

La Magia: Ambientazione e Regole

v 2.6

Il Potere Magico e i Reagenti.

Con il termine Potere Magico si intende definire il potenziale metafisico, non riconducibile all'intervento divino o della natura, insito in una persona: è detta "incantesimo" qualsiasi forma di alterazione della realtà del tutto o in parte indipendente dalle leggi fisiche conosciute; generalmente, ogni incantesimo ha bisogno di un quantitativo variabile di Potere Magico mediante il quale può essere lanciato, della concentrazione del mago per essere indirizzato, e della presenza di determinati reagenti (sostanze dotate di particolari qualità, misteriosamente legate ai principi di base della Magia) come "combustibile" per tradursi in realtà o per raggiungere piena potenza a seconda dei casi.

Nel continente di Sarakon molti studiosi hanno dedicato il loro lavoro alla ricerca di tecniche per utilizzare il Potere Magico in campi di vario interesse, ottimizzando ed apprendendo le quali è possibile acquisire, almeno in teoria, capacità sovranaturali di vario genere. In pratica, però, l'alto costo in termini di tempo e l'intolleranza generalizzata della maggior parte dei Paesi nei confronti della ricerca magica bloccano questa strada a chiunque non possieda, oltre ai requisiti innati, le necessarie entrate sociali o conoscenze specifiche nell'ambiente.

Al principio, e fino in tempi relativamente recenti, la scienza della Magia si avvaleva di una metodologia e di obiettivi comuni: integrare le potenzialità metafisiche innate di determinati individui a vantaggio della collettività (o degli individui stessi); con il procedere della ricerca ed il diffondersi di ipotesi articolate sulla possibile origine del potere magico, e sulla moralità del suo utilizzo in determinati ambiti, si è giunti a dibattiti metodologici di grande respiro, che hanno causato la separazione della disciplina in tre rami distinti, aventi ognuno convinzioni proprie ed

obiettivi di ricerca specifici: è comunque ancora vivo, almeno nella maggior parte delle zone e al di là delle divergenze di ordine teorico e procedurale, un dialogo interdisciplinare piuttosto fertile.

Il Sortilegio.

In linea con la tradizione di ricerca ortodossa, la teoria alla base del Sortilegio presuppone che il compito del Mago sia soprattutto quello di utilizzare il proprio potere per causare alterazioni della realtà di tipo diretto, a vantaggio suo o della comunità a cui appartiene. L'Incantatore si avvale dunque del risultato di ricerche volte a concretizzare gli effetti del Potere Magico nella realtà, modificando la struttura di un oggetto, causando allucinazioni o illusioni, o utilizzandolo come semplice "forza" capace di interagire con le leggi della fisica reale (campi di forza, alterazioni percettive, etc.). Riassumendo, possiamo dire che l'Incantatore tende a utilizzare (trasformando, modificando, alterando) ciò che già è presente nella realtà per mezzo del Potere Magico, giudicato anch'esso "parte" della realtà e quindi oggetto da utilizzare anche in prima persona.

Normalmente, quella che si può definire "l'etica professionale" dell'Incantatore lo rende piuttosto scettico sull'utilità di esperimenti volti a modificare la realtà sfruttando forze ad essa estranee (vedi l'Evocazione), e addirittura contrario a tentativi di stravolgerla facendo ricorso a forze ad essa ulteriori, come la vita e la morte (vedi la Negromanzia); a differenza degli altri due rami, quello del Sortilegio è forse il più compatto a livello teorico e il meno incline, proprio per questo motivo, a sotto-ramificazioni interne. Sempre per via della generale concordia tra i suoi membri e per la sua compattezza, è anche l'unico ramo che gode (generalmente, almeno) di un riconoscimento politico ufficiale e di un'autorizzazione più o meno esplicita.

L'Evocazione.

Diversa e per certi aspetti meno ortodossa di quella del Sortilegio, la filosofia che sta alla base della ricerca Evocativa nasce dalla concezione del potere magico come mezzo per far diventare reale ciò che non appartiene alla nostra realtà, e per piegare la natura, alterandone gli equilibri, al proprio volere. Sentendosi limitato dalle finalità del Sortilegio, che si limita a esplorare i campi del reale, l'Evocazione mira a stabilire un collegamento, per mezzo del potere magico, tra la realtà presente e una ipotetica realtà diversa: un'alterazione della realtà effettuata dunque non tramite essa stessa, ma per mezzo di forze ad essa estranee, di leggi fisiche ad essa inapplicabili, di elementi ad essa non riconducibili. Con questi assunti, è facile immaginare come essa venga giudicata fundamentalmente inadeguata dal Sortilegio, in quanto estranea all'ordine naturale, concreto e reale delle cose, quando non ad esso ostile (in quanto cerca di mutarlo facendo uso di strumenti non riconducibili alla realtà presente).

La Negromanzia.

