna collaborazione verso il necromante che le ha evocate.

La personalità di questi fantasmi è più o meno la stessa che avevano durante la loro vita anche se il ritorno nel mondo dei viventi gli causa angoscia e dolore. Per poterli soggiogare ai propri voleri il necromante può usare poteri come il necrocontrollo.

Le caratteristiche delle creature contattate sono le stesse di quelle degli Spettri descritti nel Bestiario di Dimensioni al quale si rimanda.

Necromanti esperti possono estendere questo potere anche a creature diverse da umani e umanoidi, quali animali e altre creature che vivevano nel nostro mondo.

❖ **Necrogenesi:** questo potere permette al necromante di creare non morti permanentemente. Le creature generate possono essere scheletri, zombie, vampiri e altri non morti non eterei (diversi da spiriti, fantasmi, ecc.).

La necrogenesi, per essere compiuta nel giusto modo, ha bisogno di un rituale particolare che può essere perpetuato solo in combinazione con l'Arcano di Alchimia. Valgono quindi le regole viste per il lancio di incantesimi che coinvolgono più Arcani come descritte a pagina 38.

Per generare scheletri occorre lo scheletro intero, o quasi, di una creatura umanoide o animale e un componente speciale necessario a tenere le ossa ben salde fra loro come pece, grasso animale o componenti simili. La generazione di queste creature è possibile a partire dal secondo livello di Necromanzia e Alchimia.

Per generare zombie occorre innanzi tutto il cadavere o i cadaveri di persone o di animali che non siano interamente decomposti. Il tempo di lancio dell'incantesimo non viene determinato normalmente, bensì occorre un vero e proprio rituale della durata di circa un ora. Il costo totale della magia va sempre moltiplicato per due. Per effettuare il rituale il mago ha bisogno non solo di un cadavere ma anche di altri elementi alchemici per rianimarlo. Questi elementi di difficile reperi-

mento possono essere di varia natura a discrezione del Narratore (zolfo, mercurio, parti di animali, ecc.). Una volta creato il non morto il mago può controllarlo per imporgli il proprio volere. La generazione di queste creature è possibile a partire dal quinto livello di Necromanzia e Alchimia.

Per generare vampiri occorre il corpo di un cadavere morto da non più di un giorno. Anche in questo caso occorrerà effettuare il rituale sopra descritto. L'elemento necessario per portare a termine l'incantesimo è il sangue fresco di un umano (o semiumano) da far bere al non morto, insieme ad altri componenti segreti di difficile reperimento. La generazione di queste creature è possibile a partire dal settimo livello di Necromanzia e Alchimia.

Il valore di Intensità determinerà le dimensioni delle creature create.

La conoscenza dell'Arcano della Dendromanzia, in combinazione con quello della Necromanzia, ma non quello dell'Alchimia, consente, al secondo livello di magia, la creazione di Dendromorti o Alberi del Male, ovvero alberi non morti che hanno contemporaneamente le caratteristiche di un non morto e di un vegetale.

Per maggiori informazioni su queste strane creature si rimanda al Bestiario di Dimensioni.

La durata di questo potere è permanente.

❖ Resurrezione: all'ottavo livello un necromante può resuscitare una persona morta. L'operazione è molto complessa e richiede un rituale particolare che dura alcune ore e deve essere fatto con estrema concentrazione. La vittima che deve essere risorta non deve essere in stato di decomposizione, quindi non deve essere morta da più di tre giorni. Il potere è simile a quello dell'Arcano di Taumaturgia visto a pagina 63 al quale si rimanda.

La durata di questo potere è permanente.

Controllo Corporeo

Valgono le stesse regole viste per la Taumaturgia eccetto l'incantesimo di Pelle Camaleontica che non viene applicato e della pietrificazione, che invece va trattata come descritto nella Dominazione Corporea.

Inoltre tutti gli effetti sono spostati di un livello rispetto all'Arcano di Taumartugia, come mostrato dalla tabella dell'Arcano di Necromanzia, a causa del più difficile controllo del corpo umano da parte di un necromante rispetto ad un taumaturgo.

Dominazione Corporea

L'unione della Necromanzia con il Dominio elementale genera nuovi poteri che possono essere sfruttati dal mago in molteplici modi. Questi effetti sono molto potenti e alterano l'organismo in maniera sensibile. Ogni creatura ha però una naturale resistenza alla magia che ne attenua le devastanti conseguenze, impedendo che alcuni apparati del corpo vengano colpiti separatamente, senza cioè considerare che fanno parte di un complesso sistema biologico.

Ogni voce riportata è un potere a parte anche se per semplicità vengono inseriti in un'unica colonna.

Per poter usare questi poteri il mago deve conoscere l'Arcano di Necromanzia e almeno uno degli Arcani di Aeromanzia, Piromanzia, Idromanzia o Geomanzia; valgono perciò le regole viste a pagina 38 per gli incantesimi combinati.

I danni da applicare a questo genere di incantesimi sono mostrati nella tabella dei Danni Magici nella colonna "Dominazione".

❖ Controllo della Respirazione: è utilizzato in unione all'Arcano di Aeromanzia. Con questo potere il necromante può bloccare la respirazione di una creatura (che respira aria o qualsiasi altra miscela gassosa) fino al soffocamento. La creatura colpita può resistere per un numero di round pari alla sua Forza, dopodiché subirà un ammontare di danni per round come mostrato nella tabella dei Danni Magici. Affinché il soffocamento riesca il mago deve rimanere concentrato per tutta la durata dell'incantesimo e riuscire in un tiro Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima.

❖ Criogenazione: è utilizzato in unione all'Arcano di Piromanzia. Il potere permette al necromante di abbassare la temperatura della creatura fino a portarla in uno stato di morte apparente. La creatura è come se fosse morta, le sue funzioni vitali sono rallentate fino al limite e tutto il suo corpo resta in animazione sospesa, ad una temperatura inferiore allo zero, per l'intera durata dell'incantesimo. Perché questo riesca la Durata deve essere almeno di un ora e il mago deve riuscire in un giusto Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima e rimanere concentrato finché questa non cade nello stato di ibernazione. Per determinare in quanto tempo tutto questo accade, ogni round il mago infligerà un ammontare di danni pari a quello mostrato nella tabella dei Danni Magici e, nel round in cui la vittima arriva a zero, sarà criogenata. A questo punto la sua Vitalità sarà ridotta ad 1 e, terminato l'effetto, ricomincerà a crescere al ritmo di 1 punto al minuto.

❖ Controllo dei Flussi Sanguigni: con questo potere, generato dall'unione con l'Arcano di Idromanzia, il mago può lanciare incantesimi che influenzano l'apparato circolatorio di una creatura. L'incantesimo può essere usato per aumentare o diminuire la pressione sanguigna, provocare rotture di vene, deviare la circolazione sanguigna in alcune parti del corpo. Poter agire sulle vene e le arterie principali è molto difficile e generalmente occorre avere un livello di Necromanzia pari al settimo, mentre per produrre altri effetti basta un livello pari al quinto. I danni inflitti per round sono mostrati nella tabella dei Danni Magici. Affinché la magia riesca il mago deve rimanere concentrato per tutta la durata dell'incantesimo e riuscire in un tiro Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima.

❖ Pietrificazione: si usa in combinazione con l'Arcano di Geomanzia. La creatura pietrificata sarà come morta, ma potrà essere spietrificata da un

incantesimo della stessa natura o attendendo che la durata cessi. In questo caso essa dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà 20 e per un giorno almeno avrà forti penalità di movimento e di reazione (-5). Qualora l'incantesimo si protraggia per anni o mesi è importante che la statua non subisca danni o deterioramenti.

Quando gli effetti vengono a cessare e la vittima ritornerà lentamente in vita, effettuando il check sullo shock come descritto sopra e le sue funzioni vitali riprenderanno a funzionare.

Se però parti della statua saranno rovinate o rotte, la vittima, nel ritornare allo stato di carne, subirà pesanti mutilazioni e danni equivalenti alle parti recise o deteriorate. Sarà il Narratore a decidere l'ammontare dei danni, al quale lasciamo completa libertà in proposito. Anche in questo caso, perché la pietrificazione riesca occorrerà riuscire in Attacco Magico contro la Resistenza Magica della o delle vittime.

Un esempio di gioco: Ora che avevo l'aspetto di un ventiquenne pronto a fare il suo dovere (e che l'ospedale aveva nove nuovi "clienti" affetti da una strana forma di astenia) potevo concentrarmi sul mio obiettivo: farmi una bella conquista estiva.

Notai una ragazza che faceva al caso mio che stava nuotando e decisi di sfoderare il vecchio fascino dell'eroe che ti salva la vita, anche perché in Baywatch funzionava sempre e pur non essendo Mich Biuchennon so di sicuro come far avvicinare qualcuno alla morte.

Bloccarle la respirazione e portarla vicino all'affogamento fu una cosa semplice (attraverso un incantesimo di Dominazione Corporea spendendo 24 punti EM: 3 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, 5 per la Distanza e 2 per la Durata), come semplice fu poi tuffarsi e portarla a riva per una tempestiva rianimazione bocca a bocca. Ancora più semplice fu prendersi lodi e applausi da tutti i presenti, ragazza inclusa, mentre la cosa più divertente fu vedere i bagnini che accampavano scuse ridicole per giustificare il fatto che non erano intervenuti in tempo. Erano come paralizzati, dissero, come se pensassero che qualcuno li avrebbe realmente creduti poveri sciocchi! (qui è stato usato un incantesimo di Controllo Corporeo spendendo 51 punti EM: 7 per il livello di magia, 5 per l'Intensità, 5 per la Distanza e 3 per la Durata)

Un po' più difficile fu invece spiegare tutte le mie premure al ragazzo della mia bella nutrice che non gradì affatto il mio intervento e che tra le altre cose era alto circa due metri, con un fisico da culturista e

la classica aria da bullo attacca brighe. Io cercai di prenderlo con le buone e di parlarci ma lui si rifiutava di ascoltare e avanzava con aria sempre più minacciosa sbuffando e scalciando come un toro infuriato e forse fu proprio l'eccessivo accaldarsi per la cosa in una giornata già di per sé rovente che gli procurò l'infarto che lo stroncò alla tenera età di 25 anni davanti gli occhi sgomenti della folla radunatasi per l'occasione (incantesimo di Infiggere Ferite con rottura di una vena ed esplosione di capillari esterni: 8 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, 1 per la Distanza e 1 per la Durata per un totale di 13 punti EM).

Purtroppo però non ho ancora capito se accadde vuoi per una parola in latino di troppo o per un gesto particolare o per il fatto che agli infartuati di solito non esplodono le orbite e i capillari del viso (mi sa che avevo esagerato, ma non sopporto proprio i bulletti!). Insomma fatto sta che la folla cominciò a guardarmi in modo strano e ad additarmi chiamandomi stregone, parola che odio e che mi ricorda i tempi bui dell'inquisizione. Cercai di spiegargli che ero solo un povero necromante in vacanza e che non volevo le loro vite, almeno non tutte, ma loro non vollero ascoltarmi e finirono col costringermi ad ucciderli tutti (grave spreco di energie e di materiale umano e io odio gli sprechi), cosa che pose fine alle mie vacanze hawaiane ancora prima che fossero cominciate, ma che in fin dei conti mi lasciò il bel ricordo delle Hawaii che vi ho appena raccontato!!!

