

INCANTESIMI

versione Gurps 3.11 del 16/04/2006

LIVELLO I, APPRENDISTI

NOME: **QUANTITA':** **DISTANZA:** **DURATA:** **CONTRASTABILE CON:**

Acqua S= litri solo su di sé -

Avvelena Mana+PFT=PF(Max 4) - -

Note: L'incantesimo avvelena agisce sempre per contatto, ha effetto solo sulla COS ed è sempre inodore/incolore/insapore. ½ danno ogni secondo finché la vittima non supera un lancio su COS - PF.

Cura Ferite Mana+PFT=PF(Max 4) - -

Note: le ferite si rimarginano solo se completamente sanate, e le armi eventualmente infisse ne escono. Sebbene una ferita da amputazione si cicatrizzi subito, l'arto reciso ricrescerà in 24 ore, a meno di non essere accostato alla ferita durante l'incantesimo. Una ferita rimasta aperta sul corpo per oltre 24 ore non è più sanabile con la magia. Non è possibile curare magicamente una ferita grave quanto una decapitazione o uno squartamento.

Evocazione PFT (Max Mana+3)=Livello Astrale -

Note: Evoca uno spirito, con un malus di -1 e un secondo aggiuntivo di formulazione per ogni Livello Astrale superiore al Mana del mago. Lo spirito alla prima evocazione fa un patto col mago e chiede un pegno in cambio dei suoi favori: preghiere, voti, offerte, sacrifici. Vedere la scheda Creature per gli Spiriti disponibili.

Lampo Acceca per PFT turni R -

Luce Magica S=Bonus alla Vista R PFT ore

Note: Il lanciatore può regolare la luminosità dell'incantesimo, aumentandola e riducendola nei limiti del valore di bonus massimo ottenuto.

Premonizione Vaga visione solo su di sé -

Note: La visione è tanto più vaga quanto il fatto si trovi lontano nel tempo e il tiro sia vicino all'abilità nell'incantesimo.

Protezione - - S x 3

Note: Se ha successo, i maghi faranno un confronto tra le rispettive Abilità nell'incantesimo: se vince il difensore, l'incantesimo offensivo sarà assorbito e quello di mascheramento o di informazione non funzionerà nei confronti del difensore. In caso di successo critico del difensore, o fallimento critico dell'attaccante, oppure se la differenza tra i confronti di Abilità è superiore a 5 in favore del difensore, l'incantesimo offensivo viene rispedito al lanciatore (a meno che questi non disponga di una Protezione attiva, in tal caso l'incantesimo viene annullato). Agisce contro le pozioni: il confronto per l'Alchimista si fa sul suo livello di abilità dedotto il malus necessario a creare la pozione.

Purifica - - -

Note: purifica il soggetto o l'oggetto toccato, oppure il volume di aria che circonda il mago. Applicare il malus all'abilità secondo la tabella velocità/gittata nel caso l'oggetto o il volume di aria sia più grande di un esa.

Scaccia Entità Mana-dadi PF N -

Note: Allontana dal piano materiale uno spirito evocato, o uccide un Morto Vivente infliggendogli "ferite" pari alla quantità realizzata. Non si può scacciare uno spirito proveniente da un Livello Astrale superiore al proprio Mana+3.

Sensi Extra PFT=Bonus ad un senso - S minuti

Telecinesi Kg.=PFT N S

Note: Velocità massima di spostamento: 11-Kg. metri/secondo. Si può anche utilizzare un qualsiasi oggetto, con un malus di -2 sull'abilità necessaria o sul suo default e con una FOR uguale alla velocità di spostamento. Il malus derivante dalla distanza si applica anche ad ogni azione effettuata con l'oggetto.

Temperatura ±10°C x PFT (Max 2) R PFT ore

Tenebre S=Malus alla Vista N+R S x 2

Note: Il Malus all'abilità di un attaccante è la metà di quello alla Vista.

Visione Magie

-

N

-

Note: Rivela l'aura magica degli incantesimi latenti e attivi su un singolo oggetto o sul corpo di un soggetto. Se il mago conosce l'incantesimo egli lo può riconoscere. Per avere tutte le caratteristiche e le condizioni di attivazione dello stesso deve vincere un confronto di abilità con il mago che ha incantato l'oggetto o il soggetto.

LIVELLO II, ACCOLITI

NOME: **QUANTITA':** **DISTANZA:** **DURATA:** **CONTRASTABILE CON:**

Clone S (Max 5) - S x 2

Note: E' una copia perfetta dell'originale e ne imita le mosse per confondere l'attaccante. Sparisce se toccato.

De-Incantesima - N - Confronto di Abilità

Note: Si può sciogliere un incantesimo latente od uno attivo, ma occorre conoscerlo e dichiarare precisamente quale si intende annullare. E' necessario uno scontro di abilità con il lanciatore dell'incantesimo da sciogliere. Agisce contro le pozioni: lo scontro per l'Alchimista si fa sul suo livello di abilità dedotto il malus necessario a creare la pozione.

Destrezza PFT(Max Mana)= ± 1 DES N S x 2 DES

Note: L'incremento/decremento di destrezza causato dall'incantesimo non si riflette sulla velocità e sul valore di MOV.

Elettricità 1d-1 PF - S x 2 RD (se metallica la RD vale 1)

Note: Carica un corpo di elettricità. La carica elettrica viene rilasciata contro il bersaglio toccato al momento, dietro comando mentale del lanciatore (o secondo una condizione specifica, se si tratta di un oggetto incantato).

