

La Magia

"Le parole sono, nella mia NON modesta opinione, la nostra massima ed inesauribile fonte di magia. In grado sia di infliggere dolore che di alleviarlo" (Albus Silente)

"Klaatu Verata Nikto! (Ash, Armata delle Tenebre)"

?!

In questo capitolo troverete le regole opzionali ed il funzionamento della Vecchia Magia, come era chiamata in Yeru; un metodo oramai perso, di cui pochissimi rammentano l'esistenza e meno ancora lo sanno usare

Tutte le regole qui presentate sostituiscono in toto le il sistema magico di OBSS.

efficace, modificare, alterare, plasmare. spostare..

Attaccare: ciò che riguarda l'attaccare, causare dolore...

Creare: ciò che riguarda il creare dal nulla, il convocare

Riparare: ciò che porta alla condizione originale, il curare, il riparare, ripristinare...

Distruggere: ciò che riguarda l'indebolire, ridurre, rompere, deteriorare, danneggiare, distruggere...

Conoscere: ciò che riguarda il conoscere, il rilevare, il rivelare, l'apprendere...

Introduzione

Le *Essenze* sono la magia declinabile tramite l'associazione Verbo - Nome, ovvero la possibilità di creare effetti magici associando un Verbo (Creare, Distruggere, Alterare..) ad un Nome (Corpo, Energia, Elemento..). Questo sistema e' meno intuitivo nei primi utilizzi eppure una volta entrati nel processo creativo vi renderete conto di avere la possibilità di fare quasi tutto.

Le Essenze

Le magia delle Essenze discende dai Patroni, ogni volta che si formula una Essenza si attinge al supremo potere di un Patrono.

Questo rende la magia accessibile, ma non tutti sanno dominarla e chi non la sa dominare ne viene dominato.

Solo essendo un Devoto si hanno i bonus concessi dal Patrono, ma anche la limitazione nei Nomi e nei Verbi.

Le regole delle Essenze

Ci sono dei punti fermi, delle regole che sovrintendono la magia e queste sono:

- Non è permesso riportare in vita i morti. Solo un Patrono può restituire l'anima ad un corpo.
- Non è permesso creare vita
- Declama la tua magia o non funzionerà

I Verbi

I **Verbi** rappresentano ciò che si va ad eseguire con il Nome. Indicano l'azione intrapresa.

Alterare: ciò che riguarda il migliorare, rendere più

I Nomi

Ogni Verbo che si va a formulare ha un ambito di applicazione che riguarda il Corpo, la Mente, lo Spirito, l'Energia e la Materia. Questi sono genericamente chiamati i **Nomi**.

Il **Corpo** riguarda le Creature Naturali e Magiche che non siano Immondi o nativi di altri Piani. Può riguardare le caratteristiche fisiche, la salute, il movimento, la dimensione.

La **Mente** comprende la memoria, la percezione, i linguaggi, le azioni.

Lo **Spirito** come il Corpo, ma permette di agire anche su Immondi e creature extra planari. Permette di agire sugli stati emozionali.

Energia comprende: Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto.

La **Materia** comprende: Acqua, Terra, Aria, Metallo, Legno, Ghiaccio, Nebbia. L'obiettivo non deve essere senziente o vivente.

Nelle specifiche delle Essenze troverete se queste lavorano su Materia, Corpo, Energia, Spirito, Mente o solo specifiche componenti di queste.

Specifiche dei Verbi

I Verbi nella loro infinita potenza e versatilità hanno delle limitazioni che è necessario seguire.

Alterare: Alterare può concedere bonus alla Difesa o Tiri Salvezza ("Concedimi i Riflessi di un gatto", "Che la mia pelle sia resistente come la pietra"). In questi casi la Difficoltà stabilisce l'efficacia del bonus, da contare per

Non può essere usata per causare danno, può darci il Soffio del Drago ma solo tramite il Verbo di Attacco si può causare danno. Se Altero Corpo la funzionalità, danno (da attacchi naturali), è coerente con

la nuova forma. Alterare una Materia completamente (acqua in vino, carne in pietra, creatura in creatura diversa...) è estremamente difficile.

Alterare Spirito può essere usato per agire sulle emozioni, non agisce su creature immondi o extra planari. Alterare Mente agisce su percezioni fisiche e sulle azioni.