—Drenov il Necromante

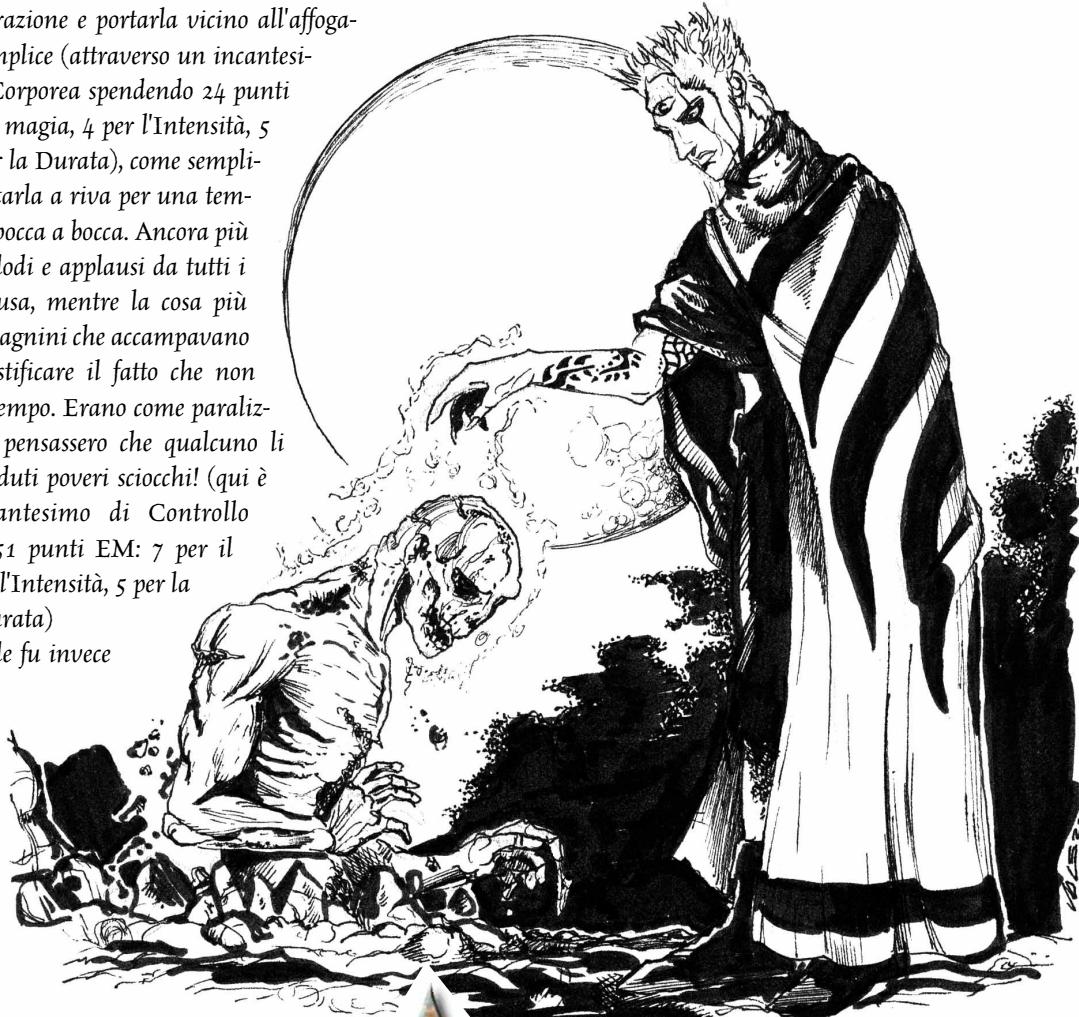


TABELLA 22 - Necromanzia

Livello	Infliggere Ferite Esempio*	Infliggere Malattie	Risucchio Vitale	Poteri Necromantici Vari	Controllo Corporeo	Dominazione Corporea
1	Lieve dolore Pizzico	Malattia Leggera		Necrofilia		
2	Dolore moderato Schiaffo - Pugno	Malattia Leggera		Necrogenesi: Scheletri e Alberi del Male	Tic nervoso, colpo di tosse, petomania	
3	Piccola Ferita		1 settimana	Animazione di Cadaveri	Tremore, balbuzie	Controllo Respirazione
4	Ferita Moderata Pugno, calcio	Malattia Seria	1 mese	Necrocontrollo	Vomito, effetti sull'intestino	Criogenazione
5	Ferita Intensa, forte contusione Pugnalata		3 mesi	Necrogenesi: Zombie	Rallentamenti muscolari	Controllo Flussi Sanguignei
6	Ferita Seria, frattura di arti Arma da fuoco	Malattia Grave	6 mesi	Evocazione degli Spiritù		Pietrificazione
7	Ferita Grave		1 anno	Necrogenesi: Vampiri	Leggero Controllo muscolare	
8	Infarto, rottura spina dorsale Ferita Mortale	Malattia Mortale	3 anni	Resurrezione	Paralisi totale del corpo	
9			5 anni		Controllo totale del corpo	
10			10 anni			

*Le ferite sono rapportate ad un uomo normale con una Vitalità di circa 20.

INTENSITÀ

Livello	Livello Standard	Intensità Kg	Esempio	Livello Necromanzia Modifica	Dominazione	Potere	Durata	Concentrazione
1	B	5	Gatto - Avambraccio	1	0	1	Infliggere Ferite	Permanente
2	C	10	Cane - Arto Umano	2	1	1D3	Infliggere Malattie	Permanente
3	D	30	Bambino - Grosso Cane				Risucchio Vitale	Non Necessaria
4	E	100	Uomo	3	1D3	1D6	Poteri Necromantici Vari	Non Necessaria
5	F	300	3 Uomini - Tigre	4	1D6	2D6	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione
6	G	800	10 Uomini - Cavallo - Toro	5	2D6	4D6	Controllo Corporeo	Standard
7	H	2.500	40 Uomini - Rhinoceronte	6	4D6	5D6	Dominazione Corporea	Standard
8	I	7.000	100 Uomini - Elefante	7	5D6	6D6	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione
9	J	20.000	300 Uomini - Drago	8	6D6	7D6		
10	K	70.000	1.000 Uomini - Brontosauro	9	7D6	8D6		
				10	8D6	10D6		

ARCANO DI PSICHEMANZIA

E' la magia con la quale si possono alterare, sviluppare e controllare le capacità cerebrali del mago e di ogni creatura vivente ad eccezione di piante e creature di origine magica, mentre possono essere incluse le creature aliene qualora presentino caratteristiche simili a quelle delle specie terrestri. Qualora il Narratore sia d'accordo, le creature non morte possono essere soggette ai poteri di questo Arcano solo se i poteri vengono usati in combinazione con l'Arcano di Necromanzia come descritto a pagina 38.

Spetterà comunque al Narratore decidere se una creatura sarà influenzabile o meno.

Con i poteri offerti da questo Arcano è possibile penetrare nei pensieri e nelle menti delle creature per dominarli, provocare illusioni, leggere nel passato, presente e futuro, provocare shock mentali e così via.

La parola Psichemanzia deriva dal greco psyche, che significa anima, mente, e manteia che, in senso lato, significa magia.

Telecinesi

Tale potere permette di muovere e spostare oggetti con la sola forza del pensiero. Il mago può sviluppare una Forza, in termini di gioco, pari a quella mostrata in tabella dell'Arcano. La velocità di spostamento e il peso che è possibile sollevare sono riportati nella colonna "m. per round" e "kg sollevati".

Il livello di intensità espresso in kg determinerà la quantità oggetti o creature influenzate.

L'oggetto bersaglio della magia resterà, con la semplice concentrazione, sotto il controllo del mago per tutta la durata dell'incantesimo e sarà possibile fargli fare ciò che si vuole, proprio come se l'oggetto volasse. La cosa importante è che l'intensità dell'incantesimo sia sufficiente per influenzarlo per intero e che l'oggetto non sia troppo pesante per essere trasportato e sollevato in aria. Se la concentrazione viene meno il controllo verrà perso e l'incantesimo cesserà i suoi effetti.

Se l'intensità non è sufficiente l'oggetto può essere comunque spostato tramite la forza mentale, sempre che il suo peso non sia maggiore di quello consentito dal livello di magia, ma non può essere sollevato in aria perché la forza psichica non lo coinvolge nella sua interezza.

Contrariamente al potere di controllo del vento dell'Arcano di Aeromanzia, la manipolazione degli oggetti attraverso questo potere è molto buona e garantisce un'elevata sensibilità al mago, specialmente a livelli più alti, come se usasse le sue mani.

Se usato per sollevare una creatura, il mago dovrà riuscire in un Attacco Magico contro il valore di Difesa della vittima; se questa oppone resi-

stenza per poterla sollevare dovrà incrementare il suo potere di un livello. Se ad esempio un mago con un livello di magia pari a sette riesce a sollevare un uomo di 80 kg, qualora esso opponga resistenza dovrà utilizzare l'incantesimo con un livello di magia pari ad otto.

Il potere può essere usato anche come Attacco Magico per scagliare degli oggetti contro gli avversari. In tal caso il danno è evidenziato dalla tabella dei Danni Magici. La colonna "Danni" non tiene conto delle dimensioni e della tipologia dell'oggetto che viene usato per attaccare, per cui il danno inflitto varierà anche in base all'oggetto che viene usato. Per determinare l'ammontare totale di danni che vengono inflitti, al danno riportato nella colonna citata deve essere aggiunto quello provocato normalmente dall'oggetto.

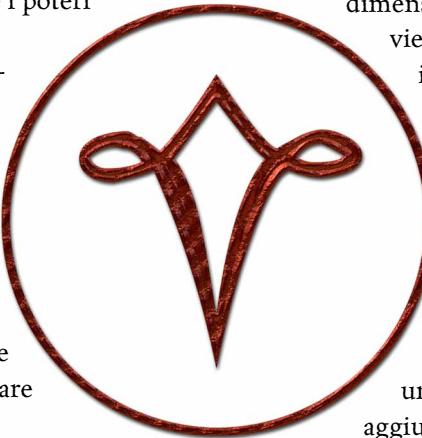
Ad esempio un mago del sesto livello che usa i suoi poteri per scagliare una freccia che infligge 1D8 danni, dovrà aggiungere tale ammontare all'1D6 indicato in tabella. Se invece di usare una freccia avesse usato una lancia che infligge 1D10+2, l'ammontare totale sarebbe stato 1D6 + 1D10+2 Danni Variabili.

Il danno provocato dalla dimensione e tipologia dell'oggetto non è sempre applicato in maniera piena, ma può essere diminuito o incrementato in base al livello di magia. In questo modo viene tenuto conto della forza d'impatto usata dal mago nel portare a termine l'attacco, la quale è a sua volta proporzionale al livello di magia. La colonna "Modifica" della tabella dei Danni Magici mostra come il danno dell'oggetto scagliato viene varia- to a seconda del livello di magia. Come si può vedere al primo livello esso è pari a zero, al secondo è pari ad un quarto, al terzo ad un terzo e così via.

Tornando all'esempio appena visto se il mago fosse stato del terzo livello il Danno Variabile inflitto con la freccia sarebbe stato di $1 + (1D8/4)$, quello con la lancia (ammesso che fosse pesata meno di 2 kg dato che al terzo livello un peso maggiore non può essere sollevato), di $1 + ((1D10+2)/4)$, se fosse stato al primo livello il danno sarebbe stato soltanto pari ad 1.

Se il mago fosse stato del settimo livello sia il danno della freccia che quello della lancia andrebbe moltiplicato per due.

Con questo potere inoltre, rimanendo concentrati per la durata dell'incantesimo, si può creare un campo di forza, ovvero una barriera invisibile che blocca oggetti e creature che tentassero di entrare ed uscire da essa, con un valore di resistenza e armatura pari a quello della Forza mostrata nella tabella. Il campo di forza può essere comunque superato e chiunque voglia penetrare al suo interno deve effettuare un check Forza contro quella dell'incantesimo. Le dimensioni del campo di forza dipendono dall'Intensità dell'incantesimo che non sarà espressa in kg, ma in volume come mostrato nella tabella dell'Intensità. Il campo di forza resterà attivo per tutta



la Durata dell'incantesimo, ma la perdita della concentrazione provocherà la sua scomparsa immediatamente.

Un esempio di gioco: Questo non è un buon giorno per morire, pensò Edwin Charles Dobrowoschi detto Pityless, il soprannome che gli avevano dato e che terrorizzava ancora chiunque lo sentisse pronunciare, nonostante fossero anni che non "esercitava" più.

Pityless il pistolero più veloce dell'Arizona, più di 200 duelli alle spalle, nessun superstite, nessuna ferita.

Alcuni dicevano che dipendeva dalla sua velocità, altri dalla sua mira infallibile, alcuni pensavano fosse la buona stella a guidarlo, ma solo Edwin conosceva la verità ed era a quella e agli insegnamenti del suo vecchio maestro Liu Chendo che stava ripensando mentre osserva il giovane pistolero entrare lentamente in paese.