A differenza del Sortilegio (che vede il Potere Magico come strumento diretto da utilizzare per l'alterazione della realtà e quindi come fine), e dell'Evocazione (che lo vede invece come tramite per chiamare in causa ed utilizzare forze ed elementi estranei al mondo del reale, e quindi come mezzo), la Negromanzia si dedica allo studio di concetti superiori sia alla nostra realtà, sia a qualsiasi ipotetica altra realtà o non-realtà: concetti come l'inizio e la fine, elementi fondamentali di qualsiasi costruzione teorica e punti di riferimento di ogni metodologia di ricerca. Questo rende la Negromanzia forse la scuola di pensiero più legata alla ricerca filosofica in senso stretto che non alla messa in pratica delle sue scoperte, e allo stesso tempo quella con le mete più ambiziose: obiettivo della Negromanzia è infatti quello di ribaltare i concetti che studia, in modo da poter controllare l'inizio e la fine (e quindi la vita e la morte), e di conseguenza il tempo (e, per esteso, lo spazio che esso riguarda). E' opportuno ricordare che, in conseguenza con quanto detto, la Negromanzia non si occupa solo della vita e della morte delle forme di vita ma anche del ciclo vitale della materia, come

testimoniano i numerosi incantesimi che appartengono alla sua scuola.

L'Apprendimento della Teoria.

L'Ambientazione.

Ciascun Mago avrà la possibilità di apprendere il Sortilegio, l'Evocazione e la Necromanzia nella misura in cui troverà insegnanti o strutture in grado di fornirgli le necessarie basi teoriche: la maggior parte delle Scuole di Magia insegna unicamente il Sortilegio, ed Incantesimi appartenenti a quella determinata scuola: l'obiettivo è infatti quello di rendere lo studente un Mago lealista, convinto della maggiore utilità di un uso "puro" della Ricerca Magica e pronto a schierarsi tanto contro le pericolose pratiche di Evocazione quanto contro gli oscuri ambiti della Necromanzia; anche la maggior parte dei gruppi di studio "clandestini" (siano essi di Sortilegio, Evocazione o Necromanzia) prevede una simile "chiusura" nei confronti delle altre scuole, a vantaggio esclusivo della propria. Il Mago che dovesse prediligere un approccio multidisciplinare dello Studio (imparando teorie relative a più di una Scuola) sarà comunque libero di farlo, preferendo una preparazione teorica diversificata e rinunciando ai livelli di elevata specializzazione raggiungibili da chi si limiterà allo studio approfondito di una singola Scuola.

N.B.: L'approccio multidisciplinare (o lo studio, o il lancio, di Incantesimi non autorizzati) potrebbe comunque essere fortemente osteggiato (e perseguito) dai "colleghi" del Mago: la gravità del fatto dipenderà dall'istituto (Scuola di Magia, Gruppo di Studio Clandestino, o altro) a cui il Mago fa riferimento: nel caso delle scuole, il fatto può essere punito con l'espulsione permanente, temporanea o persino non punibile a seconda dei casi; nel caso dei Gruppi di Studio, dipenderà dalle finalità del gruppo stesso: un gruppo rigoroso, convinto della validità di un'unica dottrina, potrebbe considerarlo una colpa anche grave; un gruppo più possibilista, aperto a possibili interpretazioni trasversali della fenomenologia magica, potrebbe invece disinteressarsi del problema o persino sostenere un approccio "multidisciplinare" alla ricerca magica e agli Incantesimi. Il Master, come al solito, avrà ampie possibilità di scelta.

Le Regole.

- Il Mago potrà imparare il Sortilegio, l'Evocazione e/o la Necromanzia soltanto tramite un maestro o precettore, o mediante lo studio approfondito di testi specifici. In fase di creazione del Personaggio, il loro acquisto andrà motivato nel *Background* del Personaggio, che avrà ricevuto insegnamento adeguato in una scuola o grazie agli insegnamenti di un Mago.
- Le tre singole discipline (Sortilegio, Evocazione e Necromanzia) hanno un **Costo di Base (CdB)** pari a **20** ciascuna. Potranno essere acquistate anche nel corso di una Campagna, purché a seguito di un insegnamento adeguato (a discrezione del Master, con le modalità descritte nel punto precedente).
- Il **Costo Progressivo (CP)** delle tre discipline è pari a **2**.
- Gli incrementi di ciascuna delle tre discipline andranno pagati (in termini di **Punti Incremento**) sommando il punteggio attuale del Mago in tutte e tre le discipline, e considerando la cifra risultante come punteggio da incrementare: tale somma non potrà in alcun modo superare i 50 punti.

Il Potere Magico e la Società.

Le idee e le regolamentazioni di pratiche magiche di ogni Paese dipendono principalmente da come il Master intende impostare l'ambientazione di gioco; in questo paragrafo è proposta una possibile interpretazione-guida, che il Master potrà utilizzare in toto oppure come base di partenza per sviluppare idee differenti. Si consiglia comunque di fare molta attenzione alle regole sociali e giuridiche, formali o informali che siano, per evitare di inscenare una campagna sbilanciata o comunque male equilibrata sotto questo aspetto.

