

Indice Generale	
Introduzione	2
Capitolo 1: Incantesimi	3
1.1 Regole Generali	3
1.1.1 Usare gli Incantesimi	3
1.1.2 Definire gli Incantesimi	4
1.1.3 Limitazioni d'Uso	5
1.1.4 Esito degli Incantesimi	5
1.1.5 Limiti per Conoscenze Arcane	5
1.1.6 Studio degli Incantesimi	6
1.1.7 Incantesimi Improvvisati	6
1.2 Arti Arcane	7
Capitolo 2: Artefatti Magici	16
2.1 Concetti Generali	16
2.1.1 Infusione ed Affinità	17
2.1.2 Rituali d'Incantamento	17
2.1.3 Rituali di Purificazione	17
2.2 Poteri Permanenti	18
2.3 Poteri Invocabili	19
2.3.1 Metodi di Attivazione	19
2.3.2 Artefatti con Incantesimo	20
Capitolo 3: Alchimia	21
3.1 Introduzione	21
3.1.1 L'arte dell'Alchimia	21
3.1.2 Preparati Alchemici	22
3.1.3 Lavorazione Alchemica	22
3.2 Proprietà Alchemiche	23

GENESYS

Arcanum

Versione 1.0



Autore

Raffaele Di Cristo

Illustrazioni

Hakan Ackegard

Introduzione

Arcanum è un'estensione del Set Base di **GeneSys** dedicata agli aspetti caratteristici della magia così come appare descritta in numerose epopee fantasy. I suoi contenuti permettono di sviluppare un elenco d'incantesimi adattabile a qualsiasi ambientazione ed una serie di utili regole con cui gestire la creazione degli artefatti magici e delle sostanze alchemiche.

Come autore di questo modulo voglio precisare che questo sistema è volutamente vago sotto diversi aspetti: per esempio, non ho mai fatto accenno a quale possa essere l'origine della magia ed in che modo i maghi riescano a sviluppare i propri poteri. Questo perché ho preferito creare dei "mattoni" piuttosto che un intero "edificio", in modo che il sistema potesse essere successivamente adattato a qualsiasi tipo di ambientazione attraverso una piccola serie di modifiche o di precisazioni; potete trovare un esempio di tale possibilità di adattamento nel modulo **Slaves**, dove questo sistema viene impiegato per gestire la magia e l'alchimia.

Un'ultima nota, infine, per i lettori più attenti (forse avrei dovuto parlarne in chiusura, ma lo spazio mi è stato tiranno). In diversi punti del modulo accenno ad entità magiche, ma queste non sono descritte da nessuna parte e non ci sono regole che le riguardano in modo esplicito; anche questa è stata una scelta, dettata dall'impossibilità di tenere un sistema di tipo ampliabile insieme con creature magari pescate da qualche mitologia particolare. Probabilmente darò regole dettagliate sull'argomento quando svilupperò moduli d'ambientazione in cui simili creature sono presenti, ma fino ad allora lascio tutto nelle vostre mani... i mezzi sono a vostra disposizione, basta sfruttare un pò di fantasia e di buon senso.

– Raffaele Di Cristo



UN PÒ DI... GEOMETRIA

Il sistema di creazione degli incantesimi presentato a pagina 4 e seguenti permette di operare su aree di estensione variabile e di qualsiasi forma. Ciò da molta libertà, ma per i più pignoli può richiedere l'uso di una calcolatrice e la conoscenza di qualche nozione di geometri. Facendo riferimento a misure espresse esclusivamente in metri o frazioni di metro, ecco come potete calcolare l'area di alcune semplici figure solide.

Cilindro: Un'area d'effetto di base circolare e che si estenda in altezza per qualche metro può essere utile per simulare cerchi di protezione o raggi d'energia. L'area di queste figure è data dall'altezza moltiplicata prima per 3.14 e poi per il quadrato del raggio della circonferenza.

Cono: Si tratta della forma ideale per riprodurre effetti di tipo getto. Il suo volume viene calcolato moltiplicandone l'altezza per metà dell'area del cerchio di base; quest'ultima è data dal raggio al quadrato moltiplicato per 3.14.

Parallelepipedo: Un cubo o una scatola hanno questa forma e la propria area interna può essere calcolata moltiplicando fra loro la lunghezza dei tre lati. Può essere utile per creare effetti tipo "muro".

Sfera: Un'area d'effetto sferica ha un'area interna pari al raggio elevato al cubo e moltiplicato per 2.36. Molto utile per creare campi di protezione, manifestazioni esplosive o simili.

Incantesimi

1.1 Regole Generali

La forma di magia più ricorrente nei racconti del genere fantastico è quella che consente ad individui all'apparenza comuni di evocare poteri straordinari e compiere prodigi con l'uso di particolari rituali che coinvolgono voce e gesti. Tali rituali vengono solitamente denominati **incantesimi**, ma non è raro l'uso di altri termini, come sortilegi, malefici, fatture o miracoli; in modo simile anche le denominazioni usate per i loro artefici possono variare e risultare in termini come **magò**, stregoni, druido o altro. Nel sistema che vi apprestate a leggere il termine mago viene usato per indicare in modo generico chiunque possa fare uso di uno o più tipi d'incantesimi.

La capacità di un mago di trascendere i limiti della realtà deriva dalla sua conoscenza di particolari discipline segrete che, nel loro insieme, prendono il nome di **arti arcane**; ciascuna di esse rappresenta la chiave per dominare un particolare aspetto della vita, della natura o degli elementi e può considerarsi del tutto slegata dalle altre. Tuttavia, in alcune ambientazioni potrebbe essere richiesta ai maghi anche una conoscenza d'insieme delle diverse discipline e di ogni altro aspetto legato alla magia; in tal caso alle arti arcane si aggiunge anche un'abilità di **conoscenza arcana** generalmente adoperata allo scopo di limitare la velocità di crescita e la potenza dei maghi.

1.1.1 Usare gli Incantesimi

Un mago che voglia adoperare un incantesimo deve, di norma, essere in condizione di parlare e di muoversi liberamente; egli, infatti, dovrà recitare un complesso rituale che include sia gesti eseguiti con le mani che formule d'invocazione pronunciate a voce alta e chiara. Dei maghi molto esperti, tuttavia, possono creare i propri incantesimi in modo da rinunciare ad una o entrambe le condizioni indicate; in questo caso, i loro poteri potrebbero manifestarsi attraverso un semplice sguardo!

Ogni incantesimo può essere attivato con una comune manovra d'Esecuzione dopo averne scelto il bersaglio, ma la sua riuscita dipenderà dall'esito di un lancio di verifica eseguito dal mago sull'abilità e sul margine di difficoltà per esso stabilite (vedi prossimi paragrafi).

Maghi meno esperti o che dispongano di incantesimi particolarmente complessi, possono scegliere di impiegare fino a tre manovre di Preparazione immediatamente prima dell'Esecuzione dell'incantesimo per raggiungere un maggior grado di concentrazione ed incrementarne la probabilità di successo: dopo il primo turno, infatti, la difficoltà dell'incantesimo sarà ridotta di 2 punti, dopo il secondo turno sarà complessivamente ridotta di 5 punti e dopo il terzo turno sarà complessivamente ridotta di 10 punti. La difficoltà ottenuta al momento dell'esecuzione, comunque, non potrà mai essere inferiore a 15.

