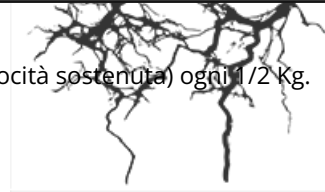


# Telecinesi regola

Incantesimo che permette al Mago di sollevare, spostare e persino lanciare oggetti con il pensiero. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio** della Magia. Presenta alcune analogie con l'incantesimo **Manomissione**, da cui differisce per le modalità di interazione con l'oggetto bersaglio dell'Incantesimo.

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	40+
<b>Costo di Lancio:</b>	5+ 1 (velocità normale), +2 (velocità doppia) o +5 (velocità sostenuta) ogni 1/2 Kg.
<b>Tempo di Lancio:</b>	1 Round
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	un oggetto (o una persona, vedi <b>Potenziamenti</b> )
<b>Gittata:</b>	fino a 50 metri
<b>Durata:</b>	3 Round o più
<b>Apprendimento:</b>	5 PI
<b>Rune:</b>	<i>Bes-Ex-Syr</i>
<b>Reagenti:</b>	nessuno
<b>Discipline:</b>	Sortilegio, Evocazione (-20), Necromanzia (-20)
<b>Classificazioni:</b>	<b>Secondo Cerchio, Telecinesi</b>



## Descrizione

Questo incantesimo raccoglie l'insieme eterogeneo di studi che indagano le possibilità di muovere un oggetto o un corpo senza toccarlo. E' un incantesimo il cui studio procede in modo graduale, dapprima interessando oggetti inanimati che vengono spostati a una velocità più o meno sostenuta; in una seconda fase di approfondimento (vedi **Potenziamenti - Forza Magica**) il Mago sarà in grado di applicare maggiore forza e velocità all'oggetto che intende spostare, fino a riuscire a trasformarlo in un'arma o in un importante strumento difensivo; quando il Mago saprà padroneggiare la *Telecinesi* rivolta ad oggetti inanimati potrà cimentarsi con il proprio corpo o con quello di un altro essere vivente (vedi **Potenziamenti - Levitazione**); un ulteriore livello di conoscenza gli consentirà di volare per brevi periodi di tempo (vedi **Potenziamenti - Volare**); i pochi maghi che riescono a raggiungere l'ultimo stadio di apprendimento potranno spostarsi in aria, da soli o insieme ad altre creature, per prolungati periodi di tempo così da coprire grandi distanze (vedi **Potenziamenti - Viaggiare**).

La complessità di questi approfondimenti richiede uno studio specifico con l'aiuto di un Maestro o di testi di riferimento. Caratteristica di questa ricerca è quella di dover essere appresa in modo incrementale: non è infatti possibile dedicarsi allo studio di un Potenziamiento avanzato se non si conoscono quelli precedenti.

## Il primo stadio di conoscenza di Telecinesi

Il primo livello di conoscenza di questa ricerca magica, chiamato semplicemente "Telecinesi" dagli addetti ai lavori, consente al Mago di sollevare, spostare e lanciare oggetti di peso e dimensioni varie. Maggiore è il peso e la velocità con cui si intende spostare l'oggetto, maggiore sarà l'impiego di PotM necessario: ad un primo livello di conoscenza di Telecinesi il Mago può spostare anche velocemente degli oggetti, ma non è ancora in grado di scagliarli con la violenza necessaria a ferire o atterrare un avversario, strapparli di mano a chi li stringe e via dicendo.

Di seguito alcuni esempi:

- Chiudere / sbattere una porta (spinta di 1-2kg tenendo conto dei cardini): Difficoltà 40, Costo 6 / 7 / 10 a seconda della violenza.
- Sollevare un masso da 30kg: Difficoltà 45, Costo 20 / 35 / 65 a seconda della velocità.
- Raccogliere un'arma caduta (3-4kg) e farsela tornare in mano: Difficoltà 50, Costo 7 / 9 / 15 a seconda della velocità.

Come si può vedere la *difficoltà* di lancio tenderà ad aumentare con l'aumentare della precisione del movimento e sarà generalmente stabilita dal Master, mentre il *costo* dipenderà principalmente dai Kg sollevati secondo l'equazione descritta nel **Costo** della scheda.

## Potenziamenti

I Potenziamenti di questo incantesimo sono elencati in ordine di complessità e rappresentano evoluzioni successive e sequenziali dello studio iniziale: ciascuno di loro necessita di un lavoro di apprendimento simile a quello previsto

dall'incantesimo di base. Non è possibile dedicarsi allo studio di un potenziamento senza aver completato lo studio dei precedenti.

