

GUIDA ALLA MAGIA DI FULCRON

Nel mondo di Fulcron esistono varie scuole di magia e per una di esse è essenziale che il proprio PG acquisti l'abilità "**Scuola di magia - classe magica**".

Questa abilità può essere presa più volte, ma cambiando il tipo di magia, ed esistono limitazioni: non è possibile prendere più classi dello stesso tipo (Animisti, elementalisti, ecc.).

LIVELLI

Esistono 3 Step di esperienza di un mago: Apprendista, Praticante e Esperto. Ogni step ti fornisce un numero limitato di incantesimi che puoi apprendere e che puoi lanciare a combattimento.

Livello	Numero incantesimi sbloccabili	Numero incantesimi a scena
Apprendista	5	3-0-0
Praticante	3	4-2-0
Esperto	2	5-3-1

Specifichiamo la questione degli incantesimi a combattimento, per capire meglio:

- Apprendista: si possono lanciare 3 incantesimi da apprendista, 0 da praticante e 0 da maestro;
- Praticante: si possono lanciare 4 incantesimi da apprendista, 2 da praticante e 0 da maestro;
- Maestro: si possono lanciare 5 incantesimi da apprendista, 3 da praticante e 2 da maestro.

Gli incantesimi utilizzabili a combattimento sono gli incantesimi sbloccabili diviso due arrotondati per eccesso (Es. $5/2 = 3$, $3/2 = 2$, $2/2 = 1$) e a ogni step che si acquista si ottiene un incantesimo in più dei livelli prima, quindi un maestro potrà lanciare 5 incantesimi da Apprendista, 3 da Praticante e 1 da Maestro.

COSTI

Livello	Costo del livello (PAB)	Costo per incantesimo (PAB)
Apprendista	25	15
Praticante	50	20
Esperto	100	40

SCUOLE DI MAGIA

Le scuole di magia sono 3:

- Animisti (Necromanti e Guaritori)
- Elementalisti (Idromanti, Piromanti, Aereomanti e Geomanti)
- Manipolatori (Cronomanti, Psicocinetici e Arcanisti)

GUARITORI

Incipit: *Anima voco, protegger la vita*

APPRENDISTA

Magia **Effetto**

Cura semplice Permette di guarire tutti i PF di un soggetto.

Bandire Non-morti Permette di bandire un essere non morto.

Stordire Permette di stordire un soggetto colpito.

Ammutolire Rende incapace il soggetto di parlare.

Cura Malattie Questo incantesimo funziona come l'abilità "Trattare malattie", ovvero è necessario simulare un trattamento, somministrare un medicinale o far assumere un decotto, la cura è a discrezione del giocatore, ma il soggetto non risente dei postumi della malattia.

PRATICANTE

Magia **Effetto**

Cura veleni Permette di curare un qualsiasi tipo di veleno.

Tutela Permette di controllare mentalmente un bersaglio e ordinarli di proteggere l'incantatore.

Tatuaggio curativo Il guaritore utilizza la propria magia per creare un tatuaggio che rilascia un incantesimo di cura al soddisfarsi di una qualsiasi condizione, decisa in precedenza dall'incantatore. Il tatuaggio deve essere fisicamente disegnato sul corpo del soggetto.

ESPERTO

Magia Effetto

Cura Permette di guarire contemporaneamente tutti gli alleati che sentono l'incantesimo.
Suprema

Cerchio Permette all'incantatore di realizzare un cerchio (2m di diametro, delimitato da sale in modo da renderlo ben della vita visibile) incantato tramite un rituale il più possibile scenico. Tutti gli alleati che si trovano nel cerchio non possono scendere sotto 1 PF anche se vengono colpiti, impedendogli di entrare in status di sconfitto. I non morti non possono entrare nel cerchio. L'incantesimo è realizzabile solo se il guaritore resta al centro del cerchio e mantiene la concentrazione. Possono entrare nel cerchio al massimo 4 persone più il guaritore. La magia si interrompe quando il guaritore entra nello status di sconfitto.