Purtroppo la concentrazione è difficile da mantenere, specie se ci si trova nel mezzo di uno scontro armato; un colpo violento ricevuto o un tentativo di difesa effettuato, infatti, spezzano immediatamente l'attenzione del mago facendogli perdere il vantaggio accumulato fino a quel momento. Inoltre, per ogni turno trascorso concentrandosi il mago soffre uno **stress fisico** che, in termini di gioco, si traduce nell'acquisto di un punto fatica.

1.1.2 Definire gli Incantesimi

In questo modulo non vi viene presentato un elenco di incantesimi precostruiti, ma vi vengono date delle regole utili a creare con pochi passaggi un sistema magico adatto alla vostra ambientazione o, più semplicemente, alle caratteristiche del vostro personaggio.

Per creare un incantesimo iniziate scegliendo dall'elenco delle arti arcane uno o più **doni** i cui effetti si adattino alle vostre aspettative; per esempio, se l'incantesimo deve materializzare una spada di fuoco il dono più adatto sarà sicuramente il piroattacco, mentre se deve sollevare di peso un oggetto sarà più indicato un dono come telecinesi, levitazione o vento. Comunque, è preferibile che mago impieghi per la creazione dei propri incantesimi i doni legati alle arti arcane di cui ha maggiore pratica, in modo da non ritrovarsi ad avere formule troppo difficili da impiegare.

Stabiliti i doni da impiegare nell'incantesimo, bisogna definire in che modo lo stesso andrà ad agire e con quanta efficacia. Ciò avviene mediante le seguenti quattro voci fondamentali:

- **Area d'Effetto:** Definisce le dimensioni in metri cubi dell'area influenzabile dall'incantesimo e la cui forma potrà essere liberamente scelta dal mago.
- **Durata:** Stabilisce per quanto tempo gli effetti derivanti dall'incantesimo restano in atto.
- **Gittata:** Indica la distanza massima entro la quale deve trovarsi l'area su cui agirà l'incantesimo o se la stessa debba essere direttamente toccata dal mago.
- **Potere:** Delinea la potenza e l'efficacia dell'incantesimo, con effetti che variano a seconda del tipo di dono da cui questo deriva.

A ciascuna voce assegnate un valore di quelli elencati nell'omonima colonna della tabella sottostante e prendete nota del punteggio di moltiplicatore riportato sulla stessa riga.

Conclusa la selezione dei doni e dei quattro parametri, l'incantesimo è formalmente pronto ad essere usato, ma bisogna fornire i dettagli relativi al suo effetto e la difficoltà di formulazione; per fare ciò si comincia definendone la **difficoltà di base**. Nel caso di incantesimi che impiegano un singolo dono per operare, questo parametro viene calcolato moltiplicando la **complessità** di quest'ultimo per la somma dei quattro moltiplicatori annotati; diversamente, per gli incantesimi che impiegano più di un dono, la stessa somma viene moltiplicata per il valore di complessità più alto incrementato della metà (calcolata in difetto) della complessità totale dei restanti doni.

Definita la difficoltà di base, tutto ciò che resta da fare è "affinare" tutti gli aspetti che non possono essere guidati attraverso l'uso di tabelle o regole specifiche. Pertanto, date una descrizione visiva degli effetti, stabilite eventuali limitazioni all'uso ed indicate se sia o meno necessario fare uso di particolari ingredienti durante i rituali di formulazione. Quando avrete finito il Narratore sceglierà in che misura modificare la difficoltà di base, facendo riferimento ai canoni magici dati per l'ambientazione di gioco ed all'indispensabile senso di equilibrio necessario ad un buon gioco di ruolo; in linea di massima, tale modifica oscillerà fra il doppio e la metà del valore di partenza e, una volta definita, determinerà quella che prende il nome di **difficoltà finale** dell'incantesimo.



Moltiplicatore	Area	Durata	Gittata	Potere
1	1 m ³	Un secondo	Contatto	1
2	8 m ³	3 secondi	10 m	2
3	27 m ³	10 secondi	100 m	3
4	64 m ³	Un minuto	500 m	4
5	125 m ³	10 minuti	2 Km	6
6	343 m ³	Un'ora	10 Km	8
7	1000 m ³	6 ore	50 Km	10
8	3375 m ³	Un giorno	200 Km	—
9	8000 m ³	Una settimana	1000 Km	—
10	15625 m ³	Un mese	—	—
11	27000 m ³	Permanente	—	—
12	64000 m ³	—	—	—

1.1.3 Limitazioni d'uso

Per evitare fastidiose incomprensioni con i giocatori, è utile che il Narratore definisca all'inizio della campagna di gioco quali sono i vincoli tipici relativi l'uso degli incantesimi; dovrebbe, per esempio, chiarire se le aree d'effetto debbano essere direttamente visibili, se è possibile cumulare gli effetti di uno stesso dono o se indossando armature si soffrono penalizzazioni alle abilità magiche.

In linea di massima, un buon compromesso è quello di consentire ai maghi di lanciare incantesimi anche indossando armature, a patto che possano parlare e che abbiano almeno una mano libera; inoltre, se tali condizioni non vengono rispettate o se volete usarne di più restrittive, potete porre delle penalità ai lanci piuttosto che decretare l'impossibilità di lanciare incantesimi. Per esempio, se in un mondo di gioco non le armature impacciano la formulazione degli incantesimi, potreste porre una penalità di -5 o -10 ai maghi che le indossano ugualmente.

1.1.4 Esito degli Incantesimi

Il lancio di verifica da eseguire per lanciare un incantesimo dovrà fare riferimento all'abilità da cui discende il dono da esso impiegato o, nel caso di più doni, all'abilità con grado di competenza minore; il margine di difficoltà, ovviamente, sarà rappresentato dal punteggio di difficoltà finale. Se il lancio ha successo, il mago dovrà impiegare le proprie energie fisiche per alimentare i poteri invocati, soffrendo un punto fatica per ogni 10 punti di difficoltà dell'incantesimo; tuttavia, qualora dovesse perdere i sensi per la stanchezza, l'incantesimo fallirà ugualmente. Viceversa, se il lancio fallisce, il mago soffrirà solo un punto fatica a causa del vano sforzo compiuto.

Qualsiasi essere animato venga raggiunto da un incantesimo con effetti di tipo **materiale** (come un lancio di pietre, una fiammata o una scarica elettrica) può evitarlo ricorrendo all'abilità generalmente usata per schivare gli attacchi d'arma. Un lancio di verifica Complesso è sufficiente per evitare un colpo che investa solo parzialmente l'individuo, mentre uno Molto Difficile sarà necessario nel caso in cui lo stesso venga investito interamente ma si trovi comunque a meno di un metro dal confine dell'area. Se si viene presi nella parte più interna di un'area d'effetto, l'unica possibilità di salvezza consiste nell'uscire dalla stessa prima che il mago riesca ad eseguire il rituale!

