

SIGILLO DI PROTEZIONE

(Pax-Mur)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: Diversi Round (il Mago dovrà disegnare il sigillo)

DIFFICOLTÀ: 50-70 (a seconda delle dimensioni, vedi sotto)

GITTATA: Attivazione da effettuare entro 3 metri dal Sigillo

DURATA: Permanente finché non viene spezzato.

COSTO [PotM]: 4-15 PotM (a seconda delle dimensioni)

REAGENTI: Sangue, Cenere

Questo Sigillo ha la forma di un cerchio con un triangolo inscritto al suo interno: terrà lontane le creature soprannaturali (come spiriti o demoni provenienti da altri piani di esistenza) da ciò che circonda, o dall'oggetto sul quale verrà disegnato. Il Mago dovrà dapprima disegnare il Sigillo (facendo uso di un impasto di Sangue e Cenere), per poi attivarlo pronunciando le rune: la Difficoltà di attivazione varia considerevolmente a seconda delle dimensioni fisiche del Sigillo; il Mago, e solo lui, sarà in grado di percepire la conferma dell'arvenuta attivazione per via del flusso di Potere Magico che si riverserà all'interno del Simbolo.

Questo Incantesimo viene comunemente utilizzato sia per sigillare porte, finestre o altre vie d'accesso che per formare una sorta di cerchio protettivo: in quest'ultimo caso, comunque, la sua efficacia è decisamente limitata per via delle sue dimensioni massime (3x3 metri).

Il Sigillo potrà essere spezzato nei seguenti modi (che non potranno essere messi in atto dalle creature che ne subiscono gli effetti):

- ◆ *Se toccato o attraversato da un qualsiasi essere vivente (purché, come detto, non ne subisca gli effetti).*
- ◆ *Se cancellato da vento, pioggia o altri agenti atmosferici.*
- ◆ *Se il disegno verrà interrotto o rovinato da circostanze esterne (terremoto, fuoco, frana, etc.).*

N/B: *Il Sigillo non potrà essere attivato dopo un tentativo di attivazione fallito o dopo la sua rottura: in entrambi i casi, sarà necessario ridisegnarlo completamente.*

RISULTATI DEL TIRO

50	Il Sigillo si attiverà se inferiore ai 30 cm di diametro.
55	Il Sigillo si attiverà se inferiore ai 50 cm di diametro.
60	Il Sigillo si attiverà se inferiore a 1 metro di diametro.
65	Il Sigillo si attiverà se inferiore a 2 metri di diametro.
70	Il Sigillo si attiverà se inferiore a 3 metri di diametro.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: Il Sigillo presenterà una imperfezione, impercettibile dal Mago al momento dell'attivazione: tale imperfezione pregiudicherà la sua durata (5% di spezzarsi ogni giorno per ogni "1" effettuato).

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5: Il sigillo non svolgerà la sua funzione: attirerà, invece di respingere, eventuali creature soprannaturali nelle vicinanze (a discrezione del Master).

In caso di 7-7-7: Il sigillo sarà particolarmente appariscente, sprigionando lampi e bagliori di energia magica.

In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9: Il sigillo sarà estremamente resistente, restando attivo anche a seguito di azioni che dovrebbero provocarne la rottura: potrà essere spezzato solo effettuando un'azione distruttiva molto energica.

CIRCOLO DI PROTEZIONE

(Os-Pax-Mur)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: Diversi minuti a seconda delle dimensioni (il Mago dovrà disegnare il circolo)

DIFFICOLTÀ: 60-80 (a seconda delle dimensioni, vedi sotto)

GITTATA: Attivazione da effettuare entro 5 metri dal Sigillo

DURATA: Permanente finché non viene spezzato.

COSTO [PotM]: 10-30 PotM (a seconda delle dimensioni)

REAGENTI: Sangue, Cenere

Il Mago dovrà disegnare il Circolo attorno all'area che ha intenzione di proteggere: il Circolo dovrà avere la forma di un cerchio con un triangolo inscritto al suo interno, ed eserciterà la funzione di tenere lontane le creature soprannaturali (come spiriti o demoni provenienti da altri piani di esistenza), che non potranno entrare nell'area da lui circondata. Il Mago dovrà dapprima disegnare il Circolo (tracciandolo con un bastone su terra o sabbia, e facendo uso di un impasto di Sangue e Cenere per marcare i vertici e delimitarne i contorni ove necessario), per poi attivarlo pronunciando le rune: la Difficoltà di attivazione varierà considerevolmente a seconda delle dimensioni fisiche del Circolo; il Mago, e solo lui, sarà in grado di percepire la conferma dell'avvenuta attivazione per via del flusso di Potere Magico che si riverserà all'interno del Circolo.