Come si può facilmente evincere dalla descrizione delle tre scuole di Pensiero presentate, il Sortilegio è la scuola più accettata nella maggior parte dei Paesi: l'applicazione ortodossa del Potere Magico è la più utile, la più comprensibile e soprattutto la meno temuta per via degli effetti generalmente contenuti che produce. Per questo motivo, a meno che non siano stati imparati in modo clandestino (vedi sotto), lanciare incantesimi di Sortilegio non

costituisce reato di per sé; questo non significa che eventuali effetti illeciti da essi prodotti non possano essere comunque perseguiti. Tanto l'Evocazione quanto la Necromanzia sono invece osteggiate sia dalla chiesa che dalla corona (con conseguente divieto di utilizzarne gli Incantesimi). La prima perché si rifà ad una cosmologia differente da quella riconosciuta a livello ecumenico, chiamando in causa elementi sovranaturali ed entità di origine misteriosa; la seconda perché, giocando sull'alterazione di fattori come il tempo, lo spazio, la vita e la morte, principi fondamentali su cui si reggono tanto il potere temporale quanto quello spirituale, rischia di sovvertire l'ordine costituito fornendo spiegazioni non corrispondenti con i dettami della dottrina giuridica e/o religiosa.

Tuttavia, l'esistenza effettiva della Magia e dei suoi praticanti rende più vantaggioso un tentativo di controllo e di limitazione che non un eccessivo oscurantismo; questo è il motivo dell'esistenza delle scuole di Magia, luogo dove è possibile approfondire le proprie conoscenze magiche (inserendosi tuttavia all'interno di un organismo controllato). Tali scuole, poche per numero e spesso severe per quanto riguarda l'accettazione di nuovi elementi, possono essere collocate nelle principali Capitali o in Città particolarmente importanti dell'ambientazione. La creazione di un corpo di "maghi lealisti", aderenti al Sortilegio e coinvolti nelle attività di ricerca delle scuole come docenti o come maestri, ha ridotto progressivamente alla semi-clandestinità le scuole dell'Evocazione e della Necromanzia, le cui ricerche possono essere ufficialmente "studiate" ed apprese solo dopo aver ricevuto una solida introduzione ed iniziazione al Sortilegio. Nella maggior parte dei casi, un Mago "inquadro" nella struttura ufficiale ha la facoltà eccezionale di poter utilizzare Incantesimi di Evocazione o di Necromanzia, senza incorrere nelle sanzioni previste dalla legge, purché spinto da valide motivazioni. Al di là delle strutture ufficiali, esistono tuttavia numerosi "gruppi di studio", nella maggior parte dei casi clandestini, in cui un numero di affiliati spesso ristretto e rigorosamente controllato si dedica allo studio delle ricerche delle tre scuole, ignorando i dettami giuridici vigenti e svolgendo una funzione sostanzialmente antitetica a quella delle scuole di Magia; sono veri e propri gruppi di ricerca

alternativi, la cui esistenza è comunque nota tanto alle autorità quanto ai maghi lealisti delle scuole, che hanno il compito (spesso dietro una precisa autorizzazione della corona) di provvedere alla cessazione delle loro attività, arrestandone i fondatori e portando gli accoliti “sulla retta via”.

Con uno scenario del genere, che non verrà sviluppato ulteriormente per dare al Master la più ampia libertà di azione, si può facilmente comprendere come sarà necessario per un Personaggio che intenda assumere il ruolo di un Mago alle prime armi scegliere una “linea” precisa da seguire: percorrere la via ortodossa, rivelando a chi di dovere le proprie capacità e limitandosi a imparare ciò che gli verrà proposto di apprendere, oppure scegliendo il percorso tortuoso (ma forse più gratificante) del Mago clandestino.

Come si avrà modo di vedere più avanti, la ricerca di ogni scuola di pensiero ha raggiunto mete differenti, che consentono a ognuna di esse di disporre di un certo numero di Incantesimi: ogni praticante di arti magiche ha la possibilità di studiare il Sortilegio, l’Evocazione e la Necromanzia e di lanciare gli incantesimi di ciascuna scuola, ottenendo risultati più o meno diversi a seconda del suo livello di specializzazione: diversificare i propri studi

Il Lancio degli Incantesimi.

Il Lancio di un Incantesimo consiste in un Tiro di Volontà + Sortilegio, Evocazione o Necromanzia (a seconda della scuola di appartenenza dell’Incantesimo) + 3d10 uguale o maggiore della Difficoltà di riuscita dell’Incantesimo (vedi sotto).

Volontà
+ Sortilegio/Evocazione/Necromanzia
+ 3d10 (open-ended)

Si ricorda che il Sortilegio, l’Evocazione o la Necromanzia potranno essere utilizzati solo se l’Incantesimo che si sta lanciando appartiene a quella determinata scuola. In caso contrario, ad essere sommata ai 3d10 sarà soltanto la Volontà.

Apprendimento degli Incantesimi.