## Forza Magica

Con questo Potenziamento il Mago può dare origine a una forza magica in grado di arrestare o rallentare oggetti in movimento, di spingere o far inciampare un avversario, e di interagire con oggetti normalmente troppo pesanti per essere influenzati da un impiego basilare dell'Incantesimo. Di seguito alcuni esempi di costo e difficoltà:

- Spingere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10
- Tenere/costringere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10
- Scaraventare un tavolo addosso a un avversario: Diff.45, Costo 10
- Diminuire l'impatto di un'arma da mischia: Diff. 45, Costo 15
- Arrestare / rallentare un coltello lanciato: Diff. 50, Costo 15
- Arrestare / rallentare una freccia: Diff. 60, Costo 20

In generale la Difficoltà aumenta con l'aumentare della velocità/resistenza dell'oggetto, mentre il Costo varia a seconda del tipo di movimento che la forza deve effettuare e della quantità di forza necessaria. Nel caso di contrasti con bersagli non consenzienti, sia il costo che la Difficoltà possono variare a seconda della forza, del peso, dell'agilità e/o della velocità corrente della vittima.

### Note

(da valutare - ipotesi proposta il 05.05.2020) In ogni caso, ai fini di eventuali *confronti* di gioco, il risultato del tiro effettuato dal Mago nel lancio dell'incantesimo andrà considerato come un tiro di Corpo a Corpo / Spinta di pari entità, con eventuali bonus/malus che il Master potrà assegnare in condizioni particolari (es. spinta a un avversario già sbilanciato = bonus di +10, spinta a un avversario particolarmente pesante o ben piazzato = malus di -10, e così via). Il paragone con il Corpo a Corpo non è legato alla "forza" dell'incantesimo, che non è paragonabile alla spinta sferrata da un essere umano a piena forza, ma all'effetto sorpresa su un bersaglio che non si aspetta di ricevere una spinta "invisibile" di questo tipo: per questo motivo il Master potrebbe conferire un malus al tiro del Mago (di -10 o simile) qualora il bersaglio sia in qualche modo preparato a dover contrastare un simile tentativo (un mago esperto, un avversario particolarmente consapevole del da farsi, etc).

## Levitazione

Questo Potenziamento permette al Mago di utilizzare la Forza Magica per sollevare in aria sé stesso o un'altra creatura, purché consenziente (o, nel caso di un animale, opportunamente preparata o addestrata a tale scopo). L'essere sollevato non può muoversi in aria, e il Mago può spostarlo (o spostarsi) solo verticalmente.

- **Difficoltà:** 50 su se stesso / 60 su altra creatura consenziente / altro (vedi sotto) +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata:** fino a 15 metri
- **Durata:** 5 + 2d6 *round* (cumulabili)
- **Costo:** 1 ogni 5-6 Kg sollevati (15 per 80kg, 20 per 100kg, etc.)

La velocità di elevazione è pari a 1 metro per round per ogni 10 punti di scarto tra il Tiro del Mago e la Difficoltà prevista.

## Svellimento

Questo sotto-potenziamento della *Levitazione* consente al mago di sollevare una persona, animale o altra creatura non consenziente. I costi e la velocità di elevazione sono gli stessi del potenziamento *Levitazione*, mentre la Difficoltà è pari al valore maggiore tra 60 e il risultato di un Tiro di Forza o di Atletica (a scelta) effettuabile dal bersaglio una volta per *round* con una penalità di -20 (primo tentativo), -10 (secondo tentativo) e 0 (dal terzo tentativo in poi).

## Volare

Attraverso questo Potenziamento il Mago può spostare il suo corpo in aria a proprio piacimento. L'apprendimento di questo Potenziamento è impegnativo e rischioso: il Mago deve imparare a controllare il proprio movimento nell'aria, e rischia di subire inavvertitamente accelerazioni o decelerazioni superiori alle possibilità di sopportazione del proprio fisico.

- **Difficoltà:** 60 +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata:** solo sul Mago
- **Durata:** 5 + 2d6 *round* (cumulabili)
- **Costo:** 1 ogni 15Kg di peso a velocità normale (5 Km all'ora), 1 ogni 10 Kg a velocità sostenuta (10 Km all'ora).

## Passeggero

Questo sotto-potenziamento di *Volare* (utilizzabile anche per *Viaggiare*, vedi sotto) consente al mago di trasportare un singolo passeggero, tenendolo "in braccio", con un incremento della **Difficoltà** pari a +10 (+ ulteriori 10 oltre gli 80kg di peso del passeggero): il **Costo** resta invece invariato, da calcolare sul peso totale del mago + passeggero + equipaggiamento di entrambi.

## Viaggiare

Questo Potenziamento, particolarmente impegnativo e difficile da padroneggiare, costituisce uno dei principali traguardi raggiunti dalla ricerca magica: il Mago può spostarsi in aria per diversi minuti, coprendo così grandi distanze molto velocemente. Il Costo e la Difficoltà variano a seconda della velocità e del peso del Mago e di ciò che trasporta.

- **Difficoltà:** 60 +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata:** solo sul Mago
- **Durata:** 1d4x10 Minuti
- **Costo:** a seconda del peso del Mago (e del suo Equipaggiamento) e della velocità: indicativamente, 1 ogni 10 Kg a velocità normale (15 Km all'ora) e 1 ogni 5 Kg a velocità sostenuta (25 Km all'ora).