NECROMANTI

Incipit: *Anima voco, distorco la vita*

APPRENDISTA

Magia Effetto

Incutere Permette di terrorizzare un soggetto.
paura

Controllare Permette di controllare un non morto finché non si viene sconfitti o inabilitati.
Non-morti

Stordire Permette di stordire un soggetto colpito.

Tocco Se il necromante si procura un oggetto caro a qualcuno può corrompere il possessore infliggendogli una
corrotto piccola maledizione (la maledizione non può uccidere, causare ferite invalidanti o privare il gioco a
qualcuno). Necessita di un piccolo rituale magico scenico.

Necrofagia Quando il necromante si trova nelle vicinanze di una creatura morente (sia alleati che non) è in grado di
assorbire le sue ultime energie e guarirsi 1 PF.

PRATICANTE

Magia Effetto

Tocco del Permette di ferire a distanza un bersaglio e curarsi 1 PF.
vampiro

Dialogo Tramite un semplice rituale è possibile parlare con soggetto morto da poche ore per fargli 3 domande
alle quali dovrà rispondere in completa sincerità.

Risveglio dalla Questo incantesimo può essere lanciato nella condizione di sconfitto e fa riottenere un PF
tomba all'incantatore.

ESPERTO

Magia Effetto

Forma Questo incantesimo rende l'incantatore intangibile, quindi ignora qualsiasi tipo di danno, ma non può
spettrale interagire con l'ambiente esterno. L'incantesimo finisce quando quest'ultima condizione viene infranta oppure
quando si viene banditi. Per aggiungere scenicità all'incantesimo bisogna truccarsi la faccia con dei colori neri.

Filatterio Per eseguire questo incantesimo bisogna effettuare un rituale dove l'incantatore ripone parte della sua anima
in un oggetto. Finché quell'oggetto è integro l'incantatore non potrà mai morire (rimarrà nella condizione di
sconfitto). Il filatterio deve essere sempre vicino all'incantatore e può essere distrutto solo da un incantesimo.

IDROMANTI

Incipit: *Vocando aqua*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo elementale	Permette evocare un dardo del proprio elemento che ferisce un bersaglio.
Bandire elementale	Permette di bandire un elementale del proprio elemento.
Espandere liquidi	Permette di far soffrire un bersaglio.
Ribollire	Permette di far infuriare il bersaglio inducendolo ad attaccare chiunque.
Serratura viscida	Permette di scassinare una serratura di 1° rank e di abbassare quelle superiori di un rank.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Acqua curativa	Permette di guarire tutti i PF di un soggetto.
Diluire veleni	Per quella giornata di gioco, l'incantatore è immune dai veleni.
Goffaggine	Obbliga un bersaglio a lasciare gli oggetti che sta impugnando.

ESPERTO

Magia	Effetto
Disidratare	Il bersaglio dell'incantesimo entra direttamente nello stato di sconfitta.
Gravità lunare	Tramite un rituale scenico eseguito prima del tramonto, l'idromante è in grado di lanciare infinite volte un incantesimo degli stadi precedenti da utilizzare la notte.

GEOMANTI

Incipit: *Vocando terra*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo elementale	Permette evocare un dardo del proprio elemento che ferisce un bersaglio.
Bandire elementale	Permette di bandire un elementale del proprio elemento.
Frantumare	Permette di distruggere uno scudo.
Sassata	Permette di stordire un soggetto.
Sisma	Permette di atterrare il bersaglio.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Forza della terra	Utilizzando le apposite fasce, l'incantatore può ferire con le mani.
Durezza	Quest'incantesimo conferisce all'incantatore 2 PA in più.
Venatura d'argento	Nel prossimo combattimento l'arma prescelta sarà d'argento.