Apprendere un Incantesimo di solito è un qualcosa di molto complesso: a seconda dell’Incantesimo, degli effetti che produce e del tipo di ricerca a cui fa riferimento, sono necessarie di solito diverse settimane di studio anche con un precettore esperto e capace (si consiglia un numero da 1 a 4, a discrezione del Master, salvo diversamente indicato); nella maggior parte dei casi, poi, imparare a lanciare un incantesimo non significa assumerne la piena padronanza, o il totale controllo dei suoi effetti: per rendere meglio questo effetto, il Master avrà cura di assegnare una Penalità, specifica per ciascun incantesimo, al termine dell’apprendimento: questa penalità, che andrà a sommarsi alla Difficoltà del Tiro, sarà destinata a ridursi nel corso del tempo a seconda della padronanza acquisita dal Mago e dell’utilizzo di quell’Incantesimo. La penalità, così come la sua progressiva diminuzione, verrà decisa dal Master a seconda delle modalità di apprendimento dell’incantesimo stesso (alcuni esempi: -30 con un maestro di magia, -50 se l’incantesimo è stato appreso da appunti o da una pergamena, etc.).

Recuperi da Costi e da Effetti Collaterali.

Il Potere Magico speso si recupera al ritmo di 1d10 al giorno, mentre le Abilità Primarie verranno recuperate al ritmo di 1 punto al giorno: in entrambi i casi, saranno comunque necessarie almeno 6 ore di riposo completo. Per quanto riguarda gli effetti collaterali (perdita dei sensi, colorazione dell’iride etc.) la durata corrisponderà al tempo tra l’inizio e la fine dell’incantesimo, salvo diversamente indicato.

I Reagenti.

I Reagenti servono per facilitare il flusso di Potere Magico proveniente dal Mago, ed il suo passaggio da una forma “pura” al risultato compiuto. A questo proposito, è utile effettuare una importante distinzione tra i reagenti *naturali* (come foglie, erba, zolfo, ragni, sangue, cenere), una sorta di “combustibile” per il Potere Magico, e quelli *manufatti* (come prisma, specchio), che

hanno una funzione catalizzatrice, simile a quella di una lente di ingrandimento: mentre i primi "bruciano" o vengono comunque resi inutilizzabili alla fine dell'incantesimo, i secondi rimangono solitamente in buono stato, e possono essere riutilizzati (salvo quando espressamente detto). Questo non significa che il Master potrà arricchire di effetti un incantesimo (delle Lame di Luce particolarmente potenti potrebbero incrinare il prisma, un'illusione "rotta" potrebbe causare la rottura di uno specchio, e via dicendo). La parte dell'incantesimo che riguarda i Reagenti assomiglia ad un esperimento di chimica, alla fine del quale ci si ritrova con alcune cose recuperabili ed altre (la maggior parte) trasformate e quindi inutilizzabili.

Lancio di Incantesimi senza Reagenti.

A meno che uno o più reagenti non siano contrassegnati dal simbolo [E], è possibile lanciare un Incantesimo anche senza disporre di uno o più Reagenti: per far ciò occorrerà dapprima effettuare il Tiro sulla Difficoltà dell'Incantesimo (e sottrarre, in caso di successo, il punteggio di Sortilegio e Potere Magico ad esso relativi); in aggiunta a questo, occorrerà tirare 1d100, sommando il proprio punteggio di Volontà e sottraendo la penalità relativa ad ogni Reagente che manca, e confrontare il risultato con la tabella seguente.

RISULTATO	EFFETTO
01	L'incantesimo fallisce; i punteggi di Volontà e Potere Magico del Personaggio scendono a 0; il personaggio perde i sensi.
02-05	L'incantesimo si rivolge sul Mago (se diretto ad altri), o a un bersaglio casuale (se diretto sul Mago).
06-10	Gli effetti dell'incantesimo saranno invertiti o inerti a seconda dei casi e a giudizio del Master.
11-20	L'incantesimo non riesce, ma i costi aumentano del doppio.
21-30	L'incantesimo non riesce, ma i costi aumentano del 50% (per difetto).
31-60	L'incantesimo non riesce; sottrarre comunque i costi ed eventuali effetti collaterali.
61-70	L'incantesimo riesce a potenza minima (sottrarre al Potere Magico il costo massimo).
71-80	L'incantesimo riesce con la potenza desiderata, ma i costi aumentano del doppio.
81-85	L'incantesimo riesce con la potenza desiderata, ma i costi aumentano del 50% (arrotondare per difetto).
91-100	L'incantesimo riesce senza effetti collaterali.
66 (sul dado)	L'incantesimo riuscirà in modo "ulteriore" rispetto alle aspettative, producendo effetti assolutamente inaspettati e di grande portata (a discrezione del Master).

Risultati particolari del Lancio di Incantesimi.

Analogamente a quanto accade quando si utilizzano le normali Abilità Secondarie, anche per gli Incantesimi sono previsti effetti di gioco

predefiniti a seguito di particolari combinazioni risultanti dal tiro dei 3d10: salvo diversamente specificato dall'Incantesimo, si osservi la seguente Tabella generale.