Forza PFT(Max Manax2)= ± 1 FOR N S x 2 FOR

Note: La forza aggiuntiva non può essere utilizzata per il lancio di incantesimi, né la forza negativa decrementa i punti fatica a disposizione del bersaglio.

Fuoco 1d PF - S x 2

Illusione PFT=Sensi influenzati N+R S x 5 Volontà-Sensi influenzati

Note: Se influenza la vista R è il volume sferico dell'immagine, per gli altri sensi è il raggio nel quale vengono avvertiti.

Manna PFT(Max Mana)=razioni solo su di sé -

Paura \pm PFT (max Mana) N -

Note: il bersaglio deve realizzare un Check sulla Paura con il corrispondente bonus o malus determinato dalla quantità.

Reazione PFT (Max Mana)= ± 1 N S x 5 Volontà - 2

Note: Il soggetto riceve un bonus/malus ad uno (e uno solo) tiro di Reazione.

Respiro - - S ore.

Note: Il soggetto non ha bisogno di respirare e può parlare (e quindi lanciare altre magie) in qualunque mezzo si trovi.

Rintraccia - * S x 5 giorni

Note: I lanci effettuati toccando l'oggetto/persona da rintracciare marchiano questi ultimi, altrimenti forniscono la direzione e la distanza di un oggetto/persona voluto che sia già marchiato. L'abilità viene decrementata in base alla distanza, utilizzando la tabella velocità/gittata ma leggendo chilometri invece di metri.

Sonno S+10=COS N S min. COS

Note: Il soggetto può essere risvegliato da un intervento diretto (percosse, acqua fredda), ma non da un rumore. Non si può addormentare un soggetto quando la sua mente è particolarmente vigile ed attiva come durante un combattimento.

Velocità PFT(Max Mana)= ± 2 MOVN S x 2 COS

Note: la maggiore/minore velocità non influenza la Schivata.

Zampe di Ragno - - S x 3

LIVELLO III, ADEPTI

NOME: **QUANTITA':** **DISTANZA:** **DURATA:** **CONTRASTABILE CON:**

Cura Malattie Abilità-10=Bonus a COS - -

Dardo Magico PFT=Dardi (Max 5) N 5 DP e RD

Note: 1d+4 PF da impalamento. TR=14 (basato sull'abilità nell'incantesimo), Pre+2, ½D 30, Max 50. Lanciabili uno a turno. Lanciare il Dardo Magico mirando con un dito o da una balestra (precedentemente incantata) permette di usufruire anche del bonus della mira.

Invisibilità - - S

Note: Il soggetto e tutti gli oggetti che indossa al momento di lanciare l'incantesimo non sono visibili, se non a occhi capaci di percepire il calore corporeo. L'avversario ha un malus di -10 a colpire il soggetto, che scende a -6 se supera un lancio su Udito-2. L'avversario si difende a -4 se supera un lancio su Udito-2, altrimenti non ha difesa.

Morte Apparente (S+10)=COS - S giorni

Note: Occorre che il soggetto sia addormentato. L'incantesimo può essere predisposto per terminare in un momento specifico.

Precognizione Evento entro il gg. dopo solo su di sé -

Note: Occorre 1 ora di concentrazione. Ogni ora e PFT in più raddoppia il numero di giorni futuri oppure fornisce un +1 al lancio (Max +3). Un Malus di -2 se si vuole conoscere il futuro di persone o luoghi ben conosciuti dal lanciatore, -3 per luoghi e persone poco conosciuti, -5 per zone e soggetti estranei. La visione è tanto più vaga quanto il fatto si trovi lontano nel tempo e il tiro sia vicino all'abilità.

Resistenza S=±RD (Max 6) - S

Note: La resistenza negativa indebolisce ogni tipo di RD non magica, ma non può farla scendere sotto il valore zero.

Separazione Corpo - - S min. Volontà

Note: La mente del soggetto abbandona il proprio corpo ed entra in quello di un essere a sua scelta che si trovi nel raggio di azione R dell'incantesimo e abbia la INT compresa tra 2 e 6. Se l'essere posseduto muore prima dello scadere, muore anche il soggetto. Il corpo originale del soggetto durante la magia resta in stato catatonico fino allo scadere della stessa. L'essere 'posseduto' dal soggetto non avrà ricordo dell'esperienza e crederà di aver dormito o di essere svenuto. Non si può possedere un essere quando la sua mente è particolarmente vigile ed attiva come durante un combattimento.

Stordimento PFT=-INT (max. 4) N S Volontà - 2

Telepatia - - S x 5

Note: E' possibile parlare con una persona che si conosca personalmente e che si trovi in un raggio di R Km.

Volo - - S x 2

Note: Il soggetto può volare ed il suo movimento è pari a quello base dedotto il livello di ingombro. Il vettore velocità iniziale viene conservato: in caso di lancio durante una caduta, occorre usare il proprio movimento in senso opposto per frenarla. E' possibile avvantaggiarsi del bonus offerto dall'incantesimo Velocità.

LIVELLO IV, MAESTRI

NOME: **QUANTITA':** **DISTANZA:** **DURATA:** **CONTRASTABILE CON:**

Cedi Forza 1 PFT=1 PFT ceduto solo su di sé -

Note: E' possibile trasferire FOR ad un'altra persona o accumularla in un diamante per sfruttarla in seguito, spendendo nel secondo caso due PFT supplementari. Ogni carato può contenere 1 PFT. Non è possibile attingere energia da più di un diamante nello stesso turno.