Attaccare: è l'unico Verbo che può causare una perdita di Punti Ferita in maniera diretta. La Durata, tranne se Istantanea, è conteggiata a 3 Difficoltà maggiori.

Creare: valgono le considerazioni sul causare danno di Alterare. Il materiale creato è grezzo e non lavorato tranne se si aumenta la Difficoltà, creare un CB di sabbia è meno difficile che creare un piccolo mobiletto di legno. La durezza del materiale influenza la Difficoltà. Riparare non può creare ciò che non c'è più.

Riparare: mentre un Verbo di Alterare può farti smettere di sanguinare od anche recuperare più velocemente le energie solo un Riparare può curare direttamente del Punti Ferita. Se Alterare può renderti temporaneamente immune ad un Veleno (perché ho "Alterato" il mio metabolismo come quello di una mangusta) solo Riparare può curarne gli effetti.

Riparare se fatto su Spirito lo danneggia, solo se si ha anche Distruggere può essere usato per Riparare correttamente.

Distruggere: quando si tratta di deteriorare, distruggere, rompere Distruggere è il Verbo giusto. Distruggere non si applica su Spirito. Tornando all'esempio del veleno il verbo Distruggere potrebbe essere usato per distruggere o almeno deteriorare il Veleno nell'organismo. Distruggere completamente la Materia (o Corpo) è difficile quanto crearla.

Distruggere Mente può agire similmente a Alterare Mente se non che gli stati vengono affievoliti o distrutti.

Conoscere: divinazione, conoscenze, linguaggi, comprensione, sapere. Conoscere può essere usato per sapere come sta un compagno, per parlare a distanza.

Quando più Verbi possono fare lo stesso effetto è necessario ben distinguere gli effetti ottenibile dall'uno e dall'altro differenziandoli con attenzione.

Se per esempio voglio parlare una lingua mai sentita "Alterare Mente" e "Conoscere Mente" sembrerebbero equivalenti. Come prima cosa bisogna sentire la declamazione dell'Essenza per capire come l'incantatore vuole farla agire. In linea di base "Alterare Mente" potrebbe darti la comprensione del linguaggio ma non la capacità anche di parlare.

Specifiche dei Nomi

I Nomi (Corpo, Mente, Spirito, Energia, Materia) hanno ben specifici ambiti di azione.

Il **Corpo** riguarda la materia vivente di qualsiasi creatura, anche magica, purché non sia Immonda o nativa di un altro Piano. La caratteristica collegata è **Costituzione**.

La **Mente** riguarda su ciò che viene elaborato dall'intelletto e come tale può essere applicato solo a creature con Intelligenza maggiore od uguale a -3. La caratteristica collegata è **Intelligenza**.

Lo **Spirito** similmente al Corpo agisce invece soltanto su creature extra planari o immonde. Agisce sugli stati emozionali. La caratteristica collegata è **Carisma**.

L'**Energia** comprende: Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto. La caratteristica collegata è **Forza**.

La **Materia** sono: Acqua, Terra, Aria. La caratteristica collegata è **Saggezza**.

Il danno causato da **Luce** è per metà da fuoco e per metà da energia positiva, ovvero una resistenza al fuoco od all'energia positiva si applica solo su metà del danno causato dall'attacco.

Il danno causato da **Vuoto** è per metà da freddo e per metà da energia negativa, eventuali protezioni si applicano alle rispettive metà del danno.

Adepto della Magica, Competenza Magica ed Essenze

Ogni volta che il personaggio prende l'Abilità **Adepto della Magia** può scegliere un Verbo oppure un Nome non conosciuto oppure applicare un bonus di specializzazione di +1 ad un Verbo o Nome già noto.

Quando il personaggio attribuisce il primo punto a Competenza Magica apprende un Verbo o Nome a sua scelta, successivamente a punteggio di Competenza Magica 7,13,19 apprende un nuovo Nome o Verbo oppure applica un bonus di specializzazione di +1 ad un Nome o Verbo già noto.

Ogni volta che il personaggio attribuisce un punto a Competenza Magica sceglie un Nome già noto ed attribuisce un bonus di specializzazione di +1 a questo.

Ogni incantatore ha quindi un proprio punteggio di Competenza Magica + bonus di specializzazione (da Verbo e Nome) + caratteristica collegata al Nome + vari ed eventuali. Questa somma viene genericamente chiamata **Valore dell'Essenza**.