RISULTATO	EFFETTO
0	Open-End: Si tira un dado-extra (anch'esso open-ended) sommandolo al precedente risultato.
1	Effetto collaterale: momentanea perdita dei sensi, occhi rossi, improvviso affaticamento, o qualsiasi altra cosa che il Master abbia interesse a far manifestare come conseguenza "imprevista".
1-1	Fallimento automatico: il Master potrà attivare fino a due effetti collaterali ed effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure.
1-1-1	Il Mago perderà completamente il controllo dell'incantesimo, che prosciugherà completamente il suo PotM provocando una terribile esplosione (o una scossa di terremoto, a discrezione del Master): l'esplosione verrà percepita, con estrema facilità, a diversi chilometri di distanza. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure, applicando al dado un Bonus di +20.
2-2-2	Il Mago perderà il controllo dell'incantesimo, che provocherà una lieve esplosione (o un tremore della terra simile ad un piccolo terremoto) percepibile a un Km di distanza: i costi dell'incantesimo verranno comunque persi. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure.
3-3-3	L'incantesimo colpirà un bersaglio diverso da quello scelto dal Mago, tra quelli che meno avrebbe desiderato colpire. I costi saranno normali. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure.
4-4-4	Forze Oscure bloccano l'incantesimo, impedendo completamente la sua riuscita: il Potere Magico fuoriuscito si disperderà immediatamente nell'aria, provocando lo svenimento del Mago per diversi minuti. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure.
5-5-5	I Reagenti si rivelano inefficaci, o le Rune vengono pronunciate male: l'incantesimo avrà effetti decisamente diversi, rispetto a quelli attesi, e lascerà il Mago stordito e poco in grado di reagire o di effettuare azioni di alcun tipo. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla Tabella di Reazione delle Forze Oscure.
6-6-6	L'Incantesimo scatenerà l'operato di Forze Oscure: il Master sarà libero di curare questo aspetto nel modo che preferirà, basandosi sulla Tabella delle Forze Oscure (vedi sotto) ed ingigantendo notevolmente il risultato.
7-7-7	Vale come un normale 21, ma l'Incantesimo attira l'attenzione in modo particolare, forse eccessivo.
8-8-8	L'incantesimo riesce, ma con conseguenze negative (es. spavento o eccesso di sicurezza).
9-9-9	Eccesso di zelo: l'incantesimo riesce, ma viene impiegato tutto il Potere Magico residuo o possibile.
0-0-0	Successo automatico: l'incantesimo riesce nel migliore dei modi, con il minor costo possibile.

Tabella di Reazione delle Forze Oscure.

La Magia è una pratica pericolosa, e il rischio di sbagliare il lancio di un Incantesimo è spesso connesso alla possibilità di scatenare sul proprio mondo una serie di effetti spiacevoli e poco controllabili dal Mago stesso: il progresso degli Studi di Ricerca Magica ha faticosamente messo alla luce alcuni risultati incontrovertibili, che provano l'esistenza di una sorta di legame tra il rilascio di energia magica "pura" (ovvero, non convogliata all'interno di uno specifico

incantesimo ma risultato di fallimenti, errori o perdita di concentrazione) ed il verificarsi di alcuni misteriosi ed oscuri effetti: questi ultimi, denominati Forze Oscure, si verificheranno in termini di gioco ogniqualvolta che vi sarà una "fuoriuscita" di Potere Magico incontrollata (incantesimo fallito del tutto o in parte, brusca rottura di Sigilli o Circoli di Protezione, fallimenti critici o altro a sua discrezione): il Tiro dovrà essere effettuato mediante il Tiro di 1d100, a cui andrà sommato un Bonus pari al PotM fuoriuscito.