Colpo Mentale 1d PFT N - Volontà - 2

Incorporeità - - S

Note: Il soggetto diventa uno spirito. Quando si è spiriti si può interferire con la materia solo tramite incantesimi e si può essere colpiti solo da un incantesimo Scaccia Entità o da incantesimi che non abbiano effetto sulla materia. Ci si può muovere in qualunque direzione, alla propria velocità base.

L'incantesimo Invisibilità non ha effetto durante la fase incorporea. E' possibile avvantaggiarsi del bonus offerto dall'incantesimo Velocità. Nel caso di apparizione in corrispondenza di un oggetto o essere vivente, questi mantiene la propria integrità ed il soggetto riappare al suo fianco nello stesso esa.

Lettura Menti - N S x 5 Volontà - 2

Note: E' possibile sapere solo a cosa sta pensando in quel momento il soggetto, non se il pensiero è vero o falso. In caso che il soggetto riesca a contrastare l'incantesimo, egli si accorge che qualcosa di "strano" gli sta accadendo.

Mutazione 1 PFT=±4 FOR o ±2 COS o ±1RD - S ore.

Note: Il soggetto si trasforma in un essere conosciuto. Vengono assunte tutte le sue caratteristiche, eccetto l'INT e le capacità magiche. Per il lancio di ulteriori incantesimi si considera la FOR effettiva e non quella mutata, inoltre occorre che l'essere in cui si è trasformati possa parlare. La trasformazione dura 1d secondi, durante i quali il soggetto è mentalmente stordito. Si applica al lancio il malus relativo alla differenza di dimensioni con l'essere in cui ci si muta.

Le regole sulle ferite si applicano alla COS "mutata", finché il soggetto non riacquista la propria forma naturale.

I vestiti e gli oggetti indossati possono essere incorporati all'interno della nuova forma, ma in tal caso perdono tutte le loro caratteristiche e funzioni, inclusi quelli magici.

Oblio * - * Volontà - S

Note: E' possibile far dimenticare al soggetto un periodo della propria esistenza o una persona che conosce, oppure generare un falso ricordo. Occorre un lancio per ogni giorno da cancellare o inserire, un lancio a -4 (e 4 PFT) per ogni settimana, un lancio a -7 (e 7 PFT) per ogni mese, un lancio a -9 (e 9 PFT) per ogni anno. Servono sempre 5 PFT aggiuntivi affinché la cancellazione o il falso ricordo siano permanenti, invece di terminare dopo un periodo uguale a quello cancellato/inserito. I maghi del V livello possono, usando ulteriori PFT aggiuntivi, detrarre altrettanti Punti Esperienza da una o più Abilità del soggetto. Soggetti riportati al periodo dell'adolescenza e dell'infanzia subiscono un corrispondente calo di INT.

Palla di Fuoco 1 PFT (Max 3)=2d PF N - RD

Note: TR=13 (Basato sull'abilità nell'incantesimo), PRE+2, ½D 10, Max 30. Lanciare una Palla di Fuoco da un dito o da una balestra (precedentemente incantata) permette di usufruire anche del bonus della mira. ½ danno in ciascuno degli esa adiacenti o nell'esa centrale se schivata con l'aiuto della DP. Effetto secondario: incendia gli oggetti infiammabili.

Paralisi S+10=COS - S COS

Note: E' solo a livello muscolare: riduce DES e MOV a 0, impedisce al bersaglio di parlare ma non di usare i suoi sensi.

Teletrasporto

Note: Teletrasporta ad una distanza di $N \times 10$ m., annullando il vettore di velocità iniziale. Il trasferimento dura $(8-S) \times 2$ secondi (Min. 2) durante la prima metà dei quali il soggetto è incorporeo nel punto di partenza, e parzialmente visibile in quello di arrivo, mentre nella seconda metà del processo avviene il contrario. Il Teletrasporto produce durante tutta la sua durata uno spostamento d'aria dal suono simile a quello di uno spiffero di vento nell'esa di partenza e arrivo.

Durante il trasferimento e nei successivi 1d secondi il soggetto è mentalmente stordito.

L'incantesimo Invisibilità non è attivo durante il Teletrasporto.

Nel caso di apparizione in corrispondenza di un oggetto o un essere vivente, questi mantiene la propria integrità e l'oggetto/persona riappare al suo fianco nello stesso esa.

Per i maghi del V livello la distanza è in Km e il teletrasporto funziona per tutti gli oggetti/soggetti in un raggio R.

Visione Remota

$S = \text{raggio di osservazione}$ -

$S \times 5$

Note: Permette al soggetto di osservare e sentire ciò che avviene in un luogo distante o chiuso, spostando il suo punto di vista di N metri. Non è possibile proiettare incantesimi nel luogo osservato. Per i maghi del V livello la distanza di efficacia è in Km.

Vita Apparente

$S + 10 = \text{COS}$

Note: Crea uno Zombi o uno Scheletro da un cadavere di qualsiasi essere vivente, un Ghrull da una carcassa di orso, lupo o Predatore Oscuro, un Drago della Morte da quella di un Drago. Occorre ripristinare pienamente la COS originaria della creatura affinché l'incantesimo abbia successo.