Es. Un personaggio ha 8 punti in Competenza Magica ed ha preso 3 volte Adepto della Magia

Come *Verbi* ha scelto: Alterare, Riparare. La terza scelta è stata prendere il Nome Mente.

Con 8 punti in Competenza Magica ha potuto prendere 2 *Nomi* (al 1 ed al 7) ed ha scelto: Corpo e Materia.

Questo bonus di specializzazione si somma anche nelle prove di Concentrazione che riguardino questa essenza.

Esempio: Un incantatore di 8 livello invece ha 4 punti di Competenza Magica e 2 volte Adepto della Magia

Verbi: Riparare, Alterare

Nomi: Corpo

Su Corpo, che è l'unico nome, ha attribuito i punti di

specializzazione.

Il punteggio di specializzazione di un Verbo o Nome deve essere inferiore o pari a metà del valore di Competenza Magica. Es. se hai CM a 4 il bonus di specializzazione massimo a Verbo o Nome può essere +2

Caratteristiche base delle Essenze

Ogni magia che si va a creare ha queste caratteristiche di base:

Tempo di lancio: due Azioni

Durata: istantanea

Distanza: distanza di mischia (a tocco)

Area di Effetto: 1 creatura/Area.

Obiettivi: ogni obiettivo conta quando un obiettivo nella verifica

Alla somma delle Difficoltà base si aggiunge la Potenza dell'Essenza. Questo valore totale è chiamato **Punteggio dell'Essenza**.

Riuscire e Fallire nella Essenza

Per formulare una Essenza è necessario individuare Verbo e Nome da usare. Stabilire Durata, Distanza, Obiettivo/Area di Effetto/Volume/Massa ed eventualmente Tempo di riduzione.

Si sommano ogni singolo fattore di difficoltà.

Si somma infine la Potenza voluta, discutetene prima con il Narratore.

Si confronta il punteggio di Competenza Magica + bonus di specializzazione Verbo e Nome + caratteristica correlata al Nome (Valore dell'Essenza) con la somma precedentemente fatta (Punteggio dell'Essenza).

Se il Valore dell'Essenza è superiore Punteggio dell'Essenza viene liberata. Se il Valore dell'Essenza è inferiore entro 4 punti è necessario ottenere un **Successo Critico Magico nella Prova di Magia**.

La Prova di Magia

La Prova di Magia si esegue tirando 3d6 (+1d6 ogni 4 punti di Competenza Magica).

La Prova di Magia è obbligatoria quando si esegue un Essenza la cui difficoltà è superiore, entro 4, al Valore dell'Essenza.

La Prova di Magia può essere richiesta, anche quando non necessaria, per ottenere un migliore (si spera) effetto magico.

Se nell'insieme di dadi lanciati ci sono almeno due 1 oppure un 1 e due 2 saranno successe brutte cose, questo caso viene chiamato **fallimento critico magico**.

Per verificare quanti fallimenti critici magici sono stati fatti controllate per primo quante coppie di 1 sono presenti, controllate poi se è rimasto un altro 1 da associare ad un 1 od a due 2.

Controllata l'assenza di fallimento critico se nel tiro di dadi ci sono almeno due 6 avrai ottenuto un **successo critico magico**.

In caso di Prova di Magia obbligatoria questa viene passata solo se si ottiene almeno un Successo Critico Magico, qualsiasi altro risultato viene considerato come un Fallimento Critico Magico.

In caso di Prova di Magia volontaria questa viene passata solo se non si ottiene un Fallimento Critico Magico.

Tiro per Colpire ed Essenze

Quando la l'Area di Effetto è una creatura ovvero la magia deve colpire una sola creatura e' necessario un Tiro per Colpire.

Quando l'Area di Effetto è data da più singoli soggetti (selezionati) devo fare un TC per ogni avversario.

Quando l'Area di Effetto è ad area non è necessario effettuare un TC se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta.

Nelle specifiche dei Verbi è scritto il Tiro Salvezza da effettuare.

Recitare l'Essenza

Può sembrare sciocco o inutile ma se un giocatore non recita la sua Essenza questa non funzionerà.

In OBSS la magia è libera e freeform basata sul Verbo-Nome, ovvero non ci sono liste di incantesimi, ogni giocatore si inventa gli effetti che vuole, prendendo ispirazione (e limiti) dalle linee guida dei Verbi.