RISULTATO	EFFETTO
01-50	Il Potere Magico non canalizzato non sembrerà provocare conseguenze particolari: sarà comunque possibile percepire l'evento con relativa facilità, come se si trattasse di un Incantesimo lanciato regolarmente avente un costo pari al doppio del PotM impiegato. Un Mago esperto potrà inoltre rendersi conto che "qualcosa" è andato storto, non trattandosi di un flusso di energia magica regolare.
51-65	La fuoriuscita di Potere Magico attirerà la curiosità di eventuali creature sovranaturali nel raggio di alcuni Km: le entità intelligenti cercheranno di avvicinarsi per comprendere quanto è accaduto, le altre potrebbero avere invece intenzioni meno pacifiche nei confronti di chi le ha "disturbate".
66-80	Una folata di vento gelido investirà la zona, provocando un brivido di paura a chiunque si sia potuto rendere conto di cosa è successo: il Mago incomincerà a sentirsi "osservato".
81-90	Il Mago sentirà la fuoriuscita di Potere Magico in modo particolarmente intenso e violento, come se "qualcosa" lo stesse risucchiando via da lui: l'impressione sarà quella di aver appena alimentato una fonte esterna: il Mago perderà 1d4 punti di Volontà.
91-100	La fuoriuscita di Potere Magico potrebbe provocare il risveglio di "qualcosa" o qualcuno: il Master sarà libero di decidere (se la situazione o il luogo lo consentono) l'entità e le caratteristiche della creatura ridestata: potrà essere il cadavere di un insepolto, una oscura presenza prigioniera della zona, o qualcosa di non appartenente allo stesso mondo del Mago.
101-110	Il Potere Magico provocherà l'apertura di uno Strappo, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. Lo Strappo, invisibile ad occhio nudo, sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruttore di Magia: la zona intorno allo Strappo subirà un notevole abbassamento della temperatura, a causa dell'operato di un vento gelido proveniente dallo stesso. Nonostante le piccole dimensioni dell'apertura, uno Strappo è considerato (a ragione) molto pericoloso da qualsiasi usufruttore di Magia per via della scarsissima conoscenza delle sue conseguenze.
111-120	Il Potere Magico provocherà l'apertura di una Spaccatura, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. La Spaccatura apparirà come una crepa trasparente, sospesa nell'aria, dalle dimensioni variabili: sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruttore di Magia, e la zona intorno ad essa subirà un notevole abbassamento della temperatura a causa dell'operato di un vento gelido proveniente dal suo interno, ed alcune possibili modifiche ambientali a causa del suo influsso. In qualsiasi momento, sarà possibile udire come degli strani e profondi suoni provenire dal suo interno: la Spaccatura sarà particolarmente "legata" al Mago responsabile del suo verificarsi, che riuscirà a sentirla in modo particolarmente intenso: malgrado le sue conseguenze non siano ancora chiare, è considerata (a ragione) estremamente pericolosa da qualsiasi usufruttore di Magia.
121 o più	Il Potere Magico provocherà l'apertura di un Varco, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. Il Varco avrà una forma simile a quella di una profonda ferita, impressa nell'aria, su una formazione di terra o roccia o su una forma di vita vegetale (che morirà in breve tempo, incapace di sopravvivere): le sue dimensioni potranno essere estremamente variabili. Il Varco sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruttore di Magia a causa dell'enorme quantitativo di Potere Magico proveniente dal suo interno, e la zona intorno ad esso subirà una serie di progressive modifiche a causa degli effetti da esso generati: le forme di vita animali tenderanno ad abbandonare la zona, mentre quelle vegetali deperiranno in breve tempo deformandosi o assumendo un aspetto molto diverso da quello abituale. La zona limitrofa verrà inoltre infestata da una fitta coltre di nebbia, che diminuirà sensibilmente la visibilità: il Varco sarà particolarmente "legato" al Mago responsabile del suo verificarsi, che sarà in grado di percepirlo anche a diversi Km. di distanza: un Varco è considerata una delle massime manifestazioni negative dell'uso improprio di Potere Magico, e rappresenta una delle conseguenze più temute e terribili da qualsiasi Ricercatore di Magia.

Le Rune della Magia.

Le Rune sono delle parole di origine assai antica, e la loro pronuncia ad alta voce è necessaria per la buona riuscita di un Incantesimo. Un Incantesimo pronunciato senza Rune (se il Master le reputerà necessarie) sarà da considerare privo degli equilibri magici necessari, proprio come se venisse lanciato senza Reagenti (vedi tabella apposita).

ALFABETO DELLE RUNE	
AK	Luce
BES	Potere
CRYO	Freddo
DIR	Conoscenza
EX	Auto (su se stessi)
FER	Richiamo / Evocazione
GOR	Creatura
HEL	Cura
INS	Comando
JEK	Illusione
KOR	Alterazione / Blocco
LES	Sortilegio / Incanto
MUR	Morte / Necromanzia
NYX	Tenebre
OS	Grande
PAX	Protezione
QU	Acqua
REM	Mente
SYR	Aria / Vento
TER	Terra / Materia
URA	Tempo / Movimento
VAS	Fuoco / Calore
WAK	Sonno
XOT	Distruzione
YSH	Trasmutazione
ZED	Libertà

Percezione degli Incantesimi.

Il lancio di un incantesimo non dovrebbe essere considerata una cosa comune alla vita di tutti i giorni, o un evento che rientri nei canoni della vita quotidiana: l'uso di arti magiche influenza in vari modi la nostra realtà, e il praticante di incantesimi si espone a rischi collaterali di vario genere: il Master, se lo desidera, potrà utilizzare questa regola per rendere il lancio di un incantesimo decisamente più influente (e rischioso) di quanto non sia stato detto fino ad ora.

La regola parte dal presupposto generale che l'utilizzo del Potere Magico non è un'operazione trasparente o impercettibile: viceversa, quanto più Potere Magico viene impiegato nel lancio, tanto più esiste la possibilità che un praticante di arti magiche si accorga che "qualcosa" è effettivamente successo in quel determinato punto.