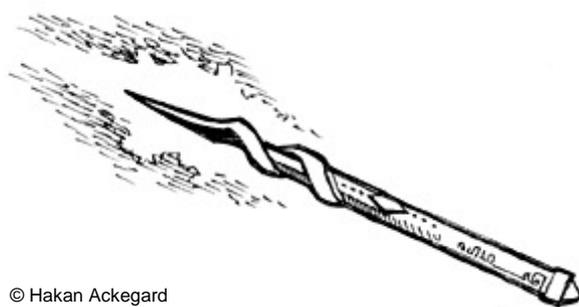
Per incantesimi che agiscono per via mentale o comunque **immateriale** non è possibile una difesa diretta salvo non sia indicato diversamente nella descrizione dei doni impiegati. Comunque, creature ed oggetti saranno influenzati dagli stessi solo se si trovano interamente entro l'area indicata e, pertanto, se riescono a spostarsi per tempo o ne sono parzialmente investiti non risentono degli effetti.

1.1.5 Limiti per Conoscenze Arcane

Come citato nell'introduzione a questo capitolo, è possibile porre una limitazione al progredire delle capacità magiche di un mago usando l'abilità conoscenze arcane alla stregua di un prerequisito. Facendo riferimento alla tabella a fondo pagina, infatti, è possibile definire in relazione al grado di competenza acquisito quale debba essere la massima difficoltà finale degli incantesimi adoperabili ed il numero di incantesimi già conosciuti al momento di entrare in gioco; per esempio, un grado di conoscenza pari a 12 consente di usare incantesimi con difficoltà finale non superiore a 20 ed attribuisce al mago 5+1D3 incantesimi di sua scelta.

Personaggi che abbiano un grado di competenza in conoscenze arcane inferiore al 10 non possono fare uso di alcun tipo di incantesimo né di oggetti che richiedono un'adeguata conoscenza della magia; tale limitazione è fondamentale per impedire che chiunque possa impiegare le arti arcane riferendosi esclusivamente al proprio punteggio di Esperienza.

Conoscenze Arcane	Difficoltà	Incantesimi
da 0 a 9 gradi	(non può usare alcun incantesimo)	
da 10 a 11 gradi	20	3
da 12 a 14 gradi	25	5
da 15 a 17 gradi	30	10
da 18 a 20 gradi	40	15
da 21 a 24 gradi	50	20
da 25 in su	60	25



© Hakan Ackegard



© Hakan Akegard

«...di una cosa un mago non può mai fare a meno: un buon incantesimo di difesa. Io ho messo a punto il mio in circa due mesi di studio, usando le arti del fuoco e dello spazio per generare una barriera protettiva percorsa da fiamme vive, molto utile quando ci si trova coinvolti in un combattimento ravvicinato. Purtroppo per me è divenuto un incantesimo troppo faticoso da usare, ma spero che tu, mio abile allievo, saprai sfruttarlo al meglio...»

L'incantesimo che l'anziano maestro descrive al proprio allievo combina i doni Piroattacco e Scudo per ottenere una barriera protettiva che, oltre a difendere il mago, può infliggere danno a chi tenta di colpirlo in mischia.

I parametri di base dell'incantesimo sono un potere di 2, un'area d'effetto di un metro cubo, una durata di dieci secondi e gittata da contatto; nel complesso, quindi, la difficoltà di base è pari a 49!

Nel definire nel dettaglio gli effetti, si decide che questi sono invocabili solo sul mago e che il dono dello Scudo si limiterà esclusivamente a ridurre i danni a lui arrecati; inoltre, il Piroattacco si attiverà soltanto su coloro che colpiscono in mischia la barriera. L'unico vantaggio richiesto, invece, è che l'area d'effetto si muova insieme con il mago.

Il Narratore, valutando nell'insieme tutti gli elementi dati, assegna una difficoltà finale di 30 punti e decreta che l'incantesimo fornisca per tutta la sua durata 4 punti di difesa al mago infliggendo, inoltre, 2D6 danni da fuoco a chiunque metta a segno su di lui un colpo in mischia.

1.1.6 Studio degli Incantesimi

Ogni mago entra in gioco con un numero d'incantesimi conosciuti stabilito dal grado disponibile in conoscenze arcane; questi rappresenteranno quanto egli è riuscito a sviluppare o apprendere nel corso dei trascorsi anni di studio e permetteranno di delineare anche il suo modo di intendere ed usare le arti magiche. Nel corso delle sue avventure, tuttavia, egli potrà apprendere nuovi incantesimi proseguendo con i propri studi, trovando testi di magia o divenendo apprendista di un altro mago.

Per creare un nuovo incantesimo il mago deve dedicare allo stesso un periodo di studio pari ad un mese per ogni 10 punti della sua difficoltà finale; a discrezione del Narratore, tale periodo di tempo può ridursi se l'incantesimo che si vuole creare è in qualche modo affine ad uno di quelli già noti. Essendo il procedimento di ricerca molto complesso il mago non può dedicarsi nel contempo allo studio di altre abilità, ma metà del tempo impiegato andrà attribuito al miglioramento della sua abilità di conoscenze arcane (vedi pagina 8 del Set Base).

L'apprendimento di incantesimi esistenti attraverso la lettura di testi di magia o con l'apprendistato presso un mago di maggiore esperienza richiede meno tempo, ma non consente di migliorare le proprie conoscenze arcane. In questo caso è sufficiente una sola settimana di studio ogni 10 punti di difficoltà finale dell'incantesimo, ma come nel caso precedente non è possibile studiare altro nel contempo.

1.1.7 Incantesimi Improvvisati

Maghi dotati di buona esperienza possono lanciare incantesimi particolarmente semplici anche senza averli preventivamente appresi, semplicemente improvvisando per essi un rituale adeguato; un simile procedimento prende il nome di **incantesimo improvvisato**.

Un incantesimo improvvisato può essere creato nel momento del bisogno seguendo le regole viste a pagina 4, ma avrà una difficoltà finale doppia rispetto a quella normalmente assegnata dal Narratore; pertanto, è possibile creare in questo modo solo incantesimi relativamente semplici e per farlo occorre comunque un elevato grado di conoscenze arcane.

1.2 Arti Arcane

Di seguito viene fornito un elenco delle arti arcane disponibili in questo modulo ed una descrizione dei campi in cui queste agiscono. Per consentire di trattare la magia in modo capillare ne sono indicate dodici diverse, ognuna delle quali andrà trattata come un'abilità distinta basata sull'Esperienza, ma quei Narratori che desiderano un sistema più snello possono accorpore più arti in singole abilità, in modo da ridurre il numero totale (alcuni suggerimenti al riguardo sono dati in Appendice).

Per ogni arte arcana viene dato un elenco dei relativi doni, riportati in maiuscolo, e recanti subito dopo il valore di complessità e la descrizione degli effetti da esso ottenibili. Salvo non sia data diversa indicazione, gli effetti e le materializzazioni ad essi dovuti scompariranno allo scadere della durata data per l'incantesimo; diversamente, qualsiasi effetto "collaterale" alla loro temporanea presenza (come un incendio conseguente ad un fuoco magico) procederà secondo il suo naturale evolversi.