Il giocatore declamerà la sua Essenza dichiarando che Verbo e Nome usa e formulerà la magia es. "Crea - Fuoco. Possa questa piana ardere come il Deserto di Fiamma di Daruk-Yum.

Il Narratore deve preoccuparsi di fare declamare sempre l'Essenza, questo perché aiuta a comprendere cosa si vuole ottenere dall'Essenza, cosa che i fattori numerici (distanza, obiettivo, durata...) non descrivono propriamente.

Potenziamenti delle Caratteristiche dell'Essenza

I potenziamenti (le Difficoltà applicate) definiscono e migliorano l'Essenza che si va a lanciare; questi possono riguardare il Tempo di Lancio, la Durata, la Distanza, Area di Effetto/Obiettivi.

La tabella va usata per determinare per ogni singolo fattore e si sommano le relative Difficoltà trovate, questo valore si sottrae l'eventuale riduzione dato dalle Azioni da usare.

Difficoltà	Durata	Distanza	Obiettivo AoE	Volume Massa	Azioni
0	Istantanea	Tocco	Se Stesso	-	2 Azioni
+1	Concentrazione	3 metri	1 obiettivo	1 CB	1 round
+2	1 minuto	entro 10 m	2 obiettivi - 2m/r	2 CB	5 round
+3	5 minuti	entro 20 m	4 obiettivi - 3m/r	3 CB	10 round
+5	10 minuti	entro 50 m	6 obiettivi - 4m/r	6 CB	5 minuti
+8	20 minuti	entro 100 m	10 obiettivi - 6m/r	9 CB	10 minuti
+13	40 minuti	entro 200 m	20 obiettivi - 8m/r	16 CB	3 turni (30 minuti)
+21	1 ora	entro 500 m	40 obiettivi - 12m/r	25 CB	1 ora

Durata : per Durata di una Essenza si intende sia quanto dura l'effetto sia quanto lo si può trattenere sia la possibilità di attivarlo a posteriori prima che debba manifestarsi. Un incantatore può trattenere un numero di round pari al suo valore in Competenza Magica + Intelligenza.

In caso di contingenza ovvero di lancio posticipato di una Essenza a seguito di un evento scatenante concordato, la difficoltà della Durata e' pari alla metà della difficoltà data della massima Durata stabilita.

Es. se voglio che una Essenza (Ripristino Corpo) mi si scateni entro un ora appena scendo sotto i 10 PF la difficoltà aumenta di 11.

Distanza : Per Distanza si intende a che misura si deve manifestare l'Essenza. Qualsiasi distanza oltre se stessi o tocco, quindi oltre la mischia, aumenta la Difficoltà.

Obiettivo - Area di Effetto : o si opera per obiettivi oppure in caso di selezione per area di effetto tutti i soggetti nell'area diventano obiettivi.

I soggetti influenzati dalla medesima Essenza devono essere entro Difficoltà in metri dal primo obiettivo oppure è necessario operare tramite un area di effetto circolare (es in 3 metri di raggio.)

Si opera per Obiettivo/Area di Effetto quando l'obiettivo non è Materia o Energia.

Volume/Massa: da usare al posto di Obiettivo quando si agisce sui Nomi quale Materia ed Energia. La dicitura CB sta per Cubo Base, ovvero un cubo con spigolo 1m*1m*1m.

Deselezione (+1): con questo potenziamento escludi una creatura od oggetto dall'area di effetto. Ogni +1 toglie una creatura media (+2 se taglia Grande) dagli effetti della magia (se Area di Effetto a Raggio).

Es. voglio tirare una Fuoco Palla toroidale attorno a me. La Difficoltà è +3 per i tre metri di raggio e +1 di Deselezione (mi escludo dall'esplosione).

Es. voglio tirare una Fuoco Palla ai miei nemici intorno a me. La Difficoltà è +3 (perché scelgo 4 soggetti) nella Area di Effetto e su ognuno di loro "cadrà" una Fuoco Palla di che interesserà solo loro singo-

larmente. I soggetti influenzati devono essere tutti entro 3 metri dal primo obiettivo colpito.

Azioni Aumentando significativamente il tempo di lancio si può diminuire la Difficoltà totale.

Aree di effetto diverse

L'Area di Effetto può essere non solo sferica, ma anche una linea od un cono.

L'incantatore potrà ridurre l'area di effetto, fino ad essere uno spicchio (il cono) della circonferenza iniziale oppure una linea.