Il Master potrà quindi decidere di far effettuare un tiro di "percezione" ad uno o più maghi nelle vicinanze del luogo dove l'incantesimo è stato lanciato: quest'ultimo verrà percepito con *un tiro di Volontà + PotM + 3d10, la cui difficoltà sarà pari a 70 meno il PotM impiegato dell'Incantesimo*. Nel caso di punteggi molto più alti della Difficoltà relativa, il Master potrà dare informazioni aggiuntive sull'Incantesimo (scuola di appartenenza, effetti, etc.).

Per quanto riguarda l'identificazione, più specifica della semplice percezione e relativa alla natura, al nome e alla durata dell'incantesimo, il Master sarà libero di regolarsi come vorrà: si consiglia di tenere presenti alcune linee-guida di base (ad es. un mago potrà identificare solo incantesimi che conosce o di cui dispone, molti particolari dell'incantesimo potrebbero comunque non essere identificati, etc).

Se VOL + PotM del Mago è maggiore di 70-PotM incantesimo il Mago percepisce il lancio di un incantesimo.

Percezione del Potenziale Magico.

Analogamente a quanto accade con gli Incantesimi, anche il potenziale magico di un praticante di arti magiche (ovvero il suo punteggio di Potere Magico) potrà essere percepito o identificato con criteri simili: per “percepire” il Potere Magico di una persona occorrerà effettuare un tiro di Volontà + Potere Magico + 3d10 avente Difficoltà pari a 100 meno il punteggio di Potere Magico del Mago-vittima. Risultati particolarmente alti daranno informazioni più accurate (ad es. riguardanti l'entità del Potere Magico).

**Se VOL + PotM è maggiore di
100-PotM della vittima
il Mago percepirà del Potere Magico in lei**

Interrompere un Incantesimo.

Interrompere un Incantesimo prima della fine della sua durata non è sempre facile: il Mago dovrà effettuare un nuovo Tiro, con Difficoltà pari a quella sostenuta al momento del lancio (senza spendere punti di PotM). In caso contrario, sarà possibile riprovare nel round successivo. Dopo il secondo fallimento non sarà più possibile per il mago interrompere l'incantesimo, che continuerà ad aver luogo fino al suo scadere regolare. I costi spesi non verranno recuperati in nessun caso.

Gli Incantesimi innati.

Ciascuno di questi Incantesimi costituisce il bagaglio di partenza “innata” di ciascun Ricercatore di Magia; si tratta di manifestazioni spontanee del Potere Magico con cui il Mago è “costretto” a convivere fin da bambino, e che nella maggior parte dei casi si rivelano senza una particolare necessità di studio. In termini di gioco, si può dire che ciascun Mago è in grado di lanciare questi incantesimi, sia pure in modo molto approssimativo e senza rendersi realmente conto di cosa sta facendo.

**LUCE (Ak)
POTERE IGNEO (Bes-Vas)
SCINTILLA (Vas)
SVEGLIA (Kor-Wak)
TRUCCHI MINORI (Les)**

Per una trattazione specifica dei singoli incantesimi, si rimanda al capitolo **Incantesimi Innati**.

I Sette Cerchi della Magia.

I Sette Cerchi della magia compongono il *corpus* di ricerche “ufficiali” del Sortilegio, della Necromanzia e dell'Evocazione, e i sette libri che li racchiudono vennero redatti in tempi remoti da un ristretto numero di Incantatori appartenenti alla Antica Scuola di Magia di Delos, incaricati di svolgere tale compito; la loro funzione è quella di documentare e catalogare l'intero patrimonio di ricerca magica della regione, ed è a tutt'oggi l'unico scritto su tale argomento considerato “lecito”.

Ogni libro è composto di tre Capitoli: il primo presenta una breve introduzione, in cui spiega i campi della ricerca toccati dal Cerchio e le sue applicazioni pratiche; il secondo elenca dettagliatamente gli incantesimi facenti parte del cerchio fino al momento in cui venne redatta l'opera (i cosiddetti “Incantesimi Originari”); il terzo comprende tutte le ricerche magiche successive al momento in cui venne redatta l'opera, via via redatte dalle personalità più autorevoli della Scuola di Magia di Delos. Come si può facilmente osservare, la redazione affidata ai soli Incantatori ha fatto sì che la scuola del Sortilegio acquistasse, all'interno dei sette Cerchi, una netta preminenza rispetto all'Evocazione ed alla Necromanzia. I motivi di questo fatto sono

comunque abbastanza chiari, vista e considerata l'ostilità tangibile che intercorre tra le tre scuole, e l'aura di legalità detenuta dal Sortilegio rispetto alle altre.

N.B.: Nelle pagine seguenti verranno descritti, in forma schematica, i contenuti principali di ciascuno dei libri dei Sette Cerchi; per una trattazione specifica dei singoli incantesimi, si rimanda al modulo relativo ai **Sette Cerchi della Magia**.

Ulteriori studi di Ricerca Magica.