Non si rese conto di aver attivato i suoi poteri mentali di telecinesi finché non vide la sua pistola sospesa vicino a lui a mezz'aria, come se volasse: la telecinesi gli costò 4 punti di energia magica 3 per il livello di magia, 1 per l'Intensità, o per la Distanza il tutto moltiplicato 1 per la Durata. L'afferrò subito al volo imprecando per la sua disattenzione; per fortuna c'erano solo due bambini che giocavano dall'altra parte della strada e che potevano averlo visto.

Contatto Mentale

Con questo potere è possibile entrare nella mente delle persone e di qualsiasi creatura in modo da leggere i loro pensieri, capire le loro intenzioni, comunicare mentalmente con esse. Comprende sia le capacità di leggere la mente, Percezione Extra Sensoriale (ESP), che quello di Telepatia, ovvero comunicare col pensiero.

Attraverso l'incantesimo di Psicosensorialità, disponibile dal secondo livello, il mago può sentire, entro il valore di Distanza, la presenza di menti di creature intelligenti e non. L'intensità dell'incantesimo rappresenta il numero di esseri che può essere percepito entro il valore di Distanza dell'incantesimo. Ad esempio un'intensità di 3 e una Distanza di 2, permettono di percepire fino ad una creatura di dimensioni umane o due di dimensioni pari alla metà di quelle di un uomo, entro un raggio di 10 metri.

L'incantesimo di Percezione Extra Sensoriale (ESP), disponibile dal quarto livello, dà al mago l'abilità di capire le intenzioni o leggere i pensieri di esseri viventi (esclusi i vegetali).

Egli può capire le intenzioni di una o più creature; non ha una lettura limpida della mente delle creature

incantate, ma può solo intuire cosa stiano pensando. Se ad esempio si lancia questo tipo di magia su un personaggio che sta premeditando di derubarne un altro, si capirà solo che il primo ha un forte interesse verso il secondo, ma non che vuole derubarlo. Come regola generale possiamo dire che con questo tipo di incantesimo si può comprendere solo qual'è l'obiettivo finale a cui è rivolto il pensiero di una creatura.

Per sapere se la vittima subisce gli effetti dell'incantesimo occorre effettuare un

check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della creatura e solo se questo avrà successo il mago potrà percepire i suoi pensieri.

Al sesto livello questo potere dà la facoltà di usare la lettura del

Pensiero che è più potente della semplice intuizione delle intenzioni. Essa permette che il mago venga a conoscenza di tutto quello che passa per la testa della sua vittima, come se egli entrasse nel suo cervello. Nel caso di creature non intelligenti, come animali, insetti ecc... non sarà possibile andare oltre le loro intenzioni, come descritto sopra.

Se il bersaglio della magia non oppone resistenza e permette al mago di penetrare nei suoi pensieri, non sarà necessario alcun tiro e l'incantesimo avrà automaticamente successo.

La lettura delle intenzioni e della mente può essere fatta anche su creature che non parlano la stessa lingua del mago, dato che i processi cognitivi sono gli stessi, indipendentemente dalla lingua conosciuta.

L'incantesimo di Telepatia, disponibile dal quinto livello, permette allo psichemante di trasportare i propri pensieri nelle menti di altri esseri viventi. Egli può stabilire un semplice legame mentale con altre creature o un vero e proprio legame telepatico.

Nel primo caso potrà vedere, sentire e percepire con tutti gli altri sensi ciò che

la creatura con cui è in contatto percepisce o, nel caso contrario, far percepire ad essa ciò che egli stesso vede e sente in quel momento. Da tenere presente che con questa magia il mago non legge le intenzioni o il pensiero, entra solo in contatto con le creature, venendo a conoscenza di ciò che loro percepiscono con i propri sensi. Analogamente esse non possono leggere le intenzioni e il pensiero dello stregone.

La telepatia vera e propria permette al mago di esportare le proprie sensazioni e il proprio pensie-



ro nella mente di altri. In questo modo egli può comunicare mentalmente con tante creature quanto il livello di intensità gli permette.

Affinché riesca ad entrare nelle loro menti egli deve riuscire in un Attacco Magico contro la Resistenza Magica di ogni creatura incantata; nel caso che esse non oppongano resistenza non sarà necessario alcun check.

Qualora il mago tenti di espandere i propri pensieri ad esseri non intelligenti, come animali, questi, sebbene non capiranno ciò che esattamente vuole, potranno comunque capire le sue intenzioni.

Dato che il linguaggio mentale è comprensibile universalmente, è possibile che il lanciatore dell'incantesimo riesca a comunicare mentalmente con qualsiasi creatura dotata di un minimo di intelligenza, senza i vincoli della lingua parlata.

Indipendentemente dall'incantesimo usato, qualora le menti delle creature incantate siano più di una, il mago dovrà avere una concentrazione maggiore e nel caso siano più di due il Narratore potrà richiedere un check sull'abilità di Psichemanzia con difficoltà pari a 21 più 1 per ogni creatura oltre la prima.

Questo potere ha una durata standard e necessita di una assoluta concentrazione per essere portato avanti.

Un esempio di gioco: ...Edwin decise di leggere il pensiero ai due ragazzi per sapere cosa avevano notato spendendo 26 punti EM (6 per il livello di magia, 3 per l'Intensità, 4 per la Distanza il tutto moltiplicato 2 per la durata) e scoprì che solo uno dei due aveva notato qualcosa di strano.

Shock Neurale

Questo potere permette al mago di creare un forte shock psichico a una o più creature, che ripercuotendosi attraverso tutto il suo sistema nervoso, causerà dei danni fisici. In tal caso l'Attacco Magico verrà fatto contro la Resistenza Magica della vittima. Se il colpo va a segno i Danni Variabili inflitti saranno pari al numero di dadi riportati nella tabella dei Danni Magici. Questo tipo di attacco non può essere bloccato da armature o da qualsiasi altro metodo, tranne che con uno scudo mentale.

La vittima che subisce dei danni in questo modo, dovrà effettuare un tiro Shock con difficoltà pari a 10 più l'ammontare dei Danni Totali subiti e, in caso di insuccesso, subirne le conseguenze.

Questo potere non è riportato nella tabella dell'Arcano.

Un esempio di gioco: ..Edwin non poteva permettere che un ragazzino curioso svelasse a tutti il suo grande segreto così, spendendo altri 10 punti EM (4 per il livello di magia, 2 per l'Intensità, 4 per la distanza il tutto moltiplicato 1 per la Durata), fece in modo che il suo Shock Neurale lasciasse il ragazzino privo di sensi. D'altro canto si sa che i bambini non dovrebbero giocare fuori a mezzogiorno, i colpi di sole sono pericolosi e fanno vedere cose che in realtà non esistono...

Scudo Mentale

Grazie a questo potere è possibile creare uno scudo mentale su una creatura, che permette di resistere meglio agli effetti di un incantesimo dell'Arcano di Psichemanzia lanciato, o che verrà lanciato, su di essa, come ad esempio uno Shock Neurale, E.S.P., Contatto Mentale, Condizionamento Cognitivo, Illusioni, Controllo Psichico, e così via.

Lo scudo mentale farà in modo che, per tutta la sua durata, le creature influenzate abbiano una Resistenza Magica più elevata verso gli incantesimi dell'Arcano di Psichemanzia.

La Resistenza Magica verrà incrementata di punti quanti sono i livelli di Psichemanzia del mago lanciatore.

Ad esempio se ad una creatura con una Resistenza Magica di 10 viene lanciato uno scudo mentale del terzo livello, la sua Resistenza Magica salirà a 13.

Questo potere non è riportato nella tabella dell'Arcano.

Controllo Psichico

Questo tipo di potere fa sì che il lanciatore dell'incantesimo possa controllare il sistema nervoso di esseri viventi. Il mago, affinché l'incantesimo abbia effetto, dovrà riuscire in un Attacco magico contro la Resistenza alla Magia delle vittime.

Gli effetti riportati in tabella, sono gli stessi visti per gli Arcani di Taumaturgia e Necromanzia nel potere Controllo Corporeo, anche se l'origine da cui deriva il potere è diversa: con la Taumaturgia il mago agisce sulla struttura muscolare ed organica, mentre lo Psichemante agisce sul cervello e sul sistema nervoso.

Valgono le stesse regole viste per la Taumaturgia ad eccezione dell'incantesimo di Pelle Camaleontica e della pietrificazione che non rientrano nella sfera di questo Arcano.

Per la descrizione di questi incantesimi si rimanda a pagina 65.

Al settimo livello, oltre a poter paralizzare totalmente il corpo di una creatura è possibile provocarle un attacco epilettico che, oltre ad immobilizzare la vittima provocherà dei danni fisici per un ammontare pari al valore riportato nella tabella dei Danni Magici. Dato che provocare un attacco epilettico è più impegnativo la vittima avrà un bonus di +3 sul valore di Resistenza Magica nel momento di effettuare il check.

Un esempio di gioco: ...Il giovane pistolero intanto si era piazzato di fronte alla casa di Edwin e gli si lesse in volto il desiderio di sfida. Disse di essere il fratello di non so chi, ucciso non so quando, per non so quale motivo e di volere vendetta, ma tutto ciò non interessava ad Edwin.

“E' finito il tempo dei duelli.” Pensò, e questa considerazione lo riportò al passato, al suo primo duello per la precisione, quando un certo John Blacksmith aveva insultato sua madre e lui lo aveva sfidato. All'epoca i suoi poteri erano già abbastanza forti e al momento di estrarre la pistola Blacksmith ebbe quella che i presenti definirono poi un'induzione di troppo: il suo

braccio infatti aveva ritardato ad estrarre l'arma come se avesse paura. Edwin gli aveva provocato un forte tremore al braccio spendendo 6 punti di energia magica (4 per il livello di magia, 1 per l'Intensità, 1 per la Distanza il tutto moltiplicato 1 per la durata).

Illusioni Sensoriali

Con questo potere il mago riesce ad alterare i sensi delle creature incantate dando origine ad illusioni. Come per gli altri poteri, affinché le vittime cadano nell'inganno, occorre riuscire in un tiro Attacco Magico contro la Resistenza Magica delle creature colpite.

Contrariamente all'Arcano di Fotomanzia, che può provocare solo illusioni visive, questo può creare illusioni che coinvolgono tutti i cinque sensi anche se ogni volta che il mago lancia un incantesimo illusorio potrà influenzare solo un singolo senso; per ovviare a questo handicap e rendere l'illusione ancora più credibile, egli può spendere un altro punto di EM per ogni senso che si vuole coinvolgere, aggiungendo questi punti di EM al livello di magia.

Ad esempio uno psichemante del terzo livello che tenta di creare un'illusione visiva ad un uomo può spendere 3 punti EM per il livello di magia, 3 per l'Intensità, 2 per la Distanza e 3 per la Durata per un totale di 24; se invece volesse creare un'illusione che alterasse non solo la vista ma anche l'udito e l'olfatto egli dovrebbe spendere: 3 per il livello di magia più 2 per i due sensi aggiuntivi, 3 per l'Intensità, 2 per la Distanza e 3 per la Durata per un totale di 30 punti EM.

Di seguito vengono descritti gli effetti dei vari tipi di illusioni:

❖ **Vista** - Il mago può far sì che le creature incantate vedano cose che in realtà non esistono. Tanto più elevato è il suo livello di magia quanto più difficile sarà per loro capire se ciò che vedono è frutto di un'illusione o meno. La tabella dell'Arcano mette in evidenza la potenza di questo tipo di illusione in base al livello di magia raggiunto.

Debole: significa che le creature non saranno completamente certe di ciò che vedono, come se fosse un miraggio o qualcosa difficilmente definibile. Si pensi ad un'ombra, qualcosa che si può notare con la coda dell'occhio, o casi simili.

Credibile: significa che l'illusione è qualcosa di più di un'ombra o un miraggio, ma ancora presenta degli elementi che non la rendono abbastanza reale e che la rendono poco credibile se si muove. Si pensi ad un oggetto sopra un tavolo o ad una creatura che sia immobile.

Intensa: significa che l'illusione è concreta e ben visibile, ma non coinvolge la vittima integralmente rimanendo sempre distaccata da essa. Ad esempio creature o forme in movimento che però non entrano in contatto con la vittima.

Molto Intensa: significa che l'illusione la coinvolge pienamente, cambiandogli completamente la realtà che la circonda. Ad esempio farla sentire in un ambien-

te completamente privo di luce, far scomparire qualcosa che gli sta di fronte.