Arte dell'Acqua

Agisce sul piano materiale dell'universo permettendo di controllare l'acqua, il ghiaccio e le energie fredde; inoltre, nei mondi in cui questi esistono e possono manifestarsi consente di dominare gli spiriti che dimorano nei fiumi, nei mari e nell'acqua in genere.

- **ACQUA (4):** Materializza dell'acqua pura che permane anche esaurita la durata dell'incantesimo. Il numero di litri generati in un minuto per ogni metro cubo d'area influenzata è pari al quadrato del valore di potere scelto.
- **BRINA (5):** Come il precedente, ma materializza dei finissimi cristalli di ghiaccio invece di acqua. A seconda dell'esatta condizione d'uso, gli stessi possono formare manti nevosi o patine di ghiaccio.
- **CRIOTTACCO (6):** Investe l'area scelta con un attacco basato su lame o spuntoni di ghiaccio. Creature ed oggetti che ne vengono coinvolti ricevono 1D6 danni da ferimento al secondo per punto potere, a cui potranno però sottrarre la difesa dovuta all'eventuale armatura usata.
- **FREDDO (5):** Avvolge l'area scelta in un freddo intenso e pungente. Causa 1D3 danni da trauma per punto potere alla creature viventi, mentre raffredda gli oggetti metallici e la pietra ad un ritmo di 3°C al secondo per punto potere e tutti gli altri oggetti al ritmo di 1°C secondo per punto potere. L'area e tutti gli oggetti colpiti non possono essere portati ad una temperatura inferiore ai -30°C.
- **IDROTTACCO (4):** Investe l'area scelta con un intenso getto d'acqua. Creature ed oggetti che ne sono raggiunti ricevono 1D6 danni da stordimento al secondo per punto potere, ma sottraggono agli stessi la propria Forza; diversamente, le armature convenzionali non offrono alcuna protezione dal colpo se non sono espressamente progettate per deviare flussi d'acqua.
- **NEBBIA (3):** Avvolge l'area scelta in una coltre di nebbia che, in condizioni climatiche adeguate, può persistere anche oltre la normale durata dell'incantesimo. Gli esatti effetti della nebbia varieranno in base al valore di potere scelto come illustrato dallo schema seguente:

Potere 1	Visibilità ridotta a 250m.
Potere 2	Visibilità ridotta a 100m. La difficoltà di accendere un fuoco nell'area aumenta di un punto.
Potere 3	Visibilità ridotta a 50m. I tessuti tendono ad inumidirsi e aumenta di 2 punti la difficoltà di accendere fuochi.
Potere 4	Visibilità ridotta a 25m. Tutto tende a inumidirsi e aumenta di 5 punti la difficoltà di accendere fuochi.
Potere 6	Visibilità ridotta a 10m. L'umidità impregna i tessuti e bagna le superfici di pietra e metallo. Aumenta di 10 punti la difficoltà di accendere un fuoco. Gli incantesimi dell'Arte del Fuoco riducono di 1 il proprio Potere.
Potere 8	Visibilità ridotta a 5m. Come sopra, ma gli incantesimi dell'Arte del Fuoco riducono di 2 il proprio Potere.
Potere 10	Visibilità ridotta a 1m. L'umidità bagna qualsiasi cosa. Gli incantesimi dell'Arte del Fuoco riducono di 3 il proprio Potere. Ogni spostamento richiede un lancio di verifica su percezione per orientarsi correttamente.

- **ONDA (4):** Consente di manipolare i corpi d'acqua esistenti nell'area influenzata. L'acqua può essere fatta spostare in qualsiasi direzione ad una velocità in metri al secondo pari al potere disponibile e può essere sollevata per metà dello stesso valore (ma restando unita al corpo principale).
- **TEPORE (4):** Come l'omonimo dono dell'Arte della Natura.
- **TORPEDINE (4):** Incrementa l'abilità relativa al nuoto di tutte le creature presenti nell'area d'effetto del doppio del potere disponibile.

Arte dell'Aria

Tale arte agisce sul piano materiale dell'universo, permettendo di controllare il vento, i fulmini e le correnti d'aria in genere; nei mondi in cui questi esistono e possono manifestarsi, inoltre, consente di dominare gli spiriti che dimorano nel vento e nelle tempeste.

- **ARIA (3):** Crea dell'aria pura che permane anche terminato l'incantesimo. Questa si materializza al ritmo di un metro cubo al minuto per punto potere, diradando gas tossici o colti di vapore.
- **AEROATTACCO (3):** Investe l'area scelta con un intenso getto d'aria. Creature ed oggetti che ne sono raggiunti ricevono 1D3 danni da stordimento al secondo per punto potere, ma sottraggono agli stessi la propria Forza; le armature convenzionali non offrono alcuna protezione da tale colpo.
- **AEROPNEUMIA (5):** Consente a tutte le creature presenti nell'area d'effetto di sopravvivere in assenza d'ossigeno. Generalmente tale dono può essere usato con Potere pari ad 1, ma se si vuole creare un incantesimo che permetta di agire in immersione, esso dovrà avere un valore di Potere pari ad un ventesimo della massima profondità raggiungibile espressa in metri.
- **ELETTROATTACCO (6):** Investe l'area con della corrente elettrica. Questa causa 1D6 danni da trauma al secondo per punto potere alle creature viventi ed ai materiali organici in genere, mentre non ha alcun effetto su creature o oggetti costituiti di metallo, pietra o liquidi. Le armature costruite con metallo non offrono alcuna protezione da questo attacco se non viene espressamente indicato il contrario.
- **LEVITAZIONE (6):** Consente alle creature senzienti presenti nell'area influenzata di muoversi in volo per tutta la durata dell'incantesimo. Il parametro di velocità disponibile per tale forma di movimento sarà pari a metà del potere impiegato.
- **NEBBIA (3):** Crea effetti identici all'omonimo dono dell'Arte dell'Acqua.
- **TELECINESI (5):** Permette di muovere oggetti a distanza. Il mago può muovere gli oggetti presenti nell'area senza toccarli come se disponesse di Forza pari al doppio del valore di potere impiegato, ma per farlo dovrà restare concentrato ed immobile; inoltre, se intende compiere con essi delle azioni che richiedono una qualsiasi abilità dovrà sostituire la stessa con il proprio punteggio di Esperienza.
- **VENTO (3):** Crea delle correnti d'aria improvvise nell'area influenzata. L'intensità del vento varia con il valore di potere scelto come mostra lo schema seguente:

Potere 1	Una brezza leggera che muove i fili d'erba e rinfresca l'aria.
Potere 2	Una brezza intensa che solleva foglie morte e trascina pollini e polveri.
Potere 3	Un vento intenso che gonfia le vele delle navi e trascina con se fogli di carta, polveri e altri oggetti leggeri. Dardi e frecce lanciati controvento hanno un -2 a colpire e riducono del 10% la propria gittata.
Potere 4	Un vento di tempesta che solleva onde alte un metro, spinge con forza le navi e trascina via piccoli oggetti. L'uso di dardi e frecce in sottovento soffre un -2 a colpire ma un +10% alla gittata, diversamente soffre un -5 a colpire ed una riduzione del 25% della gittata.
Potere 6	Un vento furioso, che curva i rami degli alberi, strappa le vele delle navi e trascina oggetti di peso ridotto. Per dardi e frecce i modificatori dati in precedenza raddoppiano tutti, mentre le penalità date per potere 4 vengono ora applicate a oggetti scagliati delle dimensioni paragonabili ad un pugnale. Coloro che si muovono entro l'area influenzata riducono la propria velocità di 1 se si spingono controvento.
Potere 8	Un autentico uragano! I rami si spezzano, i tetti perdono tegole, molti oggetti rischiano di essere trascinati via. L'uso di armi da tiro e da lancio soffre sempre un -10 a colpire, ma con +50% alla gittata sottovento e -50% controvento. Chi si muove entro l'area influenzata deve eseguire un lancio di verifica complesso su Forza per non essere spinto a terra, inoltre, riduce la propria velocità di 2 se va controvento.
Potere 10	Vento intenso come in un tornado! I tetti vengono scoperchiati, alcuni alberi cedono, i carri si ribaltano e le auto vengono trascinate per alcuni metri. Non è possibile usare armi da tiro di qualsiasi tipo, e le armi da fuoco hanno un -5 a colpire. Chi ha Forza inferiore a 10 deve trovare un appiglio per non essere trascinato via alla velocità di 2 metri al secondo; se anche ci riesce, deve effettuare un lancio di verifica Complesso su Forza se non vuole perdere la presa. Tutti gli altri individui devono riuscire in un lancio di verifica molto difficile su Forza per non cadere a terra e se si muovono hanno velocità ridotta di 3.

Le creature volanti investite dal vento soffrono il doppio dei modificatori alla velocità indicati per gli effetti più intensi e li applicano in qualsiasi direzione intendano muoversi; i loro lanci di verifica per non cadere, inoltre, soffriranno una riduzione di 5 punti del risultato. Al contrario, le creature che si muovono strisciando ottengono un incremento di 5 punti al risultato dei citati lanci ed ignorano il primo punto di modifica alla propria velocità.

Arte del Dominio

Consente di manipolare le menti e le emozioni delle creature senzienti e, probabilmente, è una delle arti magiche più raffinate e difficili da controllare. Salvo diversa indicazione, tutti i doni elencati per tale arte sono inefficaci se usati su animali, entità magiche o qualsiasi creatura priva delle caratteristiche di Fascino ed Esperienza.

- **AMICIZIA (5):** Illude le creature presenti nell'area d'effetto che il mago sia il loro migliore amico e che, pertanto, debbano difenderlo ed aiutarlo nel limite delle loro normali possibilità. Si sottrarranno a questa forma di ammalimento soltanto coloro che, lanciato 1D6 e sommata metà (in difetto) della propria Esperienza, otterranno un risultato che sia superiore al punteggio di potere impiegato.
- **COMANDO (6):** Opera in modo del tutto simile ad amicizia, ma consente al mago di impartire a tutte le creature influenzate un singolo ordine. Questo sarà eseguito ciecamente per tutta la durata degli effetti o, se si verifica prima, fino al suo effettivo completamento.
- **CONTATTO (4):** Consente al mago di entrare in contatto con la mente delle creature presenti nell'area d'effetto indicata, con effetti variabili in base al potere disponibile come mostrato di seguito:

Potere 1	Permette di captare con chiarezza le emozioni degli individui presenti.
Potere 2	Come sopra, ma permette anche di intuirne le immediate intenzioni. Ciò conferisce al mago un +2 ai Riflessi nel corso di un eventuale combattimento contro di essi.
Potere 3	Sono conservate le capacità precedenti ma, in aggiunta, il mago può inviare messaggi telepatici agli individui usando una lingua a lui nota ed al ritmo di una parola al secondo.
Potere 4	Come sopra, ma è possibile instaurare un autentico dialogo telepatico con un individuo per volta.
Potere 6	Sono conservate tutte le capacità date per i valori di potere precedenti, ma il mago diventa capace di leggere i pensieri superficiali di un singolo individuo per volta. Ciò gli consente di conoscere in anticipo ogni sua azione e di capire se sia sincero mentre parla.
Potere 8	Come sopra, ma diventa possibile leggere i pensieri di tutti gli individui influenzati!
Potere 10	Sono conservate tutte le capacità elencate in precedenza ma, in aggiunta, diventa possibile cercare fra i ricordi di un singolo individuo per volta. La ricerca di un ricordo specifico richiede 1D6 turni se il mago ha una buona conoscenza del suo contesto, 3D10 turni se ne ha una conoscenza vaga ed 1D6 minuti se non ne ha alcuna conoscenza; durante la ricerca, inoltre, il mago non potrà compiere nessun'altra azione.

- **FASCINO (4):** Incrementa il Fascino delle creature presenti nell'area d'effetto di un numero di punti pari al potere impiegato.
- **LUCIDITÀ (4):** Nega gli effetti di qualsiasi dono dell'Arte del Dominio sia lanciato entro l'area scelta ed abbia un valore di potere pari o inferiore a quello disponibile; allo stesso tempo, tutte le creature presenti nell'area sono immediatamente liberate dagli effetti degli stessi doni.
- **PACE (4):** Opera in modo del tutto simile ad amicizia, ma le creature influenzate diventano incapaci di compiere qualsiasi azione ostile per tutta la durata dell'incantesimo.
- **PSICOATTACCO (4):** Attacca la mente delle creature presenti nell'area colpita, infliggendo 1D6 danni da stordimento al secondo per punto di potere disponibile; le armature e le difese convenzionali non si applicano in questo caso, ma sottraete al danno inflitto il punteggio di Esperienza delle vittime. Gli animali comuni sono influenzabili da questo dono, ma risentono in misura minore dei suoi effetti; considerate per essi un punteggio di Esperienza pari a 12.
- **PSICOSCUDO (4):** Consente alla creature presenti nell'area d'effetto di sottrarre al danno inflitto da qualsiasi incantesimo ricorra al dono psicoattacco il valore di potere impiegato. In modo simile, metà (per difetto) del potere disponibile sarà sommata alla loro Esperienza nel caso in cui siano oggetto di un qualsiasi dono dell'Arte del Dominio.
- **REPULSIONE (4):** Opera all'opposto di fascino, riducendo i gradi delle abilità ed il Fascino.
- **TERRORE (4):** Incute un terrore irrazionale nelle creature presenti nell'area d'effetto, costringendole ad un lancio di verifica sull'Esperienza per evitare di perdere il proprio autocontrollo (si veda pagina 18 del Set Base). Il margine di difficoltà del lancio sarà pari a cinque volte il valore di potere usato e saranno influenzati da tale dono anche gli animali di tipo comune; quest'ultimi, tuttavia, lanceranno sommando metà della propria Forza invece che l'Esperienza.

Arte del Fuoco

Tale arte agisce sul piano materiale dell'universo permettendo di controllare le fiamme, la luce ed il calore; inoltre, dove questi esistano e possano manifestarsi, permette di evocare gli spiriti che dimorano nel fuoco e nei vulcani.