La lunghezza dell'effetto in **linea** e' pari al doppio dell'Area di Effetto. Quindi un Essenza di Attacco con Area di Effetto 12m/r diventa una linea larga un metro (fisso) con lunghezza dal punto di origine (Distanza) di 24 metri (peri fanatici deve essere un parallelogramma di 24 m²).

In caso di effetto a **cono** il punto di origine e' sempre l'incantatore e la distanza raggiunta e' quella pari all'Area di Effetto mentre la parte finale e' pari alla metà dell'Area di Effetto.

Es. Tramite l'Essenza di Creazione voglio creare uno sbuffo di vento a forma di cono. Con un Area di Effetto di 8m/r (Difficoltà 13) posso creare un cono che parte dalla mia mano e lungo 8 metri con una parte finale larga 4 metri.

Tenete a disposizione dei segnalini per "disegnare" l'area di effetto.

Influenzati da più Essenze

Quando un personaggio è influenzato contemporaneamente da **due o più effetti temporanei creati da Essenze** che danno lo stesso tipo di bonus, malus o danno (protezione verso fuoco, bonus alla Difesa o TS... , multiple palle di acido), si tiene conto solo di quella dal livello di Punteggio dell'Essenza maggiore.

Essenze Cumulate

Il giocatore potrebbe volere sommare in un unico lancio di magia piu' essenze.

Ad esempio potrebbe declamare una magia di Attacco che insegua (Alterare) l'obiettivo, oppure una Illusione (Mente) che effettivamente scaldi (Energia).

In questo caso si devono conteggiare un'unica volta potenziamenti base e sommare entrambe le Potenze (Attacco/Alterare, Mente/Energia). Quindi l'Essenza formulata anche se è generata da due Verbi ha una sola comune distanza, obiettivo, durata e la somma di entrambe per Potenza per determinare il Punteggio dell'Essenza da confrontare con il Valore dell'Essenza.

Quante Essenze al giorno

Un incantatore può formulare nel giorno un numero di Essenze pari a $(CM/2)+3$.

In caso di richiesta volontaria di Prova di Magia e relativo Successo Magico Critico l'Essenza non si conte nel novero di quelle formulate nel giorno.

L'esplosione del 6 nella Magia

Nella Prova di Magia i 6 esplodono, ma in maniera diversa.

I 6 tirati nella Prova di Magia vengono ritirati, e ritirati ancora nel caso.

Ogni due 6 tirati si ottiene un Successo Critico Magico ed aumenta di uno il livello di Potenza ottenuto, ovvero si scala al livello di Potenza immediatamente successivo.

Es. Tups vuole incenerire l'orchetto che lo sta caricando. La sua prova di Magia è data da $3d6 + 1d6$ aggiuntivo (ha 5 in Competenza Magica). Tups deve ottenere di più dalla sua Essenza e tenta una Prova di Magia! Tups è ferito e la carica dell'orchetto potrebbe essere letale. Una Essenza di Attacco normale non potrebbe essere risolutiva, deve osare e chiedere una Prova di Magia e sperare di non ottenere un Fallimento Critico Magico ed anzi più Successi Critici Magici possibile!

Se tirasse con i dadi 6, 4, 3, 5 la Prova di Magia rischierebbe di fallire! Deve ritirare il 6 e sperare di ottenere un altro 6 per ottenere il Critico Magico necessario a passare la prova.

Ritira il 6 ed ottiene un altro 6, ritira anche questo e ottiene un altro 6! La situazione è decisamente esplosiva!!! Ritira ancora e ottiene un 6!!! Al successivo tiro ottiene 1.

A questo punto Tups è riuscito nella Prova di Magia ed ha ottenuto anche due Critico Magico aggiuntivo! Il suo Dardo Infuocato (che lui chiama Spiedo Rovente) aveva Potenza 5, quindi $5d6$ di danno, ma avendo fatto 2 Critico Magico scala al secondo livello di Potenza successivo diventando $13d6$ di danno! Dell'orchetto non rimane che cenere e polvere!

Fallimento Critico nella Prova di Magia

Se la Prova di Magia ha avuto almeno un Fallimento Critico Magico tira $3d6$ e consulta la seguente tabella.

Per ogni Fallimento Critico Magico oltre il primo e per ogni 2 di differenza tra Punteggio dell'Essenza

e Valore dell'Essenza, sottrai $1d6$, fino a tirare un solo $1d6$.