I Morti Viventi attaccano qualsiasi essere vivente entri nel loro raggio di azione.

LIVELLO V, ARCIMAGHI

NOME: **QUANTITA':** **DISTANZA:** **DURATA:** **CONTRASTABILE CON:**

Assorbi Forza S=FOR del bersaglio N - COS

Note: La forza assorbita si trasforma in FOR aggiuntiva per il lanciatore. Non si può assorbire l'ultimo punto di FOR.

Charme 1 essere vivente a portata di voce * Volontà-S, 1 volta al giorno

Note: Occorre che l'Intelligenza del bersaglio sia superiore a 3. Nel caso si ordini all'essere soggiogato di fare qualcosa di contrario alla propria integrità fisica e mentale, egli tira subito sulla propria Volontà+4-S nel primo caso, o Volontà+1-S,+2-S,+3-S a seconda del livello dello svantaggio in contrasto con l'ordine (da -5,-10, oltre).

Se al termine dell'incantesimo la vittima vince un confronto con la propria INT-S, si accorge di essere stata manipolata, e possiede un bonus di +3 a resistere ad un nuovo tentativo di essere controllato dallo stesso mago.

Controllo degli animali S x 5 =FOR controllabile R x 10 S minuti

Note: Permette di dare ordini mentali molto semplici a uno o più animali contemporaneamente, con 3<INT<6.

Controllo del clima ±10°C x PFT (Max 3) N+R Km. S ore

Note: -1 per ogni 20 Km/h di vento, -2 per fare piovere, nevicare o generare nebbia, -3 per una tromba d'aria, grandine o tempesta di fulmini. L'incantesimo si può usare anche per annullare eventi climatici naturali.

Controllo della terra S=grado del terremoto N+R Km. S x 5

Note: -2 all'abilità per causare frane/crolli, -3 per aprire voragini, -5 per creare un geyser, -8 per una fontana di lava.

Disintegrazione 1 PFT (Max 3) = 3d PF N - Schivata (senza DP)

Note: TR=15 (Basato sull'abilità nell'incantesimo), PRE+1, ½D 5, Max 10. Lanciare una Disintegrazione da un dito o da una balestra (precedentemente incantata) permette di usufruire anche del bonus della mira. Eventuali corazze assorbono danni per l'ammontare della loro RD, prima di venire disintegrate. L'incantesimo Resistenza protegge normalmente. Un soggetto il cui corpo subisca COS x 2 PF in un singolo attacco da Disintegrazione muore istantaneamente, dissolvendosi in polvere.

Età S=anni - -

Note: Può essere utilizzato per ringiovanire oppure per invecchiare.

In caso di insuccesso normale l'effetto è l'opposto di quello desiderato. Un insuccesso critico aggiunge S x 5 anni se il lanciatore voleva ringiovanire, altrimenti toglie S x 2 anni, al limite portando fino all'età minima di un anno. -1 al lancio ogni cento anni fisici in meno rispetto agli anni 'anagrafici'.

Percepire Verità - N S min. Volontà - S

Note: il lanciatore percepisce quali frasi dette dal bersaglio dell'incantesimo sono vere e quali sono menzogne.

Possessione - N * Volontà - S (1 volta al giorno)

Note: Occorre che l'Intelligenza del bersaglio sia superiore a 3. Il corpo del posseduto è sotto controllo del mago, in caso di morte dell'ospite quest'ultimo ritorna nel proprio corpo, che intanto resta inerte, ma rimarrà stordito per 1d turni. Al termine dell'incantesimo se la vittima vince un confronto con la propria INT-S si accorge di essere stata posseduta.

Reincarnazione 10 PFT - -

Nota: Occorre prima evocare lo spirito del defunto, poi eseguire l'incantesimo, toccando allo stesso tempo un bambino nato da appena un minuto. Il soggetto reincarnato mantiene vantaggi, svantaggi e abilità di tipo mentale, ed i ricordi della vita precedente.

Resurrezione 1 PFT = 1 COS - -

Nota: Occorre prima evocare lo spirito del defunto. Il costo in PFT tiene conto dei danni ricevuti dal cadavere. Un corpo carbonizzato o qualche osso residuo richiederanno 10 x COS PFT per ricreare l'originale. Il soggetto recupera le abilità ed i ricordi della vita precedente.

Ridimensiona 1 PFT = 2 COS - S x 2

Nota: Dimezza o raddoppia le dimensioni e la massa di un oggetto o soggetto. Può essere applicato più volte sullo stesso oggetto o soggetto, con un malus di -1 al lancio per ogni volta che viene lanciato dopo la prima, se ancora attiva.

Salto temporale * R -

Note: Sposta nel tempo oggetti/persona che siano contenuti interamente nel suo raggio d'azione. Annulla il vettore di velocità iniziale. Ogni PFT usato raddoppia la distanza temporale percorsa, che di base è un giorno.

Scambio mentale - N * Volontà - S (1 volta al giorno)

Note: E' possibile realizzarlo anche tra due persone estranee al mago. Occorre che l'Intelligenza dei soggetti sia superiore a 3 e di valore equivalente fra i due. In caso di morte di uno dei corpi, l'attuale occupante perisce con esso. In ogni momento il lanciatore può ritornare nel proprio corpo. Se i soggetti sono consenzienti, evitare il lancio di controllo sulla Volontà.