## Passeggero

Vedi il sotto-potenziamento omonimo di *Volare*.

## Chiarimenti e Note

---

### Telecinesi

Il primo stadio di conoscenza della *Telecinesi* ruota intorno al concetto di *compensazione/alterazione della gravità*. Il modo più semplice per comprendere il reale funzionamento della *Telecinesi* è quello di immaginare un amo invisibile, retto da un filo invisibile, che il Mago può utilizzare per "agganciare" l'oggetto e spostarlo verso di sé. Se l'oggetto è contenuto dentro un contenitore chiuso, il mago dovrà necessariamente utilizzare un amo e filo per togliere il tappo al contenitore, quindi un secondo amo e filo per recuperare l'oggetto: se il contenitore ha una chiusura complessa (zaino, borsa et. al.), recuperare l'oggetto potrebbe richiedere un gran numero di ami e fili o non essere possibile.

### Forza Magica

Il potenziamento noto come *Forza Magica* ruota intorno allo studio delle proprietà dell' *inerzia* applicate ai corpi solidi. Il modo corretto per comprendere il reale funzionamento della *Forza Magica* è immaginare una singola, fortissima folata di vento ai danni del bersaglio. Poiché l'incantesimo è interamente basato sulla creazione di una sorta di "inerzia artificiale", il Master dovrà preoccuparsi di rendere gli effetti della forza magica nel modo opportuno. Alcuni esempi della corretta applicazione dell'inerzia: l'avversario scagliato a terra potrebbe avere la facoltà di rotolare all'indietro e rompere la mischia, evitando così di essere immediatamente bersagliato da attacchi; l'avversario spinto verso un precipizio dovrà gestire l'aggravante del contributo inerziale dovuto a tale spinta; la freccia bloccata, rallentata o deviata continuerà comunque a seguire a grandi linee la sua direttrice iniziale e potrebbe inoltre rompersi, scheggiarsi o finire chissà dove; e così via.

### Levitazione

Il potenziamento noto come *Levitazione* è basato sulla *inversione della gravità*. Poiché l'incantesimo presuppone di una localizzazione piuttosto precisa del baricentro del mago (o della vittima), risulta pressoché impossibile far levitare (o svellere) più di una creatura alla volta: eventuali "levitazioni di gruppo" andranno pertanto effettuate in sequenza, ovvero lanciando più volte l'incantesimo su bersagli diversi, con la sola eccezione costituita da una minoranza di maghi particolarmente abili e dotati.

### Volare

Il potenziamento noto come *Volare* è basato sulla comprensione e applicazione di diversi concetti complessi, tra cui: alterazione/inversione della gravità, inerzia, gestione del peso, campo di forza, dinamica e accelerazione.

### Viaggiare

Il potenziamento noto come *Viaggiare* rappresenta una evoluzione del potenziamento *Volare*, rielaborando i concetti di campo di forza, dinamica e accelerazione in modo più efficiente.

## Risultati particolari

---

### Telecinesi

- **Da 1-1-1 a 5-5-5:** l'incantesimo non avrà alcun effetto, o peggiorerà la situazione, accelerando eventuali oggetti che doveva frenare. Qualora si tratti di un Potenziamento avanzato (Levitazione, Volare o Viaggiare), l'Incantesimo cesserà di funzionare improvvisamente dopo un paio di Round, facendo cadere al suolo la persona o l'animale sollevato;
- **7-7-7:** l'Incantesimo cesserà di funzionare dopo appena la metà della sua durata prevista, cogliendo di sorpresa la vittima e il Mago;
- **8-8-8:** l'Incantesimo non influenzerà tutto ciò che il Mago ha previsto, lasciando a terra alcune cose (o parte dell'equipaggiamento), o sollevando qualcosa di troppo;
- **9-9-9:** l'Incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: gli esiti saranno in proporzione, spostando l'oggetto o la vittima in modo superiore al previsto.

Forza Magica

- TODO

Levitazione

- TODO

Volare

- TODO

Viaggiare

- TODO

## Apprendimento

---

Seguire le normali **regole di apprendimento** adottando i seguenti parametri:

- **Teoria**: 60 ore da autodidatta, 30 con maestro o precettore.
- **Pratica**: Penalità iniziale di -20, scalabile mediante lo *studio applicato* secondo quanto previsto dalle **regole generali**.

Per ciascuno dei Potenziamenti dovrà essere ripetuto l'intero Apprendimento, Teoria e Pratica, ed è necessario che il Mago disponga di una fonte (un Precettore o un testo) da cui acquisire le informazioni necessarie per iniziare lo studio. Il Potenziamento di **Forza Magica** obbliga ad uno studio pratico piuttosto rumoroso; i Potenziamenti di **Levitazione**, **Volare** e **Viaggiare** richiedono che lo studio pratico sia svolto necessariamente all'aperto e possono necessitare di particolari prerequisiti in termini di esperienza, conoscenze e/o punteggi nelle abilità (a discrezione del Master).