ESPERTO

Magia	Effetto
Pelle di pietra	L'incantatore è immune ai danni portati da armi.
Rigenerazione	Una volta entrato in status di sconfitta, il geomante è in grado di rigenerare tutti i suoi PF ed utilizzarli di incantesimo.

PIROMANTI

Incipit: *Vocando ignem*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo elementale	Permette evocare un dardo del proprio elemento che ferisce un bersaglio.
Bandire elementale	Permette di bandire un elementale del proprio elemento.
Scottatura	Permette di far soffrire un bersaglio.
Fuoco vivo	Permette di far infuriare il bersaglio inducendolo ad attaccare chiunque.
Carbonizzare	Permette di rompere lo scudo avversario.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Pira sacra	Permette di bandire un essere non morto.
Incenerire	Il bersaglio dell'incantesimo entra direttamente nello stato di sconfitto.
Metallo fuso	Obbliga un bersaglio a lasciare gli oggetti che sta impugnando.

ESPERTO

Magia	Effetto
Furia del fuoco	L'incantatore entra in uno stato di furia combattiva e attacca a vista chiunque, ma non può essere ferito da armi o magie di qualsiasi tipo.
Vortice infernale	Eseguendo un rituale, l'incantatore può segnalare una zona di 10 metri di raggio massimo, di cui lui stesso è il centro. Finché rimane in quella posizione l'incantatore può utilizzare l'incantesimo "Dardo elementale" a volontà su coloro che sono presenti all'interno della zona segnalata.

AEREOMANTI

Incipit: *Vocando aerem*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo elementale	Permette evocare un dardo del proprio elemento che ferisce un bersaglio.
Bandire elementale	Permette di bandire un elementale del proprio elemento.
Aria solida	Rende incapace il soggetto di parlare.
Protezione del vento	Permette di ignorare il prossimo colpo fisico subito.
Folata di vento	Permette di atterrare il bersaglio.

PRATICANTE

Magia	Effetto
L'ama d'etere	Se si usa questo incantesimo su un'arma da taglio, questa farà danno perforante per tutto il combattimento.
Corrente ascensionale	Permette di ignorare tutti i danni provenienti da armi da tiro o da lancio.
Muro di vento	Grazie ad una barriera di vento, l'incantatore è in grado di tenere a distanza un gruppo di persone, sia alleati che non.

ESPERTO

Magia	Effetto
Occhio del ciclone	Permette di resistere a qualsiasi danno magico.
Torvento	Tramite un cerchio rituale di massimo 5 metri di diametro, l'incantatore può dichiarare a chiunque vi entri IMPERIUM esci dal cerchio. L'incantesimo dura finché l'incantatore non viene sconfitto.

CRONOMANTI

Incipit: *Dominio temporis*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Rigenerare	Il cronomante è in grado di riparare scudi rotti in battaglia.
Bandire paradossi	Permette di bandire un essere proveniente da un'altra epoca.
Distorsione temporale	Permette di ignorare il prossimo colpo fisico subito.
Divinazione	Incantesimo da utilizzare tra un evento e l'altro. L'incantatore può ricevere informazioni riguardanti il prossimo evento.
Disorientare	Permette di stordire un soggetto.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Riavvolgere il tempo	L'incantatore restituisce gli incantesimi usati ad un altro soggetto.
Ricare tessuti	Permette di guarire tutti i PF di un soggetto.
Amnesia	Permette di far dimenticare l'ultima scena ad un soggetto sconfitto o consenziente.

ESPERTO

Magia	Effetto
Clessidra della morte	L'incantatore può lanciare questo incantesimo su un soggetto e dichiarargli a distanza di tempo (massimo la fine del live) "IMPERIUM cadi in coma".
Clessidra della vita	Quest'incantesimo riporta in vita un soggetto se è morto da massimo 10 minuti.