Reale: significa che l'illusione visiva è talmente reale che può coinvolgere cose e parti con cui la vittima è in contatto come credere che le sue gambe stanno sprofondando dentro qualcosa, che le sue mani si sono trasformate in tentacoli, che l'arma che brandisce non sia più nelle sue mani.

❖ **Tatto** - A seconda del livello di magia lo psichemante può far provare sensazioni di dolore come se fossero reali. La vittima crederà di essere colpita, toccata o ferita e il danno fittizio provocato dipenderà dal tipo di illusione come mostrato nella tabella dei Danni Magici.

❖ **Gusto, Udito, Olfatto** - Le illusioni si manifesteranno in base a quanto riportato in tabella. Se tali illusioni vengono portate al massimo potranno dare delle penalità alle creature incantate che andranno da un minimo di -1 fino ad un massimo di -3. Si pensi all'illusione di un rumore assordante, di un gusto ripugnante o di un odore nauseante.

Per poter capire se ciò che si prova è frutto di un'illusione occorre un elevato livello di Volontà dato che la vittima dovrà effettuare un check Volontà contro al difficoltà assegnata che varierà in base al livello di magia, come mostra la tabella dell'Arcano sotto la colonna "Difficoltà". Inoltre per ogni senso influenzato oltre al primo il livello di difficoltà incrementerà di uno fino ad un massimo di +4 se vengono colpiti tutti i cinque sensi.

Ad esempio un'illusione creata con un livello di magia pari al quarto darà di base una difficoltà pari a 15. Per vedere se un personaggio o una creatura riescono a scoprire che ciò che sta osservando non è reale, devono superare o eguagliare con un check sulla caratteristica Volontà la difficoltà assegnata. Se i sensi incantati sono tre come ad esempio vista, udito e olfatto la difficoltà sale a 17, se sono cinque sale a 19.

La difficoltà può essere ulteriormente modificata a seconda della situazione che si sta vivendo attraverso dei bonus o dei malus che vanno da -3 a +3. Ad esempio un'illusione che faccia apparire un iceberg in pieno deserto sarà meno credibile e la difficoltà può essere diminuita di -2, mentre se ci si trova al polo sud potrà essere incrementata fino a +3. Inoltre se l'illusione tende ad interagire con le creature incantate sarà pressoché necessario poter influenzare più sensi possibili altrimenti risulterà meno credibile con conseguente diminuzione del valore di difficoltà. Ad esempio un'illusione di un uomo che colpisce un personaggio con un pugnale che influenza solo la vista, non sarà mai credibile, dato che in questo caso sarà necessario alterare anche il tatto per provocare la sensazione della ferita.

La scena ha perciò un'influenza notevole sulla credibilità dell'illusione e questo deve essere sempre tenuto a mente.

L'illusione resterà attiva per tutta la durata dell'incantesimo.

Se l'illusione è di tipo visivo e non è statica (ad esempio una creatura in movimento), occorre che

il mago rimanga concentrato per la durata dell'incantesimo in modo da farla muovere a suo piacimento.

Un esempio di gioco: ...Edwin ricordava ancora quando uccise quei sei ladri di bestiame a Tuxon non facendo altro che alterare le loro percezioni visive in modo che nessuno di loro riuscisse a vedere dove realmente fosse: l'incantesimo gli costò 52 punti di energia magica 4 per il livello di magia, 5 per l'Intensità, 4 per la Distanza il tutto moltiplicato 2 per la durata e di nuovo moltiplicato 2 per dimezzare il tempo di lancio. Risultato tutti sbagliarono la mira, tranne lui.

Condizionamento Cognitivo

Questo potere permette di condizionare le reazioni cognitive di una o più creature, ovvero le emozioni, il pensiero e i ricordi. Per poter influenzare una o più creature occorrerà riuscire in un check Attacco Magico contro la RM delle vittime, a meno che esse non siano consenzienti.

Questo potere pur non funzionando su creature non morte, può essere utilizzato sulle menti di quelle più intelligenti in combinazione con l'Arcano di Necromanzia.

Man mano che lo psichemante avanza nei vari livelli, apprenderà ad usare questo potere in maniera sempre più intensa: i possibili incantesimi che potrà usare sono l'alterazione emotiva, del pensiero e dei ricordi.

L'incantesimo di alterazione emotiva permette al mago di alterare le emozioni di una creatura intelligente come l'amore, felicità, ira, tristezza, soddisfazione e via dicendo. In termini di gioco ogni essere dotato di un minimo di intelligenza può provare emozioni in base ad una scala emotiva divisa in questo modo:

Impeto Emotivo		Esempio
Intensa	Emozione	Amore, Gioia, Appagamento
Moderata	Emozione	Amore, Gioia, Appagamento
Lieve	Emozione	Amore, Gioia, Appagamento
Assente		
Lieve	Emoz. Contraria	Odio, Tristezza, Frustrazione
Moderata	Emoz. Contraria	Odio, Tristezza, Frustrazione
Intensa	Emoz. Contraria	Odio, Tristezza, Frustrazione

La scala mostra come un'emozione può influenzare un individuo; se presente può essere lieve (felicità per aver trovato un biglietto da diecimila lire), moderata (felicità derivante da aver ottenuto un aumento di stipendio), o intensa (felicità derivante da una vittoria miliardaria). L'emozione può essere presente in forma opposta, in questo caso vale lo stesso impeto applicato al contrario (infelicità derivante da una perdita di poco denaro, derivante dalla perdita di lavoro o causata da aver perso tutto ciò che si possiede).

Alterando le emozioni delle creature, il mago può spostare sulla scala l'impeto emotivo più in alto o più in basso di tanti livelli quanto gli consente la sua abilità magica. Un mago con un livello di magia pari

al primo potrà spostare il grado di impeto emotivo di un livello in più o in meno; così se lancia un incantesimo su di un personaggio in cui l'emozione di Ira verso qualcosa è assente, potrà aumentarla di un grado, facendolo diventare lievemente arrabbiato verso qualcuno o qualcosa, oppure provocandogli il sentimento opposto, cioè una lieve pace. Al terzo livello lo stesso mago potrà alterare l'impeto emotivo di due livelli portando lo stesso personaggio ad un'ira abbastanza forte o ad una moderata pace.

Questo tipo di magia ha una maggiore influenza su creature intelligenti in grado di provare sentimenti; animali, creature mostruose e simili, difficilmente potranno essere coinvolti. Un leone che sta cacciando la propria preda, in realtà non prova delle emozioni, ha solo uno stimolo causato dalla fame e dal suo istinto: su di esso questo tipo di magia non avrà nessun effetto. Il Narratore ogni volta dovrà decidere con cura chi e come può essere influenzato.

Una creatura sotto incantesimo non compirà azioni che normalmente non farebbe o che sono contrarie al proprio credo o ai propri interessi. Un uomo di chiesa, anche se portato ad odiare intensamente qualcuno, non tenterà di ucciderlo, un killer sì; un uomo non potrà mai innamorarsi di un altro uomo se non è omosessuale, ma di una ragazza sì.

La tabella qui a fianco, mostra il grado di impeto emotivo che può essere spostato in base al livello di magia posseduto. Va ricordato che l'influenza emotiva è efficace per la durata dell'incantesimo, finita la quale le emozioni della vittima ritorneranno gradualmente quelle che erano in precedenza.

Solo un'emozione può essere influenzata per ogni incantesimo lanciato, ma lanciandone diversi sulla stessa creatura si potrà cambiare l'andamento delle sue emozioni. Un'emozione, una volta alterata, non può essere cambiata di nuovo dallo stesso mago se non dopo che gli effetti dell'incantesimo saranno terminati.

Attraverso l'incantesimo di influenza dei ricordi il mago può modificare la memoria di una creatura, cancellandoli, modificandoli o creandone nuovi. Al secondo livello egli può agire sui ricordi secondari di un essere vivente, cioè quei ricordi meno importanti che di solito vengono via via rimossi con il trascorrere del tempo. Possono essere dati da esperienze fatte molto tempo addietro, durante l'infanzia o l'adolescenza o esperienze recenti ma di poca rilevanza, come comprare un oggetto in un mercatino, o qualsiasi altra cosa che non rientra nella vita ordinaria e che non abbia segnato la vita in maniera pesante (come potrebbe invece fare la morte di un proprio caro o un incidente grave).

Al quarto livello lo stregone può alterare i ricordi principali che sono formati da tutte le esperienze che fanno parte della vita ordinaria di una creatura o che durante la sua vita l'hanno segnata profondamente. Sono un esempio il nome, i ricordi relativi alla famiglia e gli amici più cari, al proprio lavoro ai propri hobbies, alla propria abitazione.

Ogni incantesimo può influenzare un singolo ricordo, ad esempio non è possibile modificare contemporaneamente quelli che riguardano il proprio nome e quelli che riguardano il proprio lavoro. L'uso di incantesimi multipli, come descritto a pagina 38, può essere comodo per alterare più ricordi in un solo colpo.

Al termine dell'incantesimo, la memoria della creatura incantata tornerà gradualmente come prima.

L'ultima tipologia di incantesimi che si possono avere con il controllo cognitivo è l'alterazione dei pensieri. Questo incantesimo è il più potente di tutti perché da la possibilità al mago di controllare i pensieri di una creatura modificandone gli atteggiamenti e le intenzioni. In questo modo egli può controllarla, anche se parzialmente.

Come per l'alterazione emotiva gli esseri incantati non compiranno azioni che normalmente non farebbero o che sono completamente contrarie al proprio credo e ai propri interessi: non è possibile ad esempio, costringerli ad uccidersi o a compiere atti di violenza su se stessi o su persone verso le quali provano sentimenti positivi a meno che prima non si agisca, con gli incantesimi visti sopra, sui loro ricordi e sulle loro emozioni. Infatti influenzando una creatura dal punto di vista emotivo, mnemonico e mentale (usando cioè tutti i tre tipi di incantesimi descritti sopra), è possibile fagli compiere qualsiasi tipo di azione. Sarà il Narratore ovviamente a giudicare se il mago è riuscito o meno nell'intento, anche in base alle capacità mentali e all'intelligenza delle creature incantate.

Al nono livello il mago può manipolare le menti altrui in modo tale da fare un lavaggio del cervello. L'incantesimo è la somma dei tre precedenti visti sopra, usati però simultaneamente. Le creature incantate in tal modo saranno ai completi comandi del mago e potranno compiere qualsiasi tipo di azione.

Un altro importante elemento per valutare il grado di influenza che si è avuto su un essere vivente è dato dal grado di successo del tiro Attacco Magico contro la RM della vittima. Tanto più esso sarà ampio quanto più efficace sarà l'incantesimo. Una differenza di cinque punti permetterà al mago di avere un buon controllo, una di dieci di avere un saldo controllo sulla mente altrui.

Questo potere ha una durata standard e non necessita di concentrazione.

Un esempio di gioco: ...A un tratto la voce del giovane sfidante riportò Edwin al presente; non voleva ucciderlo e nemmeno morire. Decise allora di usare ancora una volta il potere della Psichemanzia e per alterare ricordi e le emozioni del suo avversario, fargli scordare di avere mai avuto un fratello e placare il suo grande odio. Lanciò due incantesimi insieme, uno per i ricordi e uno per l'emozioni: per il primo spese 5 punti per il livello di magia, 3 per l'Intensità, 2 per la Distanza, tutto moltiplicato 5 per la Durata per un totale di 50 EM, mentre per il secondo spese 4 per il livello di magia, 3 per l'Intensità, 2 per la Distanza tutto moltiplicato 5 per la Durata per un totale di 45 EM. I costo dei due incantesimi fu di 95 EM e il tempo di lancio di 19 round.

le di 45 EM. I costo dei due incantesimi fu di 95 EM e il tempo di lancio di 19 round.

Dopo avere parlato per qualche minuto col giovane con strani movimenti, questi d'un tratto si girò non capendo più cosa era venuto a fare e, salutando cordialmente Edwin, tornò da dove era venuto.

D'altronde quello non era un buon giorno per morire.

Divinazione

Questo potere permette di espandere la mente al fine di avere visioni su oggetti, persone, creature o luoghi presenti, passati e futuri. Attraverso gli incantesimi di Chiromanzia si può visionare quello che accade nel presente, mentre attraverso quelli di Pre-cognizione e di Post-cognizione si può vedere ciò che accadrà e ciò che è accaduto. Questi ultimi due possono essere usati solo in combinazione con l'Arcano della magia Dimensionale come spiegato a pagina 92.