Tabella: Effetti Fallimento Critico magico

- | | |
|----|--|
| 1 | Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi |
| 2 | Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia |
| 3 | Manifesti una modifica corporea minore |
| 4 | Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire $1d6$ di danni per Potenza di incantesimo |
| 5 | Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione |
| 6 | Sei paralizzato per 3 round |
| 7 | Vieni teletrasportato entro $3d10$ metri in una direzione casuale |
| 8 | Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round |
| 9 | Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round |
| 10 | Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round |
| 11 | Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati |
| 12 | Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri |
| 13 | Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere |
| 14 | Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di $1m \times 50cm$ sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia |
| 15 | Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra |
| 16 | Guadagni $2d6$ Punti Magia |
| 17 | Una incudine cade, $3d6$ di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri |
| 18 | Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri da te subiscono $1d10$ danni non resistibili |

Resistere all'Essenza (Tiro Salvezza)

Una volta che l'Essenza è manifestata, anche in base alla descrizione della stessa e note del Verbo, è possibile dimezzare o annullare l'effetto dell'Essenza.

Il tiro salvezza richiesto, in base a quanto indicato nell'Essenza, ha difficoltà pari $10 + \text{Punteggio dell'Essenza}$. Per ogni Successo Critico Magico ottenuto la difficoltà del Tiro Salvezza aumenta di 2.

Se il Tiro Salvezza riesce o fallisce di più di 10 (**successo critico o fallimento critico**) il Narratore potrà decidere di applicare svantaggi o vantaggi al risultato finale..

Più Essenze nello stesso round

Un incantatore può usare formulare più Essenza a round purché la somma delle rispettive Punteggio dell'Essenza sia più basso del punteggio di Competenza Magica. Requisito CM 8.

Mantenere la Concentrazione

Una Essenza formulata può essere conservata nell'incantatore per 1 round per CM aumentando la Difficoltà di 1, non può però formulare altre Essenze finché mantiene la concentrazione attiva.

Quando vuole rilasciare l'Essenza formulata dovrà tirare l'iniziativa e rilasciarla al momento stabilito, usando due Azioni.

Check di Concentrazione

Se il mago viene è severamente distratto, impedito, disturbato, sotto attacco, sanguinante, mentre effettua una Essenza deve effettuare una Prova di Magia con Successo Critico Magico o fallire nella formulazione.

I Livelli di Potenza

I gradi di Potenza sono descrittivi, è nella buona fede del giocatore e Narratore che il sistema può funzionare correttamente.

Solo il Verbo di Attacco causa dei danni stabiliti pari alla Potenza in d6.

Potenza	Difficoltà	Capacità
0	Banale	Mediocre
1	Facile	Normale
2	Normale	Buona
3	Difficile	Ottimo
5	Molto difficile	Eccellente
8	Eroica	Stupefacente
13	Quasi impossibile	Epica
21	Impossibile	Oltre l'umano

Un ultimo suggerimento

L'ultimo consiglio è infine rivolto specificatamente ai Narratore, lasciate che i giocatori si esprimano inventando nuove magie e manifestazioni curiose e poco ortodosse. Cercate di valutarne la correttezza ricordando che le Essenze e come sono descritte vogliono essere degli esempi. Lo scopo finale è sempre e solo divertirsi.

Suggerisco di segnarsi nella scheda le Essenze e formulazioni più usate, quasi a creare un proprio libro di magia così che sia più facile calcolare i costi delle Essenze tipiche.

Alcuni esempi di Essenze

:

Alterare

"Rotto il grimaldello? Lucchetto difficile ed antipatico ? Osserva come si apre al mio umile tocco": Alterare - Materia

"Potenti spiriti guerrieri infondete coraggio ai compagni": Alterare - Spirito

"Dalle somme biblioteche io chiamo il Silenzio!": Alterare - Mente / Alterare - Energia. O non fai sentire il suono, o lo fai diminuire.

"Per i grandi mammoth lanosi, il freddo non mi fa nulla": Alterare - Corpo. Per avere resistenza al freddo.

"Che Re Gorilla ti dia la forza di un esercito": Alterare - Corpo

"Dal deserto delle 10 ombre chiamo il miraggio del muro": Alterare - Mente.