PSICOCINETICI

Incipit: *Potere mentis*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo mentale	Permette evocare un dardo magico che ferisce un bersaglio.
Premonizione	Si può fare una predizione sul futuro di una persona tramite un piccolo rituale e al live seguente si riceveranno le informazioni.
Confondere	Permette di stordire un soggetto.
Emozione	Si può costringere un soggetto a provare una determinata emozione (paura, dolore, tristezza, odio, ecc...).
Metaconoscenza	Il mago apprende i dettagli riguardanti una singola conoscenza.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Mente ferrea	Si può resistere agli incantesimi di paura, dolore, stordimento e dominazione.
Fermare i colpi	Permette di ignorare tutti i danni provenienti da armi da tiro o da lancio.
Lettura mentale	La vittima dell'incantesimo è obbligata a dire la verità, o, se per motivi di trama non può rivelare alcuni dettagli, a tacere.

ESPERTO

Magia	Effetto
Dominio mentale	Permette di controllare mentalmente un soggetto e fargli eseguire qualsiasi cosa, eccetto uccidersi. L'incantesimo dura finché l'incantatore non entra in stato di sconfitta.
Specchio della mente	Lo psicocinetico è in grado di respingere un qualsiasi incantesimo a scelta contro chi glielo ha lanciato.

ARCANISTI

Incipit: *Translatio virtus*

APPRENDISTA

Magia	Effetto
Dardo di energia	Permette evocare un dardo magico che ferisce un bersaglio.
Gambe molli	Permette di atterrare il bersaglio.
Mani molli	Obbliga un bersaglio a lasciare gli oggetti che sta impugnando.
Irrobustimento cellulare	Conferisce ad un soggetto o all'incantatore un PF aggiuntivo. questo incantesimo può essere usato una volta sola per persona.
Colpo distruttivo	Permette di distruggere uno scudo.

PRATICANTE

Magia	Effetto
Rinvigorire	Permette di guarire tutti i PF di un soggetto.
Ricarica energetica	L'incantatore restituisce gli incantesimi usati ad un altro soggetto.
Risucchio energetico	Permette di ferire a contatto un bersaglio e curarsi tutti i PF.

ESPERTO

Magia	Effetto
Legame energetico	Attraverso un rituale è possibile legarsi magicamente con un bersaglio. Questo legame conferisce al bersaglio totale immunità a qualsiasi danno (fisico e magico), ma se l'incantatore viene sconfitto, anche il bersaglio diventa sconfitto.
Plasmare energia	Tutti gli incantesimi di danno che hanno come bersaglio l'incantatore lo curano invece di danneggiarlo.

ABILITÀ PER MAGHI

Nome	Costo	Prerequisito
Scuola di magia	10	-
Mago apprendista	25	Scuola di magia
Mago praticante	50	Scuola di magia
Mago esperto	100	Scuola di magia
Mago specialista	30	Scuola di magia
Incantare oggetti	20	Scuola di magia
Invocazione	10	Scuola di magia
Mago da battaglia	20	Scuola di magia

Scuola di magia: Con questa abilità è possibile acquistare il grado di apprendista in una delle 9 scuole di magia.

Mago specialista: Quest' abilità consente all'incantatore di avere un incantesimo aggiuntivo per ogni grado di esperienza (apprendista, praticante e esperto), ma non potrà scegliere un'ulteriore scuola di magia.

Incantare oggetti: Il tutto va comunicato alla regia prima dell'inizio della giornata di gioco. Il rituale permette di incantare un oggetto con uno dei propri incantesimi conosciuti. L'incantamento dura un anno associativo e l'oggetto si può utilizzare una volta al giorno.

Invocazione: Consente di capire se un oggetto è magico e il suo eventuale potere, leggendo il retro del cartellino. È possibile insegnare ad un'altra persona come usare l'oggetto, a patto che l'apprendistato duri una giornata.

Mago da battaglia: È possibile lanciare incantesimi pur indossando un'armatura di cuoio.