Le visioni che si possono avere, variano con il livello di magia come mostrato dalla tabella dell'Arcano e vengono classificate in questo modo indipendentemente dall'incantesimo usato: Chiromanzia, Post-cognizione o Pre-cognizione.

❖ **Vaghe:** ciò che si vuole vedere appare offuscato, confuso e frammentato come se fosse a flash intermit-



tenti che si susseguono rapidamente.

- ❖ Sconnesse: Vengono visualizzate più immagini di ciò che si vuole vedere, però non sono collegate fra loro.
- ❖ Interpretabili: Le immagini sono legate fra loro, ma non è possibile vedere cosa sta intorno e cosa lo circonda.
- ❖ Chiare: Le immagini appaiono legate fra loro ed è possibile vedere anche l'ambiente e tutto ciò che gli sta attorno.
- ❖ Nitide: Si viene a conoscenza del luogo dove si trova l'oggetto delle visioni ed è possibile udire suoni e sentire gli odori di ciò che si vede.

Ogni volta che un personaggio usa questo tipo di incantesimo, il Narratore, nel descrivere la scena di ciò che vede, dovrà tenere conto della descrizione sopra riportata, cercando di avvicinarsi il meglio possibile.

Gli eventi e le visioni che si percepiscono tramite gli incantesimi di Precognizione sono eventi da considerare comunque incerti, che potranno verificarsi o meno, quindi il Narratore, per evitare che i giocatori vengano a conoscenza dello scenario anticipatamente, può dar loro informazioni che potrebbero verificarsi se essi si comportassero in un certo modo ed altre informazione nel caso in cui agissero diversamente. Dopotutto nemmeno lui può conoscere al cento per cento quello che accadrà durante il corso dell'avventura.

Gli eventi passati sono invece più facili da percepire, in quanto già accaduti. Se si possiede qualcosa, come un oggetto appartenente ad una creatura o ci si trova in un posto di cui si vuole ottenere visioni, si avrà un bonus di un livello, come se lanciasse un incantesimo di un livello superiore al proprio.

Questo potere va usato con prudenza per evitare di

dare informazioni sull'avventura o su cose che stanno accadendo. La sua durata è istantanea, ciò significa che lo stregone avrà le visioni solo per pochi secondi o al massimo pochi round.

Il valore di intensità determinerà le dimensioni della creatura, oggetto o luogo dei quali si vogliono avere informazioni; per i luoghi si usa l'intensità volumetrica e non quella espressa in chili, mentre il valore di Distanza determinerà quanto lontano il mago può arrivare ad espandere la propria mente. Tale valore sarà eccezionalmente espresso in chilometri anziché in metri e, se ciò che si vuol vedere è ad una distanza maggiore, l'incantesimo fallirà automaticamente. Per i poteri di Post-cognizione e Pre-concigenza la Distanza rappresenta il numero di anni futuri o passati che si possono raggiungere.

Per poter usare il potere correttamente il mago ha bisogno di un'assoluta concentrazione sia prima che durante il lancio dell'incantesimo.

Un esempio di gioco: ...Il giorno dopo Edwin volle assicurarsi che il suo giovane sfidante avesse imparato la lezione e che non avesse intenzione di ritornare finiti gli effetti della sua magia.

Si concentrò per focalizzare il ragazzo che oramai si trovava a più di venti chilometri da suo villaggio, ed ebbe una visione di lui che stava marciando con il suo ronzino verso ovest. Spese 33 EM: 6 per il livello di magia, 3 per l'Intensità, 4 per la Distanza e 1 per la Durata.

Per fortuna quello sventurato aveva fatto la cosa giusta ed Edwin detto The Pityless non avrebbe avuto un altro morto sulla coscienza.

Tabella 23 - Psichemanzia

Livello Magia	Forza kg	Telecinesi sollevati m	Contatto Mentale E.S.P. e Telepatia	Controllo Psichico	Condizionamento Cognitivo Emozioni - Ricordi - Pensiero Emozioni : Variazione 1 livello
1	0	0			
2	1	0,5	5	Psicosensorialità	Tic nervoso, colpo di tosse, petomania
3	2	2	20	Legame Mentale	Tremore, balbuzie
4	3	5	40	E.S.P. : Intuizione delle intenzioni	Vomito, effetti sull'intestino
5	6	15	70	Telepatia	Rallentamenti muscolari
6	10	50	100	E.S.P. : Lettura del pensiero	Leggero Controllo muscolare
7	12	80	125		Paralisi totale del corpo
8	15	150	150		Epilessia
9	20	300	170		Controllo totale del corpo
10	30	2000	220		Lavaggio del Cervello

Livello	Livello Standard	Intensità	Area cubica	Intensità Kg	Esempio
1	C	8 dm ³	20x20x20cm	10	Cane - Arto Umano
2	D	125 dm ³	50x50x50cm	30	Bambino - Grosso Cane
3	E	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	100	Uomo
4	F	9 m ³	2x2x2m	300	3 Uomini - Tigre
5	G	30 m ³	3x3x3m	800	10 Uomini - Cavallo - Toro
6	H	125 m ³	5x5x5m	2500	40 Uomini - Rinoceronte
7	I	343 m ³	7x7x7m	7000	100 Uomini - Elefante
8	J	1.000 m ³	10x10x10m	20000	300 Uomini - Drago
9	K	3.375 m ³	15x15x15m	70000	1.000 Uomini - Brontosauro
10	L	8.000 m ³	20x20x20m	200000	3.000 Uomini - Ultrasauro

DURATA DEI POTERI

Potere	Durata	Concentrazione
Telecinesi	Standard	Necessaria
Contatto Mentale	Standard	Necessaria
Shock Neurale	Istantaneo	Non Necessaria
Scudo Mentale	Standard	Non Necessaria
Controllo Psichico	Standard	Vedi Descrizione
Condizionamento Cognitivo	Standard	Non Necessaria
Divinazione	Istantaneo	Necessaria
Illusioni	Standard	Vedi Descrizione

DANNI MAGICI

Livello	Danni	Modifica
1	-	0
2	-	1/5
3	1	1/4
4	1D3	1/3
5	1D6	1/2
6	2D6	Pieno
7	3D6	1,5
8	4D6	2
9	5D6	2,5
10	6D6	3

Tabella 23 - Psichemanzia

Divinazione	Illusioni Sensoriali					
	Tatto*	Vista	Udito	Olfatto	Gusto	Difficoltà
Carezza					Sentire/Eliminare saperi lievi	9
Schiocco		Debole		Sentire/Eliminare odori leggeri	Sentire/Eliminare saperi normali	11
Pugno			Sentire/Eliminare rumori flebili	Sentire/Eliminare odori normali		13
Visioni Vaghe e confuse	Colpo d'arma bianca Pugnale	Credibile	Sentire/Eliminare rumori normali	Sentire/Eliminare odori forti	Sentire/Eliminare saperi forti	15
Sconnesse	Colpo d'arma bianca Spada		Sentire/Eliminare rumori forti	Sentire/Eliminare odori molto forti	Sentire/Eliminare saperi molto forti	17
Interpretabili	Colpo d'arma da fuoco o arma a due mani	Intensa			Sentire/Eliminare saperi disgustosi	19
Chiare	Ferita grave	Molto Intensa	Sentire/Eliminare rumori molto forti	Sentire/Eliminare odori nauseanti		21
Nitide	Ferita gravissima		Sentire/Eliminare rumori assordanti			23
	Ferita letale	Reale				25
	Morte (Svenimento)					27

* I danni della colonna Tutto sono rapportati ad un uomo comune

DOMINIO DELLA MAGIA DIMENSIONALE

*La distinzione tra passato, presente e futuro
è solo un'illusione, anche se ostinata.*

– Albert Einstein

Questo dominio rappresenta l'ultimo grado di apprendimento del mago. Esso spiana la strada verso la conoscenza delle dimensioni parallele che esistono intorno alla nostra.

Per poterlo apprendere è necessario conoscere almeno un Arcano del Dominio Vitale e un Arcano del Dominio Elementale.

In base all'ambientazione nella quale questo sistema di magia è collocato, il Narratore può decidere quali dimensioni esistono (se esistono), oltre alla nostra.

Questo è un argomento delicato che presenta varie sfaccettature a seconda di dove si vuole collocare lo scenario. Pertanto di seguito verranno date delle idee guida, secondo quella che è la nostra concezione, ma che potranno essere senza alcun timore cambiate a proprio piacimento.

Attraverso i poteri che questo dominio offre, il mago può teletrasportare oggetti e creature, aprire cancelli dimensionali, alterare le dimensioni spazio-temporali, evocare creature appartenenti a mondi diversi dal suo.

La manipolazione delle dimensioni esterne è il passo più difficile da raggiungere. Inizialmente ogni mago impara a percepire i flussi magici che sono presenti in ogni creatura e cosa; il passo successivo è quello di apprendere come manipolarli. Infine si arriva alla percezione delle dimensioni esterne e al loro controllo. Questa abilità permette al mago di vedere oltre la propria dimensione spazio-temporale e di rendersi conto che quella in cui avviene la sua esistenza è solo una delle molteplici presenti.

Teletrasporto

Questo potere permette di manipolare le dimensioni spaziali (altezza, lunghezza e profondità), in modo da muoversi più velocemente fra esse. La tecnica del teletrasporto avviene con un procedimento complesso che però può essere spiegato tramite quella che viene definita la teoria dei palloncini (o sfere di gomma).

In base a questa teoria lo spazio dove noi viviamo viene immaginato come la superficie di un palloncino di gomma. Quando ci si muove da un posto ad un altro, non facciamo altro che spostarci sulla sua superficie.

Coloro che conoscono l'arte della magia dimensionale riescono a vedere i flussi di energia mistica che uniscono la nostra dimensione e sono in

grado di manipolare le sue costanti spaziali e permettere il passaggio ad un oggetto, o qualsiasi altra cosa, da un punto all'altro della realtà. Se si prende un palloncino e lo si stringe con due dita all'estremità, si arriverà a toccare le due punte, senza che il palloncino scoppi. Se al posto del palloncino immaginiamo che ci sia la nostra realtà, ecco che un mago, abile nel manipolarla, può mettere in contatto due punti spaziali, creando un tunnel capace di trasferire oggetti attraverso di loro. Il mago non fa altro che comprimere la realtà proprio come qualsiasi altra persona comprimerrebbe due estremità di una sfera di gomma fino a farle toccare fra loro.

In pratica l'uso del potere permette al mago di teletrasportare oggetti e creature da un punto dello spazio ad un altro, incluso se stesso. La distanza che può essere raggiunta è indicata dalla tabella a pagina 93 ed indica per quanti metri, creature od oggetti, possono essere teletrasportati dal punto in cui si trovano. Non bisogna confonderla con il valore di Distanza, che invece rappresenta il raggio dal mago entro il quale si trova l'oggetto che deve essere teletrasportato.

Ad esempio un mago dimensionale con un livello pari al quinto può teletrasportare un oggetto che si trova fino a 100 metri da lui ad una distanza di 100 metri: fino a farlo arrivare dinanzi a lui. Affinché l'incantesimo funzioni il mago deve scegliere un luogo di destinazione a lui visibile o che perlomeno sia conosciuto. Luoghi che non sono mai stati visitati non possono essere scelti.

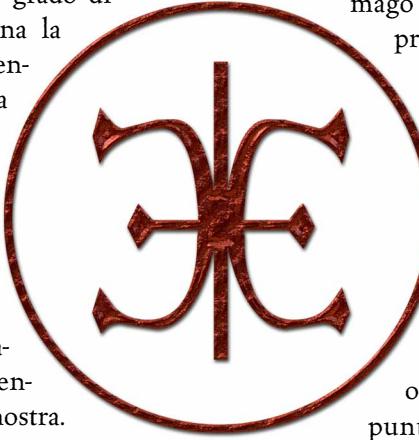
Non è possibile teletrasportare qualcosa all'interno di oggetti solidi o liquidi. La destinazione del bersaglio deve essere un luogo non occupato da altri corpi. Qualora così non fosse la magia non produrrebbe alcun effetto, anche se l'EM verrebbe ugualmente spesa al momento del lancio. Ad esempio un'automobile non potrebbe mai essere teletrasportata in uno sgabuzzino di casa (a meno che non sia così grande da contenerla).