Trasmutazione 1 PFT = 1 COS N -

Nota: Cambia il materiale di cui è composto il soggetto o l'oggetto. E' reversibile, ovvero è possibile trasformare in pietra un soggetto e quindi farlo ritornare di carne (e anche rivivere), ma non è possibile far vivere una statua se la si trasforma in un ammasso di carne.

SIGLE UTILIZZATE

Mana: Livello degli incantesimi a cui può accedere il mago. Ogni livello costa 10 punti personaggio. Per diventare Arcimago, occorre anche conoscere *tutti* gli incantesimi dei livelli precedenti.

Distanza: Un trattino significa a contatto delle mani. R indica un raggio sferico d'azione, N la distanza standard in metri, N+R che l'incantesimo può essere lanciato ad una certa distanza e poi agisce in un raggio intorno ad essa: questi ultimi tre valori sono desunti dalla Tabella Velocità/Gittata e comportano un corrispondente malus per il lancio.

Un ulteriore malus si applica in proporzione alla dimensione del soggetto/oggetto.

Il soggetto o l'area su cui deve agire l'incantesimo devono sempre essere visibili o toccabili dal mago o dall'eventuale oggetto nel quale l'incantesimo è contenuto.

Gli incantesimi offensivi a gittata richiedono due lanci separati: il primo per determinare se si è riusciti a generare l'incantesimo, il secondo per colpire il proprio bersaglio.

Durata: In secondi, se non indicato diversamente. Si può mantenere attivo l'incantesimo per altrettanto tempo spendendo 1 PFT e con un controllo sull'abilità. Il mantenimento non conta come azione nel turno di gioco, ma il lancio di ciascun mantenimento viene decrementato di 1 per ogni mantenimento già lanciato nello stesso turno. In ogni caso si possono mantenere solo quegli incantesimi su bersagli che siano ancora visibili e/o toccabili. Non si possono mantenere gli incantesimi generati da un altro mago, ma un singolo mago può mantenere incantesimi generati da un Cerchio di maghi a cui abbia partecipato.

PFT: Punti Fatica: l'energia spesa dal Mago per fare l'incantesimo.

S (Standard): E' uguale all'Abilità nell'incantesimo-10 (Minimo 0) più i PFT voluti.

N.B.: Telecinesi, Sonno, Paralisi, Vita Apparente, Resurrezione, Ridimensiona, Trasmutazione non hanno alcun effetto se non riescono a raggiungere la quantità minima necessaria.

MODI DI IMPIEGO

Ogni incantesimo è un'abilità distinta, Mentale/Media, con un default pari a INT-5 e un livello massimo pari a 25. Il default viene utilizzato nel caso non si abbia imparato l'incantesimo ma ci si limiti a leggerne la formula da un testo.

Un incantesimo si può apprendere da un maestro o da autodidatti con una pergamena o libro di magie.

Lanciare un incantesimo o scatenarne uno latente è considerata azione in quanto comporta la formulazione a voce di una frase magica. Nel caso la formula vada letta da un grimorio o da una pergamena, i secondi necessari per il lancio sono pari al livello di Mana occorrente.

Gli incantesimi possono essere lanciati su cose o persone visibili o toccabili dal mago, con le seguenti modalità:

- 1) **Immediato:** Si effettua un lancio sull'abilità nell'incantesimo, se positivo esso ha subito effetto. Costa 1 PFT.
- 2) **Ritardato:** Attende N secondi prima di attivarsi (Max 24 ore). Costa 2 PFT.
- 3) **Latente limitato:** Si attiva al verificarsi di un evento specificato, ma la magia si dissolve dopo 1 giorno. Costa 3 PFT più un PFT per ogni giorno aggiuntivo di durata.
- 4) **Latente durevole:** Come sopra, ma la magia resta finché non viene usata. Costa 30 PFT per le magie del primo livello ed il costo aumenta di 30 PFT ad ogni livello successivo. Ogni PFT aggiunto per potenziare gli effetti vale 6 PFT e si somma al costo complessivo. Il costo di ogni PFT aggiunto aumenta di 6 ad ogni livello seguente al primo.
- 5) **Latente permanente:** Come sopra, ma la magia non si dissolve una volta usata: essa è ripetibile all'infinito ma i PFT necessari sono attinti dal lanciatore (minimo 1 PFT per il lancio). Può essere creato solo da Maestri o Arcimaghi, costa 1.200 PFT per le magie del primo livello ed il costo raddoppia ad ogni livello successivo. Ogni PFT aggiunto a S ne vale 240 e si somma al costo complessivo. Anche il costo di ogni PFT aggiunto raddoppia ad ogni livello seguente.

E' possibile combinare la modalità Ritardata con le altre.

Ogni mago gode di un bonus all'abilità per il lancio pari alla differenza tra il suo Mana e quello dell'incantesimo che sta lanciando.

Sistemi speciali di lancio di incantesimi:

Il Cerchio.

Due o più maghi possono unirsi fisicamente e fornire l'energia necessaria ripartendola fra di loro.

L'abilità effettiva di lancio sarà quella del membro che l'ha inferiore. Il tempo di concentrazione in secondi corrisponde al numero di maghi coinvolti oltre il primo.

Nessun altro mago può aggiungersi o sostituirsi a qualcuno nel Cerchio di un incantamento lento già iniziato.

L'incantamento lento (solo per incantesimi latenti).