Il Circolo potrà essere spezzato nei seguenti modi (che non potranno essere messi in atto dalle creature che ne subiscono gli effetti):

- ◆ Se toccato o attraversato da un qualsiasi essere vivente (purché, come detto, non ne subisca gli effetti).
- ◆ Se cancellato da vento, pioggia o altri agenti atmosferici.
- ◆ Se il suo perimetro verrà interrotto o rovinato in modo sostanziale da circostanze esterne (terremoto, frana, etc.).

N/B: Il Circolo non potrà essere attivato dopo un tentativo di attivazione fallito o dopo la sua rottura: in entrambi i casi, sarà necessario ridisegnarlo completamente.

RISULTATI DEL TIRO

60	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 10 metri di diametro.
65	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 25 metri di diametro.
70	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 50 metri di diametro.
75	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 100 metri di diametro.
80	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 200 metri di diametro.
90	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 300 metri di diametro.
100	Il Circolo si attiverà se inferiore ai 500 metri di diametro.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: Il Circolo presenterà una imperfezione, impercettibile dal Mago al momento dell'attivazione: tale imperfezione pregiudicherà la sua durata (5% di spezzarsi ogni giorno per ogni "1" effettuato).

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5: Il Circolo non svolgerà la sua funzione: attirerà, invece di respingere, eventuali creature soprannaturali nelle vicinanze (a discrezione del Master).

In caso di 7-7-7: Il Circolo sarà particolarmente appariscente, sprigionando lampi e bagliori di energia magica.

In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9: Il Circolo sarà estremamente resistente, restando attivo anche a seguito di azioni che dovrebbero provocarne la rottura: potrà essere spezzato solo effettuando un'azione distruttiva molto energica.

CONTATTO 1: RICEZIONE

(Dir-Gor-Mur)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: da 1 a 5 Round

DIFFICOLTÀ: 50

GITTATA: raggio di 50 metri

DURATA: Alcuni istanti

COSTO [PotM]: 5-10 (a discrezione del Master)

REAGENTI: Nessuno

Consente di percepire e di determinare la presenza di una o più entità spiritiche all'interno dell'area indicata: a seconda del Risultato del Tiro del Mago, sarà possibile anche scambiare un semplice messaggio (o per meglio dire, uno stato d'animo) con gli spiriti eventualmente presenti. Il costo dell'incantesimo varia considerevolmente a seconda dell'intensità dello spirito, dell'importanza dell'eventuale stato d'animo e del numero di spiriti coinvolti (a discrezione del Master).

Una caratteristica importante di questo incantesimo è che il Mago potrà essere "costretto" a farne uso, a seguito di un tentativo di contatto da parte di uno spirito (a discrezione del Master). Il costo e la Difficoltà saranno invariati anche a seguito del contatto da parte dello spirito.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: La capacità ricettiva del Mago potrebbe essere male interpretata dallo spirito, che potrebbe considerarlo un intruso o guidato da cattive intenzioni.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CONTATTO 2: INTERROGAZIONE

(Ins-Gor-Mur)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: da 1 a 5 Round

DIFFICOLTÀ: 60

GITTATA: raggio di 20 metri

DURATA: Alcuni minuti

COSTO [PotM]: 8-15 (a seconda dell'intensità dello spirito, a discrezione del Master)

REAGENTI: Nessuno

Consente di rivolgere una (ed una sola) domanda ad una entità spiritica; la domanda verrà posta a voce, ma l'entità spiritica sarà in grado di percepirla anche dall'atteggiamento e dalle emozioni del Mago: per questo motivo il quesito dovrà essere univoco e non passibile di interpretazioni. La risposta dell'entità potrebbe non essere sicura, e la sua comprensibilità dipenderà dalla volontà dello spirito di comunicare con il Mago (uno spirito particolarmente infastidito potrebbe dare una risposta incompleta e fuorviante): in ogni caso, qualsiasi spirito è tenuto a comunicare un'informazione "vera" al Mago.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: La capacità ricettiva del Mago potrebbe essere male interpretata dallo spirito, che potrebbe considerarlo un intruso o guidato da cattive intenzioni.