Sarà l'Intensità della magia a determinare la taglia o le dimensioni delle creature o degli oggetti che vengono teletrasportati.

E' possibile anche teletrasportare creature che non vogliono essere teletrasportate; perché questo tipo di attacco riesce occorre effettuare un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima. Se il tiro comparato ha successo la creatura bersaglio verrà teletrasportata nel punto dove il mago desidera.

Un esempio di gioco:

15.5.1543 ora nona: Dopo più di vent'anni di studi e ricerche in ogni genere di materia scientifica a noi nota e in ogni angolo d'Europa sto accingendomi ad operare lo primo esperimento di spostamento de lo materiale minerale da uno loco allo altro con la sola forza de lo mio pensamento



affido allo mio diario lo risultato di questo primo esperimento e de li successivi...

15.5.1543 ora decima: Allo momento de lo esperimento mi souvenne un strana sensazione di spossamento interiore come se avessi perso una parte de la mia essenza interiore ma con mio grande stupefacimento e gaudio vidi con li miei stessi occhi la barra di metallo svanire e poi ritornare alla mia vista cinque misure oltre lo loco dove era disapparsa. Con particolari calcoli ho potuto stabilire che la perdita subita dalla mia essenza è stata di circa 5 di quelle che io chiamerò unità magiche (3 per il livello di magia, 1 per l'Intensità, 1 per la Distanza il tutto x 1 per la Durata)...

Alterazione Temporale

Con questo potere il mago può alterare la dimensione temporale creando sfasamenti cronologici e viaggiare nel passato o nel futuro.

Riguardo alla prima tipologia, asincronia temporale, è possibile creare all'interno di un'area, pari al volume di Intensità, un blocco temporale in grado di far rallentare o accelerare il tempo. Tutti coloro che si trovano entro la zona colpita, comprese creature e oggetti, noteranno un rallentamento o una accelerazione degli eventi; dal loro punto di vista, nel primo caso, tutto sembrerà muoversi più rapidamente per la durata dell'incantesimo, mentre, nel secondo, l'impressione sarà che tutto ciò che si trova all'esterno dell'area colpita sia improvvisamente rallentato. Le loro attività motorie rallenteranno o accelereranno, così il loro cuore, i pensieri, gli stimoli nervosi.

La tabella mostra il rapporto di tempo che si verrà a manifestare dopo aver lanciato l'incantesimo. Se il moltiplicatore è $x 2$ (o $\frac{1}{2}$), significa che per ogni secondo di tempo trascorso nella zona non colpita, in quella influenzata ne sanno trascorsi due. Perciò chi si trova al suo interno potrà compiere il doppio delle azioni, o

la metà, a seconda che il tempo venga accelerato o frenato.

E' importante sottolineare che l'asincronia rimarrà esclusivamente all'interno della zona colpita e influenzerà qualsiasi creatura ed oggetto che si troverà, o entrerà, dentro di essa.

Supponiamo, ad esempio, che venga lanciato un incantesimo di questo tipo un'area entro la quale si trova una persona. Successivamente un'altra persona, esterna all'area, lancia contro la prima un sasso per poterla colpire. Se l'incantesimo avesse rallentato il tempo della metà, colui che si trova all'interno dell'area vedrebbe tutto ciò che si trova al suo esterno muoversi al doppio dei suoi movimenti. Dal suo punto di vista anche il sasso che sta per colpirlo avrebbe una velocità doppia a quella normale (come ad una freccia), fino a che non entri nell'area specificata, riprendendo una velocità "normale".

Se l'incantesimo avesse accelerato il tempo anziché rallentarlo, chi si trovava all'interno dell'area avrebbe visto il sasso muoversi lentamente e avrebbe avuto il tempo di togliersi dalla sua traiettoria, anche se una volta dentro la zona esso avrebbe ripreso la sua velocità "normale".

Raggiungere tempi di rallentamento pari a 25 o 50 fa sì che, per chi sta all'interno della zona colpita, il tempo tenderà quasi a fermarsi. Nel caso contrario di accelerazione invece il tempo tenderà a fermarsi per coloro che sono all'esterno della zona.

Questa regola vale solo per coloro che si trovano all'interno dell'area colpita. Se in qualsiasi momento usciranno gli effetti su di loro cesseranno immediatamente.

L'atro uso che questo incantesimo offre è dato dalla possibilità di far viaggiare nel tempo creature ed oggetti, cioè il così detto Cronotrasporto. La distanza temporale che può essere raggiunta varia in base al livello di Durata; da un round a 150 anni nel passato o nel futuro. Comunque per ogni due punti di EM spesi in più al costo totale di lancio, è possibile allungare la distanza temporale dell'incantesimo di un ulteriore valore di Durata (e di conseguenza aumentare la distanza temporale del viaggio).

Ad esempio un mago con un livello di magia dimensionale pari a 6 può far viaggiare una qualsiasi creatura sei giorni nel passato o nel futuro. Se



supponiamo che la creatura si un uomo il costo dell'incantesimo sarà pari a 6 (livello di magia) +4 (livello di intensità) +0 (livello di distanza) = 10 moltiplicato per il livello di durata che è pari a 6 si otterrà 60 EM. Per ogni due punti di EM che vengono spesi in più il mago può aumentare la distanza temporale di altri 6 giorni; così spendendone 66 la distanza arriverà a 24 giorni nel passato o nel futuro.

Il luogo dove la creatura o l'oggetto si ritroveranno alla fine del viaggio è lo stesso dal quale provenivano, solamente spostato in un'epoca remota o futura. Attraverso la combinazione di Teletrasporto e Viaggio Temporale il mago può far viaggiare oggetti nello spazio e nel tempo. In questo caso è come se il mago lanciasse contemporaneamente due incantesimi e si applicano le regole viste per questi casi a pagina 38. Vale inoltre quanto detto sopra per il potere del Teletrasporto.

Vista l'estrema pericolosità dei viaggi temporali l'uso di questo incantesimo è strettamente limitato, tant'è che gli stessi stregoni si riservano di usarlo in casi veramente eccezionali. Sarà il Narratore a decidere, in base al proprio scenario, se voler concedere questo potere e a determinare cosa accadrà nel caso in cui avvengano alterazioni del passato.

Questo incantesimo può essere utilizzato come attacco per spedire creature nel passato o nel futuro. Perché ciò avvenga il mago dovrà riuscire in un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica delle vittime colpite.

E' possibile disperdere questo incantesimo tramite il dominio della Magia Pura. Per questo tipo di magia la durata è Standard.

Smaterializzazione (Passaggio alla dimensione Eterea)

Questo potere permette al mago di trasportare il suo corpo o tutto ciò che è compreso nell'area colpita, in una dimensione molto prossima alla nostra chiamata Dimensione Eterea (o Sfera Eterea). Questa è speculare alla nostra dimensione e tutto quello che si trova nel nostro mondo viene riflesso anche in essa. Comunque può contenere entità che non sono presenti sulla terra

come ad esempio creature eteree (spiriti, creature speciali e particolari), luoghi misteriosi e pericolosi e così via.

Quando il mago lancia questo tipo di incantesimo per far entrare nella dimensione Eterea gli oggetti o le creature che vengono colpiti, queste possono restare visibili o meno anche nella nostra. Più precisamente al sesto livello egli può far diventare l'area, gli oggetti o le creature colpiti parzialmente visibili (come delle ombre), al settimo, entrando in profondo contatto con la dimensione, può decidere di far diventare i soggetti in questione totalmente invisibili. Comunque un'altra persona che possiede questo potere o conosce l'Arcano della Magia Dimensionale può ugualmente vederlo.

Dall'altro lato chi risiede in questa dimensione può vedere la nostra vedendo tutto in negativo; il bianco apparirà nero e il nero bianco (e ciò può comportare una forte penalità sulla Percezione).

Nel trasportare nell'altra dimensione i bersagli colpiti è possibile che essi vengano in contatto con creature che vivono al suo interno; un esempio classico è il caso di case infestate da fantasmi o spiriti. Spetterà al Narratore decidere quali creature e pericoli possono essere presenti quando si entra in questo mondo.

Coloro che si trovano in questa dimensione non possono essere colpiti normalmente o con armi usuali dato che la materia perde di consistenza e non esiste più nella dimensione reale; per colpirle perciò occorreranno armi speciali come armi magiche o armi appositamente create allo scopo. Ugualmente tutto ciò che si trova nella dimensione Eterea non può influenzare oggetti e creature residenti nella nostra.

Un mago che conosce questo tipo di magia può combinarla con gli altri arcani in modo da poter influenzare creature e luoghi che risiedono nella dimensione Eterea e, viceversa, influenzare da quest'ultima entità che si trovano nel mondo reale. Per questi incantesimi combinati valgono le regole viste a pagina 38.

Ad esempio un mago che ha un livello di magia nell'Arcano di Piromanzia pari a quattro e uno stesso livello nell'Arcano di Magia Dimensionale può creare fiamme in grado di colpire creature residenti sulla sfera Eterea.

Per tutta la durata dell'incantesimo il mago può entrare ed uscire dalla Sfera Eterea semplicemente concentrandosi. Al termine della durata egli ritornerà



automaticamente nella dimensione reale.

Il vantaggio maggiore che si ottiene da questo potere è quello di poter passare attraverso oggetti e creature mentre si è nella dimensione Eterea, come pareti o pavimenti. A seconda del livello di magia è possibile attraversare oggetti di diverso spessore come mostrato nella tabella a pagina 93.

Per colpire le creature che non vogliono entrare nella dimensione eterea occorre riuscire in un Attacco Magico contro la loro Resistenza Magica.

Per attivare questa capacità il mago non deve fare altro che concentrarsi e lasciare che la magia faccia il resto.

Un esempio di gioco:

3.10.1546 ora terza: Proseguendo ne li miei studi ho scoperto con molta sorpresa che le mie meditazioni negli anni passati hanno datomi la possibilità di vedere uno di quelli che lo sommo filosofo Platone chiamava intermundia, un loco dove vivono però non gli dei come diceva lo filosofo ma li spiriti eterei (per vedere la dimensione eterea bastano 5 punti di Energia magica 1 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, 1 per la Distanza il tutto x 1 per la Durata).



Portale Dimensionale

Un portale dimensionale non è altro che un ponte che il mago crea per collegare due punti distanti di una dimensione, due dimensioni parallele o due dimensioni temporali diverse.

Facendo riferimento alla teoria dei palloncini, possiamo immaginare ogni dimensione come un palloncino più o meno distante da un'altra. Tutti questi palloncini si trovano all'interno di un contenitore immaginario, chiamato l'Alveo (o Universo Dimensionale), al cui interno circola l'energia mistica che tiene in contatto fra loro i diversi mondi.

Quando viene lanciato un cancello dimensionale il mago non fa altro che mettere in contatto le due dimensioni, proprio come due palloncini di gomma.

Un cancello dimensionale può essere creato in

qualsiasi punto il mago voglia, su una parete, su un pavimento, o in qualsiasi punto dello spazio. Il suo aspetto cambia a seconda di quelli che sono i gusti e i desideri del mago.

La caratteristica comune a tutti i cancelli dimensionali è però quella che quando essi vengono toccati da creature od oggetti, si attivano e cominciano a distorcere la realtà in maniera simile all'effetto che provocano le onde in uno stagno.

La larghezza e l'altezza del portale dimensionale sono variabili e dipendono dal livello di Intensità della magia.

Al terzo livello il mago può percepire le dimensioni esterne e sentire i flussi di energia mistica che circolano fra di loro all'interno dell'Alveo.

Al quinto livello il mago può creare un portale sulla sua dimensione che permetta di collegare due punti spaziali. Questa magia funziona come il Teletrasporto solamente che il portale ha una durata standard e non istantanea; in questo modo può essere usato più volte fino a che non cessano gli effetti della magia. Le distanze che possono

essere raggiunte in tal modo sono le stesse del teletrasporto a cui si rimanda.

Al sesto livello il mago può fare in modo che il cancello dimensionale, venga attivato solo quando egli lo desidera, restando invisibile, anziché rimanere attivo per tutta la durata dell'incantesimo. Comunque, chiunque usi un incantesimo che permetta di vedere la presenza di magia in luoghi e oggetti può individuarlo.