I Sette Cerchi costituiscono forse la più ampia e completa, ma non certo l'unica raccolta esistente di Studi di Ricerca Magica del Continente: molti sono i risultati conseguiti, individualmente o tramite gruppi di studio di vario genere (Conclavi di Magia, Scuole Clandestine, etc.), dai numerosi Maghi non paghi degli ambiti di ricerca raggiunti dalla trattazione ufficiale. Queste Ricerche Magiche ulteriori, spesso ardite quanto osteggiate e vietate per via dell'indubbia pericolosità, consentono al Mago così folle da apprenderle di toccare i limiti più estremi del Potere Magico. Il Master è libero di ideare, per la sua campagna, gli Studi di Ricerca Magica che preferisce, inserendo al loro interno nuovi Incantesimi potenti quanto pericolosi per via della mancanza della necessaria sperimentazione e della scarsa conoscenza dei loro effetti (e per questo ricchi di numerosi Effetti collaterali, risultati imprevisti, etc.).

N.B.: Per una trattazione specifica dei singoli Studi di Ricerca Magica, si rimanda ai moduli dedicati agli **Studi** specifici.

Le Stregonerie.

Esiste una branca particolare di Studi di Ricerca Magica, che racchiude le Ricerche troppo frammentarie e confuse per essere efficacemente raccolte in una serie di lavori specifici. Si tratta di Incantesimi dal funzionamento spesso imperfetto, incompleto o poco chiaro, la cui utilità è molto variabile e non di rado limitata a pochi casi particolari: queste Ricerche avventurose, frutto dell'operato di singoli Maghi che univano il genio alla poca ortodossia, vengono generalmente considerate inutili e

persino dannose dai seguaci della metodologia di ricerca "classica". Il categorico rifiuto delle Scuole di Magia e dei loro insegnanti a prendere in considerazione i risultati raggiunti da questi lavori ha finito con il confinarne le Ricerche relative alla clandestinità ed al mercato nero: a queste ultime, troppo imperfette ed aleatorie per essere considerate degli Incantesimi, è stato dato il nome di Stregonerie.

N.B.: Per una trattazione specifica dei singoli incantesimi, si rimanda al modulo relativo alle **Stregonerie**.

Legenda degli Incantesimi.

Per una più facile consultazione dei moduli successivi, dedicati all'elenco degli Incantesimi, presentiamo la spiegazione dei vari campi che compongono la regolamentazione di ciascuno di essi.

TEMPO: Il tempo necessario a lanciare l'Incantesimo, avendo gli eventuali Reagenti pronti e in mano: il tempo necessario per preparare i Reagenti è di solito pari a quello di sfoderare un'arma, supponendo che il Mago li abbia a portata di mano (es. in un sacchetto alla cintura).

DIFFICOLTA': Misura la Difficoltà dell'Incantesimo: Tiro di Volontà + SOR/EVO/NEC + 3d10 o di VOL + 3d10 se non si possiede l'Abilità corrispondente alla scuola dell'incantesimo che si sta lanciando. Vedi anche il paragrafo **Tipi di Difficoltà**.

GITTATA: La portata dell'incantesimo e (se applicabile) il suo raggio d'azione.

COSTO [PotM]: Il Costo dell'Incantesimo (in termini di Potere Magico), da sottrarre al Punteggio Attuale dell'Abilità se il lancio dell'incantesimo avrà successo. Il Potere Magico si recupera al ritmo di 1d10 per ogni notte di riposo (a discrezione del Master). Il Costo può essere un numero fisso o un range variabile a seconda del risultato da ottenere: in ogni caso, è passibile di aumenti a discrezione del Master. In alcuni casi, la spesa di PotM potrà essere aumentata e/o diminuita dopo il lancio per ridurre o incrementare gli effetti dell'incantesimo: questo verrà indicato dalla presenza dei simboli [+] e [+/-].

DURATA: La durata dell'Incantesimo e dei suoi effetti, se applicabile.

REAGENTI: Eventuali Reagenti necessari per l'esecuzione dell'Incantesimo. Il numero tra parentesi quadra rappresenta la penalità da applicare al tiro sulla Tabella del Lancio senza Reagenti (v. apposito paragrafo); una [E] posta dopo un reagente significherà invece che esso è indispensabile per il Lancio dell'incantesimo, che non potrà assolutamente aver luogo senza di esso.

RISULTATI DEL TIRO: Effetti particolari legati a particolari risultati del Tiro (salvo diversamente indicato, si intende il Tiro per il Lancio dell'Incantesimo).

EFFETTI COLLATERALI: Note relative a effetti collaterali dovuti a risultati particolari del tiro dei 3d10 (nella maggior parte dei casi, si attivano in caso di "1" presenti sul Tiro per il Lancio).

RISULTATI PARTICOLARI: Spiegazione dettagliata dei possibili risultati critici o insoliti legati a risultati particolari del Tiro dei 3d10 (nella maggior parte dei casi, si attivano in caso di Tris da 1-1-1 a 9-9-9). Vedi anche il paragrafo relativo ai **Risultati Particolari del Lancio degli Incantesimi**.