Un oggetto o persona possono essere incantati poco alla volta, utilizzando in diverse sessioni una frazione *costante* dell'energia totale.

Le ore-mago al giorno necessarie sono $8/(PFT \text{ al gg.})$, quindi a parità di energia usata un Cerchio ha l'evidente vantaggio di far risparmiare tempo.

Ogni giorno di interruzione del cerimoniale implica due giorni di lavoro per recuperare il ritardo: tre giorni saltati di fila obbligano il mago a ricominciare dall'inizio. Il lancio si effettua l'ultimo giorno e l'abilità viene decrementata di un livello ogni due PFT/gg. utilizzati nell'incantesimo.

Le ore dedicate ad un incantamento lento equivalgono ad ore di "lavoro" dedicate all'abilità magia.

ANNOTAZIONI

Sull'apprendimento degli incantesimi

Un incantesimo scritto in un'altra lingua può essere tradotto solo da un mago che la conosca e che abbia lo stesso livello di Mana necessario per lanciarlo.

Sugli incantesimi latenti

Due o più incantesimi latenti uguali sullo stesso oggetto/persona non possono agire nel medesimo turno e non è possibile lanciare o far attivare a voce più di un incantesimo a turno. In caso due incantesimi abbiano due condizioni uguali di attivazione, uno dei due si attiverà nel turno seguente.

Se un oggetto magico viene rotto l'incantesimo sarà perduto.

Condizioni per scatenare (o *non* far scatenare) un incantesimo latente sono: comando vocale, tocco, livello delle caratteristiche di base di chi o cosa lo sta toccando. Esempi: urlare "Dardi!", toccare un idolo magico e dire "Sono il tuo padrone", per *non* essere colpiti da una Palla di Fuoco, scendere sotto un certo valore di COS ed essere curati automaticamente da un anello, ecc.

Il corpo di un individuo può essere incantato come se fosse un oggetto, ma il numero di incantesimi latenti che può avere sul proprio corpo non può superare il valore della sua COS/2.

Sul lancio degli incantesimi

Nei libri di magia è spiegato il metodo per realizzare gli incantesimi, da questo ogni mago realizza una propria formula da pronunciare durante il lancio, che non può essere riconosciuta dagli altri ai fini di riprodurre la stessa magia.

Il beneficiario di un incantesimo avverte che l'incantesimo stia funzionando una volta che esso sia attivo.

In caso di fallimento critico in modo Immediato o se il bersaglio non è un oggetto, l'incantesimo si ritorce contro il lanciatore. Nelle altre modalità, con gli oggetti inanimati, essi vengono distrutti dall'incantesimo fuori controllo.

Se è difficile stabile *come* l'incantesimo si possa ritorcere, il Master può scegliere di infliggere un valore di 1d in ferite, fatica o turni di stordimento (INT-4), al mago.

In caso di successo critico, il lancio si effettua come se i PFT usati fossero 10 e, se si tratta di un incantesimo contrastabile, ha automaticamente effetto. Ottenere tre nel lancio dei dadi per un incantesimo offensivo, renderà massimo il valore del danno prodotto dall'incantesimo.

Più incantesimi *uguali* che abbiano un limite alla quantità massima di effetto, se fatti agire nello stesso turno sul medesimo soggetto non possono sviluppare un effetto cumulato superiore alla suddetta quantità limite. Esempio: due Cure+4 attivate contemporaneamente curano solo 4 PF in un dato istante. Gli altri 4 PF si attiveranno nel turno successivo. Due Resistenze +4 non forniranno una RD magica totale pari a 8, ma sempre e solo di 4.

Un incantesimo duraturo può essere interrotto volutamente dal lanciatore prima della sua scadenza naturale.

I PFT usati per potenziare un effetto servono solo per esso: se si usa un PFT per aumentare la quantità, non salirà contemporaneamente la durata.

1 PFT si recupera mangiando un pasto (max. 2 pasti/gg), riposando due ore (max. 4 h/gg.) o dormendo un'ora oltre le sei minime giornaliere (max. 4 h/gg.). Il numero massimo di PFT recuperabili al giorno è quindi pari a otto.

Sui costi e i prezzi degli incantesimi latenti e dei materiali accessori.

Stimando che un PFT e un'ora di lavoro di un mago equivalgano a una moneta ciascuno:

$$\text{Costo} = (\text{PFT base} + \text{PFT aggiuntivi}) \times (1 + 8 / (\text{PFT usati al gg.})^2)$$

Il prezzo, invece, è influenzato da diversi fattori, in primo luogo l'abilità del mago, che condiziona la riuscita.

E' evidente che un mago poco abile fallisce molti incantesimi, quindi deve rivalersi sulla vendita di quelli riusciti, a prezzi superiori o riducendo il proprio margine di guadagno. In ogni caso, un mago esperto può vendere i propri incantesimi ad un prezzo più elevato se essi hanno un maggior potere derivante dalla sua abilità.

$$\text{Prezzo} = \text{Costo} / (\% \text{ di lancio}) \times (1 + \text{margine}) \times f(\text{rarietà della magia, livello del mago, altri fattori})$$

Su come massimizzare la durata di un incantesimo:

Dati $X = \text{PFT}$ da usare subito, escluso quello per il lancio, e $Y = \text{FOR} - X - 2$, i punti da usare nel mantenimento, si ha che:

$$X = (\text{FOR} - S - 2) / 2$$

La durata dell'incantesimo, allora, sarà:

$$\text{Durata} = (S + X) \times Y \times n$$

Dove n è il fattore di moltiplicazione della durata insito nell'incantesimo.