Al settimo livello il mago può raggiungere le dimensioni più prossime a noi. Si lascia al Narratore decidere quali possono essere e quante ve ne sono. Un esempio può essere la dimensione Eterea vista precedentemente, le dimensioni elementali (da dove vengono gli elementi), o dimensioni dove abitano demoni e creature affini.

Al nono livello è possibile raggiungere le dimen-

Tbella 24 – Potenza degli Elementali e delle creature demoniache

CARATTERISTICHE	TERRA	ARIA	ACQUA	FUOCO	DEMONI
FOR	LM + LI + 16	LM + LI + 10	LM + LI + 12	LM + LI + 6	LM + LI + 8
DES	LM + 3	LM + 12	LM + 8	LM + 10	LM + 10
PER	LM + 6	LM + 6	LM + 6	LM + 6	LM + 8
VOL	LM + LI + 3	LM + LI + 1	LM + LI + 2	LM + LI + 8	LM + LI + 4

* LI = Livello di Intensità; LM = Livello di Magia

sioni più lontane. Anche qui lasciamo al Narratore piena arbitrarietà a seconda dei propri gusti.

Al decimo livello è possibile creare portali temporali, ovvero che collegano non solo altre dimensioni, ma anche dimensioni appartenenti ad epoche differenti. Se ad esempio immaginiamo un Alveo come un contenitore di un certo numero di dimensioni appartenenti a un dato periodo storico, mettendo in contatto Alvei di epoche diverse è possibile viaggiare nel tempo!

Questa teoria sebbene sia stata concepita ed elaborata da alcuni antichi studiosi di questo Arcano non ha mai avuto una conferma empirica, solo pochi eletti hanno provato questo tipo di incantesimo e su molti di loro non si è più saputo nulla...

Questa magia rappresenta uno dei poteri più grandi che un mago può avere; il Narratore può comunque limitarla o eliminarla qualora ritenga che essa possa disturbare l'equilibrio di uno scenario.

Un esempio di gioco:

22.8.1548 ora prima: Oggi finalmente sono riuscito a creare uno portale con una dimensione prossima alla nostra ho speso 36 unità magiche (5 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, o per la Distanza il tutto x 4 per la Durata) e mi sono trattenuto nella novella dimensione per una ora e mezza vedendo cose strabilianti mondi e creature fantastiche e pericolose.

Evocazione Dimensionale

E' il potere che permette al mago di evocare creature abitanti in altre dimensioni. Con questo incantesimo il mago da alle creature l'energia mistica che permette loro di esistere e materializzarsi nel nostro mondo.

Queste creature infatti risiedono in dimensioni vicine, come quella elementale, la dimensione popolata da demoni, la dimensione etera abitata da spettri, o quelle più lontane che contengono creature aliene totalmente sconosciute agli esseri umani.

Per queste ultime il Narratore potrà usufruire al massimo della sua fantasia in quanto diamo completa carta bianca. Per le altre la loro potenza dipenderà dalla potenza magica del mago, cioè dal suo livello di magia e dal livello di Intensità. Le due tabelle qui riportate indicano la potenza degli elementali e dei demoni che possono essere evocati dal mago.

Ad esempio un mago del quinto livello che usa un'Intensità pari a quattro può evocare un

elementale dell'acqua con Forza 21, Destrezza 13, Percezione 11 e Volontà 11+

Sebbene un mago tendenzialmente non evoca più di un elementale o di un demone alla volta (anche perché il rapporto spesa di EM e potenza finale della creatura, risulta essere più conveniente), nulla vieta che un mago di alto livello possa evocare anziché una sola creatura al massimo della sua potenza, più esseri di potenza più bassa. In tal caso le caratteristiche non saranno come quelle riportate in tabella ma andranno divise ciascuna per il numero delle creature evocate.

Ad esempio un mago di quinto livello che usa un'Intensità pari a cinque potrà evocare un demone delle dimensioni di circa 300 kg con Forza pari a 18 o tre demonetti di taglia umana con Forza ciascuno pari a 18/3 = 6 (lo stesso calcolo va ripetuto anche per le altre caratteristiche). Evocando invece tre demoni di pari taglia con tre incantesimi di quarto livello si sarebbe speso più del doppio di EM e di tempo di evocazione, ottenendo però tre demoni ciascuno con Forza pari a 16.

Molti demoni hanno abilità speciali che possono variare a seconda del tipo di creatura evocata. Per ora lasciamo al Narratore decidere quali sono, così come le abilità di attacco. Lo stesso discorso vale per gli elementali e le loro abilità di attacco e di difesa. Maggiori dettagli relativi a queste creature verranno date nel Bestiario di Dimensioni.

Per evocare le creature elementali occorre che il mago conosca il Dominio elementale e il relativo Arcano almeno al terzo livello di magia, anche se per lanciare l'incantesimo non vengono usate le regole di combinazioni viste a pagina 38. Ad esempio per evocare un elementale dell'aria occorre che il mago conosca l'Arcano di Aeromanzia almeno al terzo livello.

Ogni qual volta il mago evoca una creatura, affinché questa possa ubbidirgli, dovrà sottometterla ai propri voleri. Appena essa si manifesta nella nostra dimensione egli dovrà effettuare un check Volontà contro quella della creatura evocata. Se il tiro ha successo sarà ai comandi del mago, obbedendo a tutti i suoi ordini, altrimenti agirà secondo i propri fini e secondo la sua natura, restando nella nostra dimensione per tutta la durata dell'incantesimo.

In combinazione con l'Arcano di Necromanzia, il mago potrà evocare creature non morte residenti in altre dimensioni, come spiriti, spettri e fantasmi. In



questo caso le loro caratteristiche saranno simili a quelle della tabella relativa ai demoni, anche se il Narratore potrà decidere di cambiare i dati a suo piacimento.

Le dimensioni dell'elementale e del demone evocato dipenderanno sempre dal livello di Intensità anche se per certi demoni (o creature non morte) le dimensioni di una singola creatura difficilmente supereranno quelle di un essere umano.

Un esempio di gioco:

17.7.1552 ora quinta:
Un errore nella esecuzione de lo rituale ha fatto sì che invece di aprire uno portale su una altra dimensione si sia presentato allo mio cospetto uno essere fatto di puro elemento (con una spesa di 44 punti di Energia magica 5 per il livello di magia, 5 per l'Intensità, 1 per la distanza il tutto x 4 per la durata) la creatura non volle sottostare a li miei voleri (a quanto pare il nostro mago in erba ha sbagliato un check volontà contro la creatura N.D.C.) e così dovetti lottare con lei finché non sparì nel nulla così come era apparsami.

Specchio visivo

Questo potere permette di focalizzare su superfici lisce e riflettenti (come specchi d'acqua, specchi, vetri, ecc..), visioni su oggetti, persone, creature e luoghi presenti, passati e futuri.

Il suo funzionamento è simile al potere di Divinazione dell'Arcano di Psichemanzia solamente che l'energia che libera



tale potere ha un'origine differente. Infatti deriva dalla capacità del mago di vedere attraverso lo spazio-tempo collegando le dimensioni ad esso legate.

Per usare i poteri di Post-cognizione e Pre-cognizione tale potere va usato in combinazione con l'Arcano di Psichemanzia.

La sua durata è istantanea e necessita di concentrazione.

Per il suo funzionamento si rimanda al potere di Divinazione dell'Arcano di Psichemanzia.

Un esempio di gioco:

1.7.1566 ora settima: Ho avuto pochi minuti fa una chiara visione de la mia morte (con una spesa di 13 punti di Energia magica 4 per il livello dell'Arcano della Magia Dimensionale, 4 per il livello dell'Arcano di Psichemanzia, 4 per l'Intensità, 1 per la Distanza il tutto per 1 per la Durata) che avverrà domani lasciando la mia opera inconclusa. Mi sono deciso ad esperire quello che è lo più rischioso de li miei esperimenti: lo viaggio ne lo tempore. Viaggerò ne lo futuro in ogni tempo e loco e prima di morire domani come è scritto; lascerò scritto le maraviglie che vedrò e ora partirò per lo lungo viaggio... (e scomparò in un lampo dopo aver speso 150 punti di Energia magica 10 per il livello di magia, 4 per l'Intensità, 1 per la distanza il tutto per 10 per la durata N.D.T.).

Estratto dal diario da poco ritrovato di Michel di Nostre-Dame.

Tabella 25 - Extra Dimensionale

Livello	Teletrasporto	Alterazione Temporale	Smaterializzazione Dimensionale	Portale Dimensionale	Evocazione Dimensionale	Specchio Visivo Pre-Postcognizione
1	5 m		Capacità di vedere la dimensione Eterea			
2						
3	10 m					
4	100 m	Asincronia Temporale x2 o /2	Smaterializzazione 5 cm	Percezione Dimensioni Esterne	Elementale Debole	Visioni Vaghe e confuse
5	1000 m	AT x3 o /3	Smaterializzazione 10 cm	Portale Stessa Dimensione	Elementale Medio	Interpretabili
6	10 km	Cronotrasporto AT x4 o /4	Smaterializzazione 20 cm- Invisibilità parziale	Elementale Potente	Demone Medio	Chiare
7	100 km	AT x8 o /8	Smaterializzazione 30 cm - Invisibilità Totale	Demone potente	Demone Medio	Nitide
8	1000 km	AT x16 o /16	Smaterializzazione 40 cm	Elementale	Molto Potente	
9	10000 km	AT x20 o /20	Smaterializzazione 50 cm	Demone molto potente	Demone molto potente	
10	50000 km	AT x50 o /50	Smaterializzazione 1 m	Portale Temporale	Elementale	
				Signore		

INTENSITÀ

Livello Standard	Livello Intensità	Esempio	Intensità Area cubica	Area Variabile	Esempio	Potere	Durata	Concentrazione
1 B	5	Gatto - Avambraccio	1 dm ³	10x10x10cm	Spada	Teletrasporto	Istantaneo	Non Necessaria
2 C	10	Cane - Arto Umano	8 dm ³	20x20x20cm	Alabarda	Evocazione	Standard	Non Necessaria
3 D	30	Bambino - Grosso Cane	125 dm ³	50x50x50cm	Porta Normale	Alterazione Temporale	Standard	Non Necessaria
4 E	100	Uomo	3 m ³	1,5x1,5x1,5m	Piccola Parete	Portale Dimensionale	Standard	Non Necessaria
5 F	300	3 Uomini - Tigre	9 m ³	2x2x2m	6x3mx2cm	Piccola Stanza/Parete Normale	Smaterializzazione	Standard
6 G	800	10 Uomini - Cavallo - Toro	30 m ³	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete	Specchio Visivo	Necessaria
7 H	2.500	40 Uomini - Rinoceronte	125 m ³	5x5x5m	15x8x1m	Salone/Mura Castello	Istantaneo	Necessaria
8 I	7.000	100 Uomini - Elefante	343 m ³	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa		
9 J	20.000	300 Uomini - Drago	1.000 m ³	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa		
10 K	70.000	1.000 Uomini - Brontosauro	3.375 m ³	15x15x15m	Palazzo			

CAPITOLO VII - DESCRIZIONE DELLE DIMENSIONI
DOMINIO DELLA MAGIA DIMENSIONALE

CAPITOLO VIII GIOCARE CON DIMENSIONI ARCANE

GIOCARE a Dimensioni Arcane

In questo ultimo capitolo cercheremo di dare alcuni consigli su come giocare a Dimensioni Arcane, partendo dalla creazione del personaggio fino ad arrivare al lancio degli incantesimi.

Cercheremo di dare semplici suggerimenti senza entrare nel merito di ogni situazione, proprio come se dovessimo darli ad uno dei nostri amici.

La Creazione del Personaggio

Il primo trauma che si ha nel creare un personaggio che possiede abilità magiche è rappresentato dal loro costo. Guardando la tabella a pagina 13 si capisce subito che il personaggio mago paga le proprie abilità magiche in maniera molto salata. Come avrete letto ogni Dominio e ogni Arcano hanno un costo d'ingresso: il Dominio Elementale ha un costo di 2 punti abilità, quello Vitale di 3, l'Arcano di Aeromanzia ha un costo di 2 punti quello di Piromanzia di 4 e così via.