- **CALDO (5):** Riscalda l'area scelta fino a rendere l'aria rovente. Opera in maniera identica al dono del freddo descritto per l'Arte dell'Acqua, ma in maniera opposta; reca ugualmente danni da trauma agli essere viventi, ma per il calore prodotto, e riscalda gli oggetti invece di raffreddarli. L'area e tutti gli oggetti colpiti non possono essere portati ad una temperatura superiore ai 120°C.
- **FIAMMATA (3):** Consente di manipolare le fiamme esistenti nell'area influenzata. Queste potranno essere spostate in qualsiasi direzione ad una velocità in metri al secondo pari al potere disponibile, ma sempre restando in contatto con materiale combustibile o ritraendosi dallo stesso.
- **LAMPO (4):** Acceca le creature dotate di vista normale presenti nell'area colpita per tutta la durata dei suoi effetti. Si sottrarranno alla cecità solo coloro che, lanciato 1D6 e sommata metà (in difetto) della propria Destrezza, otterranno un risultato superiore al punteggio di potere impiegato.
- **LUCE (3):** Come l'omonimo dono dell'Arte della Stregoneria.
- **PIROATTACCO (6):** Investe l'area con un getto di fiamme. Questo causerà 1D6 danni da ferimento al secondo per punto potere alle creature viventi ed agli oggetti infiammabili, mentre non avrà effetti di rilievo su metallo, roccia o liquido. Le armature convenzionali, se non viene espressamente indicato il contrario, hanno difesa dimezzata contro questa forma d'attacco.
- **TEPORE (4):** Come l'omonimo dono dell'Arte della Natura.
- **TERMOVISTA (5):** Le creature presenti entro l'area d'effetto acquistano la straordinaria capacità di percepire un'aura rossastra intorno a qualsiasi oggetto produca calore e si trovi entro una distanza in metri pari al quadrato del potere disponibile. L'intensità e la tonalità dell'aura saranno proporzionali alla temperatura degli oggetti e sarà visibile anche nel buio completo.

Arte della Guarigione

Questa particolare arte, molto apprezzata dalle persone comuni, consente di agire sul corpo e sullo spirito degli esseri viventi con effetti benefici.

- **ACUTEZZA (4):** Accresce la Percezione delle creature viventi presenti nell'area di un ammontare pari al potere disponibile, ma senza influenzarne il parametro di Riflessi.
- **ANTIDOTO (5):** Consente alle creature presenti nell'area d'effetto d'ignorare una quantità di dosi di veleno pari al doppio del potere disponibile. L'effetto persisterà per tutta la durata indicata o fino a quanto non sia raggiunto il numero di dosi indicato; al momento del lancio, inoltre, eventuali dosi di veleno presenti negli individui sono curate sottraendole dalla quantità disponibile.
- **COORDINAZIONE (4):** Accresce la Destrezza delle creature viventi presenti nell'area dell'ammontare di potere disponibile, ma senza influenzarne i parametri di Velocità e Riflessi.
- **GUARIGIONE (6):** Guarisce in modo permanente le ferite delle creature viventi site nell'area d'effetto, curandone un numero pari al potere disponibile per ogni secondo di durata. Non funziona se usato su creature decedute, inoltre il Narratore può stabilire di limitarne il numero di usi giornaliere sullo stesso individuo se lo ritiene opportuno all'ambientazione usata.
- **FORZA (4):** Accresce la Forza delle creature viventi presenti nell'area del valore di potere disponibile, ma senza influenzarne il valore di Resistenza.
- **RESURREZIONE (7):** Ridona la vita in modo permanente a tutte le creature viventi decedute che siano entro l'area d'effetto; perché abbia effetto, tuttavia, il trapasso deve essere avvenuto entro un periodo di tempo inferiore alla durata scelta ed il corpo dei soggetti deve essere in buona parte integro. Prima di tornare in vita, ogni creatura deve lanciare 1D10 per ciascuna caratteristica e ridurre di un punto quelle per cui ottiene un risultato inferiore al potere impiegato; tali riduzioni sono permanenti e se una caratteristica giunge a zero non sarà più possibile alcun tipo di resurrezione.
- **RISOLUTEZZA (4):** Influenza le creature presenti entro l'area d'effetto, aumentandone il punteggio di Esperienza del potere impiegato quando si trovano ad affrontare situazioni che possono causare una perdita dell'autocontrollo o sono bersaglio di doni dell'Arte del Dominio diversi da psicoattacco.
- **TEMPRA (4):** Consente alle creature presenti nell'area d'effetto d'ignorare un numero di punti danno (indifferentemente Ferite o Fatica) pari al doppio del potere disponibile. L'effetto persisterà fintanto che la durata non si esaurisce o la quantità di danno negabile non viene raggiunta.

Arte dell'illusione

Simile all'Arte del Dominio, questa consente di manipolare la percezione delle creature senzienti per dare forma ad illusioni di vario tipo o potenziarne le normali capacità sensoriali.

- **INVISIBILITÀ (4):** Rende difficile da vedere tutto ciò che si trova nell'area influenzata. Gli esatti effetti ottenibili dipendono dal potere impiegato, come mostra lo schema seguente:

Potere 1	+2 ai tentativi di passare inosservati se si resta immobili.
Potere 2	+2 ai tentativi di passare inosservati e -2 ai lanci di attacco tesi a colpire i soggetti.
Potere 3	+5 ai tentativi di passare inosservati e -2 ai lanci di attacco tesi a colpire i soggetti.
Potere 4	+10 ai tentativi di passare inosservati e -5 ai lanci di attacco tesi a colpire i soggetti.
Potere 6	Come sopra se l'osservatore si trova entro tre metri, altrimenti +20 ai tentativi di passare inosservati e -10 ai lanci di attacco tesi a colpire i soggetti.
Potere 8	Come sopra, ma diventa impossibile percepire visivamente i soggetti che restano del tutto immobili.
Potere 10	Non è più possibile percepire visivamente i soggetti. L'invisibilità è totale!