Questa formula non tiene conto del fattore rischio, crescente con il valore di Y in quanto ogni lancio di mantenimento ha la possibilità di fallire. Occorrerebbe massimizzare la durata moltiplicata per il fattore: $(\% \text{ lancio})^Y$.

Sul costo dei diamanti:

Un diamante costa: $1.000 \times 1,2^{\text{carat}}$ monete di rame.

STRUTTURA DI UN ORDINE IN UNA TORRE DELLA MAGIA DEI NANI

	Maestro Direzione 				
	Maestri	Adepti	Accoliti	Apprendisti	Totale
Addestramento	1	2	3	8	14
Ricerca	1	2	2	2	7
Informazione, Azione e Sicurezza	1	5	10	10	26
Produzione e Vendita	1	5	10	10	26
Supporto Logistico	-	1	5	20	26
Totale	5	15	30	50	100

Organizzazione dei maghi delle Terre dei Nani

Il Maestro di ciascuna Torre viene nominato con il voto a maggioranza dei responsabili di ciascun settore operativo e del suo predecessore. Il Maestro di Nukeos dispone del diritto di veto.

Generalmente la carica è a vita o revocabile per dimissioni oppure per intervento diretto del Maestro di Nukeos, ottenuto il parere favorevole della maggioranza dei responsabili della Torre.

I responsabili di ciascuna area operativa di una Torre della Magia vengono nominati dal Maestro della Torre stessa, generalmente in base a principi di merito, sebbene i Legali utilizzino maggiormente la regola dell'anzianità.

Ogni mago può essere trasferito da una Torre all'altra su sua richiesta o per accordo diretto tra il suo superiore ed il suo pari nella sede di destinazione.

E' possibile cambiare Ordine senza particolari conseguenze, a parte un sospetto iniziale nel nuovo Ordine scelto ed il risentimento dei maghi di quello abbandonato.

Nelle Torri della Magia i tre Ordini convivono abbastanza serenamente, spesso dividendo l'onere della gestione dei servizi comuni, soprattutto mensa e biblioteca. Talvolta alcune missioni di ricerca e informazione vengono svolte in comune, come pure vere e proprie azioni di intervento diretto contro minacce alla sicurezza della Torre stessa.

Esiste un organismo ufficiale di collegamento e coordinamento fra gli Ordini, il Concilio dei Maestri, ed anche un organo di livello inferiore, il Coordinamento Operativo, che vede riunirsi i responsabili dei settori per scambiare informazioni, definire regole e procedure comuni nella gestione degli stessi.

Divise

Le divise vanno sempre indossate, ad eccezione di missioni segrete o in caso di emergenza.

Maghi

Livello:	Divisa:
Apprendisti	tunica bianca (Legali), Grigia (Neutrali), Nera (Caotici)
Accoliti	come sopra più bilancia (Legali), tao (Neutrali), spirale (Caotici), ricamate sul petto e sulla schiena
Adepti	come sopra ma il ricamo ha i bordi in argento
Maestri	come sopra, il ricamo ha i bordi in oro

Cavalieri al servizio degli Ordini

Livello:	Divisa:
Cavaliere servente:	tunica bianca (Legali), Grigia (Neutrali), Nera (Caotici)
Cavaliere:	come sopra più bilancia ricavata da una spada (Legali), due rose (Neutrali), vortice di fiamme (Caotici), ricamate sul petto e sulla schiena
Paladino:	come sopra, con il ricamo dai bordi in argento
Maestro d'armi:	come sopra, il ricamo ha i bordi in oro

Status degli appartenenti ad un Ordine

Lo status vale solo nelle Terre dei Nani e, parzialmente, nelle nazioni che hanno buoni rapporti con esse e/o riconoscono la magia come un simbolo di potere. Lo status viene "pagato" in punti esperienza dal giocatore, se al momento della nomina non ne ha disponibili, gli saranno valutati "a debito", e scalati in futuro.

Livello:	Divisa:
0	Apprendisti, Cavalieri serventi
1	Accoliti, Cavalieri
2	Adepti, Paladini
3	Maestri e Maestri d'armi
4	Arcimaghi, Maestri a capo di una Torre della Magia

Diritti e doveri degli appartenenti ad un Ordine (maghi e cavalieri)

Denaro: ciascun affiliato deve versare alla Torre di appartenenza l'eccedenza di risorse economiche di cui dispone rispetto alle proprie esigenze immediate. D'altra parte è sempre possibile chiedere un prestito alla propria Torre oppure il finanziamento per una missione particolare.

Conoscenze: ogni nozione che possa essere di interesse per il proprio Ordine, prime fra tutte quelle magiche, deve essere portata a conoscenza al proprio superiore appena possibile. La Torre deve fornire ai propri affiliati tutte le informazioni necessarie a completare una missione. La biblioteca è sempre disponibile per gli affiliati.

Oggetti magici: come per il denaro, si deve depositare il superfluo ed è possibile ottenere oggetti anche particolarmente potenti per scopi di utilità generale.

Istruzione: ogni mago o guerriero ha diritto all'addestramento negli incantesimi o nelle armi in cambio del suo lavoro presso la Torre.