Su un personaggio costruito con 55 Punti caratteristica (come indicato nel manuale di Dimensioni a pagina 8), che di media ha una trentina di punti abilità, il costo delle abilità magiche gioca un ruolo importante.

Prendere come abilità l'Arcano di Piromanzia ha un costo di 6 punti (2 per il Dominio e 4 per l'Arcano), che

vanno a ridurre i punti da ripartire fra le altre.

E' generalmente poco indicato, in fase di creazione del personaggio, prendere più Arcani di Domini differenti in quanto si ha una notevole spesa di punti abilità. E' preferibile invece prendere un solo Dominio e più Arcani appartenenti allo stesso. In questo modo i punti che si sarebbero spesi per un ulteriore Dominio possono essere usati per l'acquisto di un Arcano in più. Ad esempio anziché prendere l'Arcano di Geomanzia e quello di Necromanzia è preferibile prendere un altro del Dominio Elementale come Fotomanzia o Idromanzia. Nel primo caso si sarebbero spesi 12 punti, mentre nel secondo caso solo 8 o 6.

Questo ovviamente non deve precludere la creazione di personaggi particolarmente abili nell'uso di diversi Domini magici: ricordatevi che dopotutto la cosa importante è creare un personaggio che assomigli il più possibile ai vostri ideali di gioco.

Un'altra cosa di cui bisogna tenere conto riguarda il valore della caratteristica Volontà. Essa è infatti il primo elemento da tenere in considerazione per chi vuole giocare con un personaggio orientato alla magia.

Questa caratteristica tende ad influenzare ben tre aspetti nella vita del mago che sono: il livello massimo raggiungibile di ogni singolo Arcano, la quantità di Energia Magica e il valore di default delle abilità magiche.

Nel primo caso tenete sempre a mente che il valore di Volontà rappresenta il limite massimo al

livello di magia: un mago con Volontà 13 non potrà superare il terzo livello di magia di qualsiasi Arcano usi!

Nel secondo caso la Volontà è importante per determinare il numero di EM iniziale ovvero il "carburante" dei vostri incantesimi. In fine non è da sottovalutare il fatto che il valore di default di ogni abilità magica è dato dalla media tra Volontà e Conoscenza, per cui aumentando la prima potrete risparmiare sicuramente qualche punto abilità.

Le ABILITÀ MAGICHE

Per quanto riguarda la parte relativa alle abilità magiche possiamo dire che generalmente è consigliato iniziare con un'abilità magica di almeno 13. Ciò garantisce di avere un livello di magia pari al secondo col quale potrete già iniziare a lanciare incantesimi di buon livello. L'ideale sarebbe comunque partire con un livello di magia pari al terzo: infatti la maggior parte dei poteri inizia a produrre i suoi effetti proprio da questo livello.

Un'abilità altrettanto importante è rappresentata dall'Attacco Magico. Essendo un'abilità di combattimento a distanza, il suo default è dato dalla media tra Destrezza e Percezione. E' facile che un personaggio mago abbia un default basso proprio perché tenderà ad avere un alto valore iniziale di Volontà e Conoscenza, per cui è consigliabile spenderci un po' di punti in più. Diciamo che un valore di almeno 11-13 può andare bene.

L'Attacco Magico è necessario ogni qual volta si tenti di effettuare un attacco diretto, proprio come un arciere che lancia le sue frecce e in certi Arcani è molto importante, specialmente quando dovrete combattere contro degli avversari cercando di colpirli.

L'AVANZAMENTO DELLE ABILITÀ MAGICHE

In Dimensioni Arcane l'avanzamento delle abilità magiche è ovviamente analogo a quello visto nel regolamento di Dimensioni a pagina 19. E' importante sottolineare però che per avanzare di un livello di magia occorre aumentare l'abilità di ben due punti (vedi tabella 2 a pagina 14), addirittura tre dal quarto al quinto livello. Infatti questo passaggio è molto più difficoltoso proprio perché dal quinto livello i poteri del mago cominciano a diventare molto forti e pericolosi.

Questa grande necessità di punti esperienza per

avanzare nelle abilità magiche rende il personaggio del mago molto particolare da giocare e spesso pone il giocatore a fare delle scelte importanti per il futuro del suo alter ego...

Un'altra importante questione riguarda invece il modo in cui le abilità magiche vanno aumentate. Lanciando sempre lo stesso incantesimo di sicuro non vi farà segnare la vostra abilità: è importante che il giocatore si sforzi ad usare al massimo la sua immaginazione ed inventiva. Solo in questo modo potrà sfruttare al meglio i poteri messi a disposizione dagli Arcani che conosce e imparare cose nuove; tradotto in termini di gioco, significa poter segnare la sua abilità magica.

Va ricordato che questo sistema di magia vuole essere più narrativo possibile ed è quindi fondamentale che il personaggio non si focalizzi sempre sulle stesse azioni magiche, ma ne sviluppi delle altre finché i suoi poteri non saranno pronti per qualcosa di nuovo e ancora più potente.



SEMPLIFICAZIONI INIZIALI DEL SISTEMA e CALCOLO DEI PUNTI MAGIA

Per chi non ha mai giocato a Dimensioni Arcane le prime partite possono risultare un po' particolari. Se siete abituati a giocare personaggi maghi che hanno incantesimi già pronti potrebbe essere difficile usare i poteri magici messi a disposizione dal gioco. Non spaventatevi! Tutto questo durerà solo per poco dato che basterà che prendiate un po' di confidenza col sistema e tutto vi apparirà semplice.

Per avere un impatto graduale è consigliabile che le prime volte si applichino regole semplificate, proprio per consentire una più facile comprensione del sistema.

Una prima cosa potrebbe essere quella di calcolare il costo totale di un incantesimo con una formula semplificata. Anziché sommare il Livello di Magia, quello di Intensità, quello di Distanza e moltiplicare tutto per quello di Durata (come descritto a pagina 24), si può usare questa formula: Livello di Magia moltiplicato il livello di Durata (vedi pagina 24). Ciò consentirà di non imputare Intensità e Distanza e ridurrà i tempi di calcolo dell'Energia Magica spesa.

Una seconda semplificazione potrebbe essere quella di non considerare i tempi di lancio stabilendo a priori che un incantesimo viene lanciato in 1 round (o due o tre). Anche questa semplificazione vi permetterà di avere una maggiore narratività del sistema anche se può

ridurre il gioco ad una eccessiva linearizzazione. Sentitevi liberi di giocare come meglio credete...

Il Combattimento

Il combattimento a Dimensioni Arcane è molto particolare e rende questo sistema estremamente affascinante. L'abilità magica necessaria per il combattimento è l'Attacco Magico il cui valore di default è calcolato in base alla media tra forza e destrezza.

Tale abilità come descritto nel capitolo relativo al combattimento è necessaria affinché si voglia colpire un bersaglio tramite l'attacco diretto. Sebbene tale abilità ricopra un ruolo importante non è però fondamentale se si vogliono provocare danni tramite la magia.

In molti casi infatti basterà lanciare incantesimi che colpiscono delle aree per colpire coloro che si trovano all'interno, o provocare effetti che si ripercuotono su oggetti e creature. Tutta questa parte è stata trattata abbondantemente nel capitolo 5, ma quello su cui ci volevamo soffermare era il fatto che in Dimensioni Arcane il combattimento può avere molte sfaccettature. Ogni Arcano presenta una tabella dei danni differente dall'altro e questo è già un indice di quali possono considerarsi più o meno pericolosi. Sarebbe sbagliatissimo indicare le potenzialità di un Arcano dai danni che provoca. In realtà sono i poteri che l'Arcano possiede e la situazione in cui viene usato a fare la differenza. E' inutile avere un Arcano di Necromanzia al settimo livello e trovarsi dentro una cella dietro una sbarra di ferro. In questo caso un livello di Geomanzia pari al quarto

sarebbe molto più utile.

Il consiglio che possiamo darvi è perciò quello di evitare di scegliere un Arcano solo in base al suo livello di Danni Magici.

Combattere in Dimensioni Arcane potrà sembrarvi un po' difficile all'inizio, perché non siete abituati ad usare i poteri che avete a disposizione come mago in modo offensivo; non scoraggiatevi e date spazio alla vostra fantasia e vedrete che piano piano tutto vi sembrerà estremamente logico e fantastico.

Conclusioni

A conclusione di questo manuale vorremmo dire alcune cose. Prima di tutto molti di voi avranno notato che in effetti manca ancora una parte di Dimensioni Arcane che è quella dedicata all'Alchimia. Non temete la stiamo già sviluppando ma vorremmo prima avere un vostro riscontro sul sistema e magari tanti suggerimenti che potrebbero risultarci utili per espandere questo sistema di magia che è estremamente flessibile ed adattabile. Siamo indecisi se pubblicare la parte alchemica come modulo separato o integrarlo a Dimensioni Arcane... vedremo in futuro quale soluzione sarà migliore.

L'altra cosa importante è rappresentata dalla possibilità di collaborazioni e suggerimenti che voi potreste darci per migliorare questo lavoro. Un primo passo per fare questo è dandoci un adeguato feedback via internet; nel sito di Dimensioni troverete un questionario relativo al sistema di magia che può aiutarci a capire quali sono i punti di forza e di debolezza del sistema sui quali intervenire. Un passo avanti può essere quello di darci consigli su come ampliare il sistema e le sue parti inviandoci le vostre impressioni di gioco, materiale, disegni e quant'altro avete.

Ultimo ma non meno importante riguarda una richiesta che ci sentiamo di fare dopo il grande sforzo prodotto per portare a termine questo nostro lavoro.

Dimensioni Arcane è il frutto di diversi anni di studi, partite e discussioni nonché di tanto tempo dedicato alla sua impaginazione e veste grafica: molti dei disegni all'interno del manuale sono stati commissionati ad alcuni disegnatori con costi ridotti (e per questo ringraziamo tutti quanti), ma pur sempre costi.

Visto che il manuale è completamente gratuito e a nostro parere ha ottimi contenuti e veste grafica, chi di voi se la sente di contribuire economicamente per il futuro sviluppo del gioco può farlo mandando un piccolo contributo a questo indirizzo:

DRAGONS' LAIR, c/o Andrea Mosconi
Viale XI Febbraio, 2 - 27100 Pavia

Per maggiori informazioni e per qualsiasi discussione riguardo al gioco questi sono i nostri indirizzi:

web: <http://dimensioni.dragonslair.it>
email: dimensioni@dragonslair.it

GRAZIE A TUTTI E BUON DIVERTIMENTO!

dimensioni arcane

«Nessuno può avere tali poteri se non ha coabitato con gli elementi, dominato la natura, dato la scalata al più alto dei cieli, elevandosi al disopra degli angeli fino all'archetipo, col quale diviene allora cooperatore e nulla gli è più impossibile.»
– SC. Agrippa, “De occulta philosophia”

Dopo il successo di Dimensioni ecco il nuovo manuale per giocare la magia in modo narrativo e completo senza alcun limite alla vostra immaginazione.

Integrando il sistema narrativo Dimensioni, Dimensioni Arcane si propone come un sistema di magia completo ed efficace, riempiendo un altro prezioso tassello nel completamento di uno dei giochi freeware italiani più acclamati del momento.

Dimensioni è un GdR giovane e deve ancora crescere. Quello che vogliamo creare è un team di autori che possa contribuire alla genesi del gioco. Come?

Attraverso la realizzazione di: ambientazioni, avventure, disegni e supplementi.

Chiunque di voi abbia voglia e immaginazione sufficiente a sviluppare uno dei quattro punti riportati, può farlo contattandoci all'indirizzo:

dimensioni@dragonslair.it



Dimensioni è un Gioco di Ruolo Narrativo semplice ed intuitivo, che privilegia la narrazione enfatizzando l'interpretazione dei personaggi.

Strutturato su tre livelli di complessità che vanno da quello più facile (giocabile anche senza dadi per gli amanti della pura narrazione), a quello più complesso (per coloro che amano tirare qualche dado in più), il gioco presenta diverse interessanti innovazioni... quali?

Scopritelo voi stessi navigando nel nostro sito:

<http://dimensioni.dragonslair.it>



DRAGONS' LAIR
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES
c/o Raffi
Via Parmenide, 9
06024 Gubbio (PG)
dimensioni@dragonslair.it
dimensioni.dragonslair.it