- **MASCHERA (4):** Altera l'aspetto esteriore delle creature e degli oggetti presenti nell'area d'effetto, ma senza modificarne la forma generale. Saranno immuni da tale illusione coloro che, lanciato 1D6 e sommata metà (in difetto) della propria Percezione, otterranno un risultato superiore al punteggio di potere impiegato.
- **MIRAGGIO (4):** Genera nell'area d'effetto un'immagine illusoria a scelta del mago. La stessa sarà del tutto invisibile per coloro che hanno un punteggio di Percezione superiore al doppio del potere usato o che vengano a trovarsi al suo interno; inoltre, si rivelerà del tutto immateriale se viene toccata.
- **NICTOVISTA (5):** Conferisce alle creature presenti entro l'area d'effetto la capacità di vedere in modo chiaro, ignorando oscurità ed ombre, tutto ciò che si trova entro una distanza in metri non superiore al quadrato del potere disponibile.
- **RIVELAZIONE (4):** Rimuove dall'area scelta gli effetti degli incantesimi che impieghino i doni dell'Arte dell'illusione diversi da nictovista e verità. Sono influenzati sia gli incantesimi in atto che quelli usati nel periodo d'effetto, ma solo se il potere per essi disponibile è pari o inferiore a quello assegnato a questo dono.
- **SUONO (4):** Manifesta suoni di qualsiasi tipo percepibili solo nell'area influenzata. L'intensità degli stessi sarà limitata dal potere disponibile, come illustrato nel seguente schema:

Potere 1	Un suono dell'intensità di un sussurro.
Potere 2	Un suono dell'intensità di un normale dialogo.
Potere 3	Un suono dell'intensità di un dialogo a voce alta.
Potere 4	Un suono intenso, che causa un -2 a tutti i lanci di verifica fatti per udire altro.
Potere 6	Un suono intenso, che causa un -5 a tutti i lanci di verifica fatti per udire altro.
Potere 8	Un suono intenso e fastidioso, che causa un -10 a tutti i lanci di verifica fatti per udire altro.
Potere 10	Un suono assordante che impedisce di udire altro.

- **TENEBRE (3):** Riduce la visibilità nell'area influenzata, attenuando ogni sorgente di luce. Stabilite gli esatti effetti di questo dono facendo riferimento alla tabella del dono luce (a pagina 14), sottraendo al potere indicato per l'intensità luminosa dell'area quello usato per l'incantesimo; per esempio, con quattro punti di potere questo dono può rendere buio un luogo illuminato da comune luce elettrica o illuminare a luce di candela un'area raggiunta dai primi raggi di sole.
- **VERITÀ (4):** Influenza tutte le creature presenti nell'area d'effetto rendendole capaci di guardare oltre il velo delle illusioni. Ciò vanifica su di esse gli effetti dei doni di invisibilità, miraggio, maschera e suono lanciati con un potere pari o inferiore a quello conferito a questo dono.

Arte della Natura

Tale arte permette di controllare piante ed animali e di ottenere delle piccole variazioni climatiche. Tutti i doni elencati possono operare anche sulle creature straordinarie presenti in molte ambientazioni fantasy, a patto che esse siano indicate come animali comuni.

- **EMPATIA (4):** Consente al mago di comunicare con piante ed animali presenti entro l'area d'effetto. L'efficacia varierà in base al potere disponibile come mostrato nello schema seguente:

Potere 1	Fornisce una vaga idea delle necessità e delle paure di un animale. Nessun effetto sulle piante.
Potere 2	Come sopra, ma funziona anche per le piante.
Potere 3	Come sopra, ma gli animali possono comprendere il significato di semplici frasi dette dal mago.
Potere 4	Come sopra, ma gli animali potranno rispondere con un "sì" o un "no" ad eventuali domande rivoltegli.
Potere 6	Come sopra, ma funziona anche per le piante.
Potere 8	Come sopra, ma piante e animali possono rispondere usando singole e semplici parole.
Potere 10	Consente di dialogare con piante e animali attraverso l'uso di semplici frasi prive di concetti complessi.

- **FEDELTA' (4):** Rende uno o più animali presenti nell'area d'effetto dei fedeli compagni del mago, a patto che la loro Forza complessiva non sia superiore a cinque volte il potere usato. Notate che tale dono non garantisce alcuna capacità di comunicazione al mago e, salvo questi non adoperi il dono dell'empatia, gli animali influenzati si limiteranno a seguirlo e proteggerlo entro i limiti delle loro normali capacità.
- **FEROCIA (4):** Tutti gli animali presenti entro l'area d'effetto e dotati di Forza inferiore a dieci volte il potere impiegato diventano immediatamente ostili. Ciascuno di essi attaccherà la creatura più vicina al meglio delle proprie possibilità, ma ignorando gli individui della propria specie.
- **INTRALCIO (5):** Anima le piante presenti nell'area d'effetto rendendole capaci di ostacolare chiunque le calpesti o vi passi accanto. La bassa vegetazione acquisisce la capacità di ridurre la Velocità di chi l'attraversa di uno ogni due punti potere disponibile; diversamente, alberi ed arbusti abbasseranno la Velocità dell'intero ammontare di potere usato e ridurranno Forza e Destrezza (ma senza modificare i parametri associati) per metà dello stesso valore.
- **MANSUETUDINE (4):** Rende incapaci di compiere azioni aggressive tutti gli animali presenti nell'area d'effetto che abbiano un punteggio di Forza inferiore a dieci volte il potere impiegato.
- **NEBBIA (3):** Come l'omonimo dono dell'Arte dell'Acqua.
- **REPELENTE (3):** Rende l'area influenzata sgradevole per qualsiasi animale abbia una Forza inferiore al quadrato del potere disponibile. Gli animali presenti sul luogo al momento del lancio lasceranno la zona il più rapidamente possibile, mentre quelli all'esterno della stessa eviteranno in ogni modo di varcarne il confine.
- **RICHIAMO (4):** Attira un gruppo di animali avente Forza complessiva non superiore al quadrato del potere disponibile verso un punto specifico all'interno dell'area d'effetto. Gli animali richiamati si dirigeranno verso la zona il più rapidamente possibile ed una volta giunti si dovranno considerare sotto l'effetto del dono mansuetudine per tutta la durata rimanente; tuttavia, se l'effetto si esaurisce prima che il luogo sia raggiunto gli animali potranno tornare alle loro normali attività.
- **SCIAME (4):** Evoca uno sciame d'insetti che invade l'intera area d'effetto. Tutte le creature che sono prese nello sciame ricevono un danno da trauma al secondo per ciascun punto potere impiegato e, finché non abbandonano l'area, soffrono una riduzione di Destrezza e Percezione pari ad uno ogni tre punti potere (ma senza alcuna conseguenza sui parametri derivati). Le armature comuni offrono solo metà della propria Difesa contro lo sciame, ma degli indumenti adeguati potrebbero annullare del tutto i danni da esso inflitti.
- **TEPORE (4):** Porta lentamente la temperatura dell'area influenzata intorno ai 20°C, modificandola al ritmo di 1°C per punto potere per l'aria e gli oggetti non metallici e di 3°C per punto potere nel caso di oggetti metallici. Inoltre, il valore di potere impiegato viene sottratto a quello dei doni freddo e caldo fino, eventualmente, a neutralizzarne del tutto gli effetti.

Arte della Necromanzia

Considerata l'arte arcana maggiormente portata al lato malvagio della magia, consente di manipolare i legami con il mondo della morte e di dominare pestilenze e malanni di vario tipo.