Lavoro: un mago o un cavaliere che si trovi in una Torre viene assegnato ad uno o più settori lavorativi. I turni usuali sono di sei ore di lavoro e due di addestramento oppure quattro ore di lavoro e altrettante di studio, per sei giorni alla settimana.

Solidarietà: gli affiliati ad un Ordine sono vincolati ad aiutare i loro pari in difficoltà. Questa regola è valida anche per i Caotici, sebbene non venga poi effettivamente seguita. Nessun mago è comunque obbligato a spartire le proprie conoscenze, incluse le formule degli incantesimi.

Proselitismo: i Legali hanno l'obbligo di cercare proseliti per il loro Ordine e per la causa del Bene.

Gerarchia: gli affiliati, quando non si trovano nelle Torri, possono richiedere l'assistenza di maghi e cavalieri di livello pari o inferiore che incontrino, e questi sono vincolati a offrirla a meno di giustificabili motivi. Gli abusi di potere sono spesso puniti dagli Ordini, ma pochi osano mettere in discussione le richieste di un Maestro o di un Paladino.

CRONOLOGIA DEGLI AGGIORNAMENTI

Da versione 3.08 a 3.11

Tolta la durata all'incantesimo Paura, perché non coerente con le modalità di funzionamento dello stesso.

Eliminato il limite di funzionamento della Protezione solo su incantesimi lanciati o mantenuti *dopo* di lei, ma tolta la possibilità di far agire al contrario gli incantesimi di informazione e interrompere quelli di mascheramento.

Aggiunti gli incantesimi Elettricità e Colpo Mentale, ideati da Umberto.

Aumentato l'incremento di Forza dell'incantesimo corrispondente da Mana a Mana x 2 livelli di Forza.

Ridotto da 4 PFT a 3 PFT il costo di lancio di un incantesimo latente limitato.

Ridotta da COS a COS/2 la quantità di incantesimi latenti proiettabili su un corpo umano.

Inserito un costo in fatica per gli incantesimi Paura, Ridimensiona e Trasmutazione.

Per Evocazione, cambiata la Quantità da Mana+PFT (Max 3)=Livello Astrale a PFT (Max Mana+3)=Livello Astrale.

Per il Controllo del clima la Quantità varia da Max 2 a Max 3 PFT.

Spostato Scaccia Entità dal secondo al primo livello e cambiati i danni da S-10 dadi a Mana-dadi, per bilanciamento.

Aumentata la durata dei Sensi Extra da S x 4 a S minuti, dell'Illusione da S x 4 a S x 5 e della Morte Apparente da S ore a S giorni, di Tenebre, Forza, Destrezza, Fuoco, Velocità, Ridimensiona da S a S x 2, della Protezione da S x 2 a S x 3, del Respiro da S x 5 minuti a S ore, della Mutazione da S x 2 minuti a S ore.

Visione magie non richiede più punti fatica extra o livelli di Mana aggiuntivi per riconoscere un incantesimo, ma necessita di un confronto di abilità per comprendere tutte le regole di attivazione dello stesso.

Migliorate molte spiegazioni e annotazioni. Gli incantesimi a gittata ora richiedono lanci separati per il lancio dell'incantesimo e per determinare se si è colpito il bersaglio. Ora è possibile mantenere gli incantesimi latenti. Tolto il limite di 0,5 punti massimi a settimana che si potevano aggiungere a un'abilità in un incantesimo.

Da versione 3.05 a 3.08

Modificato l'incantesimo Evocazione introducendo una durata legata al Livello Astrale dell'entità evocata.

Aggiunto l'incantesimo Reazione, creato da Umberto.

Ridotto l'effetto massimo di Cura e Avvelena da 6 PF a 4 PF.

Ridotto l'effetto massimo della Resistenza da RD 8 a RD 6.

Le regole per attaccare e difendersi da un avversario invisibile sono state rese uguali a Gurps Compendium 2.

La Visione magie ora richiede solo un livello di differenza di Mana o PFT per conoscere le condizioni di attivazione di un incantesimo. La magia è automaticamente riconosciuta dal mago se egli la conosce.

Corretto un errore nello Scaccia Entità: ora uccide sia Spiriti Evocati che Morti Viventi (prima erano solo allontanati).

Nella Mutazione l'unica caratteristica che non viene assunta è l'INT (e non più anche la DES).

Da versione 3.01 a 3.05

Raddoppiata la durata dei Sensi Extra e dell'Illusione.

Forza, Destrezza e Velocità si possono lanciare a distanza (soprattutto per scopi offensivi), ma ora sono contrastabili con FOR, DES e COS. Permettono così ad un mago di basso livello di aiutare i suoi alleati guerrieri negli scontri, rallentando e indebolendo i loro avversari.

Lo Stordimento agisce solo sulla INT e non sulla DES (in quanto la DES può essere ridotta ora dall'incantesimo Destrezza, usato in modo offensivo) e solo contro un singolo bersaglio e non più in un'area. Questo incantesimo diventa così utile per indebolire singoli avversari maghi.

Oblivio, Percepire Verità, Possessione, Scambio Mentale sono ora contrastabili con Volontà-S e non INT-S (resi uniformi a tutti gli altri incantesimi che attaccano la mente)

Visione Remota permette ora sia di vedere che di sentire i suoni a distanza, senza richiedere punti fatica aggiuntivi per sentire.

Versione 3.00

Nuova versione delle regole magiche adattate al regolamento di GURPS.