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5: Il Mago farà letteralmente imbestialire lo spirito interrogato, che lo maledirà ripetutamente prima di riprendere il suo riposo.

In caso di 7-7-7: Lo spirito potrebbe fraintendere la domanda del Mago, fornendo risposte solo in parte corrispondenti al quesito originario (e magari fuorvianti, o tendenti ad essere poco comprensibili).

In caso di 8-8-8: Lo spirito fornirà una risposta molto lunga ed articolata, con una serie di esempi e metafore che potrebbero ingigantire (o minimizzare) l'argomento in modo non voluto.

In caso di 9-9-9: Lo spirito fornirà una risposta estremamente precisa ed esaustiva, convincendo il Mago di avere tutte le carte a sua disposizione e gli elementi sufficienti per risolvere il problema (qualsiasi esso sia).

CONTATTO 3: RICHIESTA

(Os-Ins-Gor-Mur)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: da 1 a 5 Round

DIFFICOLTÀ: 70

GITTATA: raggio di 20 metri

DURATA: Variabile

COSTO [PotM]: 10-30 (a seconda delle motivazioni dello spirito e della sua "forza", a discrezione del Master)

REAGENTI: Nessuno

Consente di formulare una (ed una sola) richiesta ad un'entità spiritica; la richiesta verrà esaudita dall'entità soltanto se non sarà del tutto contraria ai principi morali dello spirito: ad esempio, lo spirito di un Sacerdote si rifiuterà di terrorizzare delle persone. Questo incantesimo è ancora da perfezionare, e sembra che non sempre sortisca l'effetto desiderato: a volte, anzi, esso non funziona affatto, provocando l'ira dello spirito verso cui è rivolto.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: Lo spirito si adirerà, rifiutandosi di eseguire la richiesta e maledicendo (o cacciando a male parole) il Mago.

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5: Il Mago farà letteralmente imbestialire lo spirito, che lo maledirà ripetutamente prima di riprendere il suo riposo.

In caso di 7-7-7: Lo spirito potrebbe fraintendere la richiesta del Mago, svolgendola in modo incompleto o parzialmente "fuori tema".

In caso di 8-8-8: Lo spirito eseguirà la richiesta in modo molto articolato, producendosi in una serie di iniziative che potrebbero non corrispondere con le reali intenzioni del Mago.

In caso di 9-9-9: Lo spirito eseguirà la richiesta in modo estremamente preciso ed esaustivo, inducendo il Mago a considerare il suo apporto indispensabile e risolutivo a titolo definitivo.

ATTACCO 1: RAGGIO DI LUCE (Ak-Mur-Zed)

TIPO: Necromanzia

TEMPO: 1+1 Round

DIFFICOLTÀ: 60+

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Permanente

COSTO [PotM]: 10-20 (a discrezione del Mago)

REAGENTI: Prisma [E]

Con questo Incantesimo, il Mago potrà caricare un Prisma con una certa quantità di Potere Magico: questo potere potrà poi essere rilasciato su di un bersaglio, sprigionando un raggio luminoso che colpirà l'obiettivo nell'80% dei casi. Il raggio non potrà essere schivato o parato, potrà però essere assorbito (o riflesso) da elementi di protezione come scudi, specchi o ripari di vario tipo: il CdP di questi oggetti dovrà essere sottratto alla percentuale indicata.

L'atto di "caricare" il Prisma dura 1 Round, nel corso del quale il Mago dovrà tenerlo in mano pronunciando le Rune: l'atto di "rilasciare" il raggio potrà essere effettuato a partire dal Round successivo alla carica, purché sia effettuato entro 1d6 Round dalla carica: allo scadere di questo periodo di tempo, il prisma esploderà rilasciando il suo potere in giro.

N/B.: Lo scritto che descrive l'incantesimo non fa menzione di eventuali effetti che potrebbe avere il Raggio, o sulle sue modalità di utilizzo.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.