Attaccare

"Possa tu bruciare delle fiamme dell'inferno": Attaccare - Fuoco

"Fragili sottili deboli, una ad una rompo le tue ossa": Attaccare - Corpo / Distruzione - Corpo

"Emicrania ? e' solo l'inizio": Attaccare - Corpo

"Che il fuoco della fucina scaldi la tua arma": Attaccare - Materia

Creare

"Rotto il grimaldello? Ho il migliore dei setti regni": Creare - Materia

"Nessuna mela è più buona di quella che puoi creare tu": Creare - Materia

"Oh piccola torcia esplodi di luce in questa tetra caverna": Creare - Energia. In questo caso non può esserci danno non essendo il Verbo Attaccare.

"A me tomo delle idee! Illuminami il pensiero": Creare - Mente. In questo caso può essere usato per ritirare una prova con un bonus. Solo Conoscenza - Mente può dare la soluzione.

"Al più pavido degli eroi concedo il coraggio del leone": Creare - Spirito. Può essere dato solo a chi il coraggio non lo ha, altrimenti e' Alterare.

"Sommi sapienti aiutatemi a chiamare Colui che Striscia nell'Oscurità": Creare - Spirito. Non si evocano creature reali, ma si evocano simulacri, per questo si usa Spirito.

Riparare

"Rotto il grimaldello? Una mia carezza è più efficace di un fabbro" : Riparare - Materia

"Nessuna mela è troppo marcia, riempi la del tuo amore e mangiala": Riparare - Materia

"Possano le tue ferite rinsaldarsi, possa il tuo cuore riposare. Possano le mani della somma guaritrice placare le tue sofferenze": Riparare - Corpo

"Libera il cuore dalla paura! Che il maleficio delle immonde creature scompaia": Riparare - Spirito. In questo caso si porta alla condizione originaria, togliendo l'effetto di paura

Distuggere

"Rotto il grimaldello? Peggio per il lucchetto. Il mio tocco è quello dei millenni": Distruggere - Materia

"Osserva il vuoto, perditi dentro, scompaia nel nulla. Cosa hai fatto?": Distruggere - Mente. Può fare perdere Azioni

"Trema, annaspa, striscia, muori. Dal tuo posto non ti sposti": Distruggere - Corpo. Per fermare il movimento

"Il coraggio non si dà a chi non lo ha. Piccolo codardo, scappa dalla mamma": Distruggere - Spirito. Può essere usato per diminuire o annullare un'Essenza che conferisce coraggio. "Fiat Tenebris! Ogni luce muoia": Distruggere - Energia

Conoscere

"Rotto il Grimaldello? Ogni lucchetto ha un difetto ed un punto debole. Dimmi quale è il tuo e ti libererò dal giogo della chiusura": Conoscere - Materia

"Grande Rutte, concedimi il tuo sguardo di mille avventure. Come affrontare il mio avversario": Conoscere - Corpo.

"Dal labirinto chiamo il Minotauro. Ti ordino di dirmi la strada più breve per le Sale di Mazurdas": Conoscere - Materia

"I tuoi pensieri nei miei pensieri. I tuoi pensieri sono i miei pensieri": Conoscere - Mente

"Possa il sommo curatore aiutarmi a capire che veleno di affligge": Conoscere - Corpo

"Se non fuoco, se non fulmine, immonda creatura quale è il tuo punto debole": Conoscere - Spirito

Indice

La Magia	1
Introduzione	1
Le Essenze	1
Le regole delle Essenze	1
I Verbi	1
I Nomi	1
Specifiche dei Verbi	1
Specifiche dei Nomi	2
Adepto della Magica, Competenza Magica ed Essenze	2

Caratteristiche base delle Essenze . . .	3
Riuscire e Fallire nella Essenza	3
La Prova di Magia	3
Tiro per Colpire ed Essenze	3
Recitare l'Essenza	3
Potenziamenti delle Caratteristiche dell'Essenza	3
Aree di effetto diverse	4
Influenzati da più Essenze	4
Essenze Cumulate	4
Quante Essenze al giorno	5
L'esplosione del 6 nella Magia	5
Fallimento Critico nella Prova di Magia	5
Resistere all'Essenza (Tiro Salvezza) .	5
Più Essenze nello stesso round	5
Mantenere la Concentrazione	6
Check di Concentrazione	6
I Livelli di Potenza	6
Un ultimo suggerimento	6
Alcuni esempi di Essenze	7