- **ANCHILOSÌ (4):** Affligge le creature viventi presenti nell'area d'effetto riducendo la loro Destrezza di uno per ciascun punto di potere disponibile. La caratteristica non può ridursi a meno di uno e sono influenzati dalla riduzione anche i parametro di Velocità e Riflessi.
- **CONFUSIONE (4):** Come anchilosì, ma porta ad una riduzione del punteggio di Esperienza.
- **DEBOLEZZA (4):** Come anchilosì, ma porta ad una riduzione del punteggio di Forza senza influenzare il punteggio Resistenza.
- **DISTRAZIONE (4):** Come anchilosì, ma porta ad una riduzione del punteggio di Percezione e, come conseguenza, anche quello di Riflessi.
- **LACERAZIONE (5):** Distrugge le cellule delle creature viventi presenti nell'area d'effetto, infliggendo un danno da ferimento al secondo per punto di potere disponibile. Non esiste protezione fisica che possa limitare gli effetti di tale attacco, il quale, inoltre, deve considerarsi di origine immateriale.
- **RIANIMAZIONE (3):** Rianima i cadaveri delle creature viventi presenti nell'area d'effetto, rendendoli degli schiavi privi di volontà pronti ad obbedire ad ogni comando verbale del mago. Ogni cadavere rianimato manca dei valori di Esperienza e Fascino, mentre ha tutte le altre caratteristiche ed abilità ad un valore pari ad un decimo per punto potere rispetto a quando era in vita.
- **TERRORE (4):** Come l'omonimo dono dell'Arte del Dominio.

Arte dello Spazio-Tempo

Questa sofisticata arte arcana consente di plasmare lo spazio ed il tempo, alterandone la percezione ed il flusso. Alcuni dei suoi doni sono particolarmente potenti, ma anche molto difficili da dominare.

- **BALZO (4):** Le creature presenti nell'area d'effetto ottengono la possibilità di sommare alla propria Velocità l'intero ammontare di potere disponibile tutte le volte che fanno ricorso ad una manovra di movimento. Al contempo, ottengono un incremento dei propri lanci di verifica relativi salti in lungo o verso l'alto pari al doppio dello stesso valore.
- **DISTORSIONE (4):** Altera la percezione visiva dell'area colpita. Tutti i lanci di verifica riguardanti la vista, inclusi i lanci d'attacco e di difesa, eseguiti al suo interno o verso di essa ridurranno il proprio risultato del valore di potere disponibile.
- **LENTEZZA (6):** Altera la percezione del tempo delle creature presenti nell'area d'effetto, portandole ad agire più lentamente per tutta la durata degli effetti. Per ogni punto di potere disponibile riducete di uno il loro punteggio di Riflessi e di due il risultato dei loro lanci di difesa; in modo simile, per ogni due punti di potere, aggiungete una manovra di preparazione addizionale all'esecuzione di qualsiasi genere di azione.
- **LEVITAZIONE (6):** Come l'omonimo dono dell'Arte dell'Aria.
- **PORTALE (8):** Trasporta tutto ciò che si trova o entra nell'area d'effetto in un luogo situato entro una distanza in chilometri inferiore al cubo del potere disponibile. Tale destinazione, comunque, deve essere ben nota al mago o direttamente visibile al momento del lancio.
- **RIVERBERO (3):** Distorce i suoni percepibili nell'area o che penetrano all'interno di essa. Agisce come il dono della distorsione, ma in questo caso vengono influenzati i lanci relativi l'udito.
- **SCUDO (5):** Crea un campo di forza che si estende lungo il confine dell'area d'effetto. Ogni attacco che tenta di attraversare tale confine riduce il danno inflitto del doppio del potere disponibile, mentre gli esseri animati che tentano di attraversarlo ne saranno respinti se falliscono un lancio di verifica su Forza contro un margine di difficoltà pari a cinque volte lo stesso valore.
- **VELOCITÀ (6):** Altera la percezione del tempo delle creature presenti nell'area d'effetto, portandole ad agire più rapidamente; sostanzialmente, è l'opposto di lentezza. Per ogni punto di potere disponibile aumentate di uno il loro punteggio di Riflessi e di due il risultato dei loro lanci di difesa; invece, per ogni due punti di potere consentite l'esecuzione di una manovra addizionale a turno.
- **VISIONE (5):** Consente al mago di percepire a distanza ciò che accade nell'area d'effetto scelta, ma solo mentre resta immobile e concentrato. Durante l'uso di questo dono la Percezione del mago si dovrà considerare pari al valore di potere disponibile e, se l'area scelta è particolarmente estesa, egli potrà focalizzare la propria attenzione su un solo punto per volta.

Arte della Stregoneria

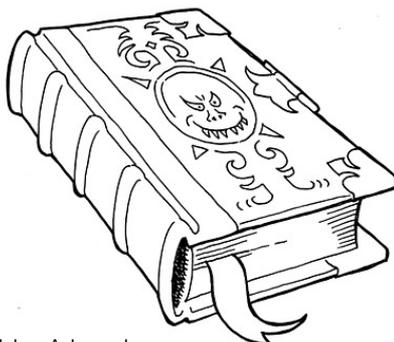
Potrebbe definirsi come l'arte arcana che caratterizza gli autentici studiosi del sapere occulto. I suoi doni consentono di agire direttamente sulle energie magiche, rivelandone la natura e manipolandone gli effetti originari.

- **AURA (4):** Permette alle creature presenti nell'area d'effetto di percepire un'aura luminosa intorno a qualsiasi creatura o effetto originato dalla magia. L'aura compare solo su oggetti che si trovino entro una distanza in metri non superiore al quadrato del potere impiegato e la sua intensità darà un'idea della forza della magia impiegata.
- **DISINCANTO (5):** Per tutta la sua durata, cancella dall'area d'effetto ed in modo permanente qualsiasi altro incantesimo di potere pari o inferiore venga lanciato o sia già in atto. Gli incantesimi con potere superiore, al contrario, non vengono influenzati in alcun modo dalla sua presenza.
- **ESORCISMO (6):** Infligge 1D6 Ferite al secondo per punto potere disponibile a qualsiasi entità magica o creatura generata dalla magia si trovi nell'area d'effetto. Le armature ed ogni altra difesa innata di cui le vittime potranno disporre saranno del tutto inefficaci contro il danno inflitto.
- **ELETTROATTACCO (6):** Come l'omonimo dono descritto per l'Arte della Aria.
- **FOCUS (4):** Accresce l'affinità magica dell'area scelta, aumentando del valore di potere disponibile il risultato di qualsiasi lancio di verifica relativo le arti arcane venga in esso eseguito.
- **INTERDIZIONE (5):** Crea un'invisibile barriera magica al confine dell'area influenzata. Gli incantesimi aventi potere pari o inferiore a quello disponibile per questo dono non potranno superare la stessa in alcuno dei due sensi; analogamente, esseri creati dalla magia o entità magiche naturali non saranno capaci di varcarla se hanno Forza inferiore al quadrato del potere disponibile.
- **LUCE (3):** Illumina l'area con una luce diffusa che non crea ombre e la cui intensità varia a seconda del valore di potere scelto, come mostra lo schema seguente:

Potere 1	Intensità di una candela. -5 ai lanci di verifica fatti per vedere o colpire a più di tre metri.
Potere 2	Intensità di una torcia di legno. -2 ai lanci di verifica fatti per vedere o colpire a più di tre metri.
Potere 3	Intensità di una comune lampadina elettrica.
Potere 4	Intensità del sole all'alba. Le creature notturne hanno -2 a tutti i lanci di verifica.
Potere 6	Intensità del sole a mezzogiorno. Le creature notturne hanno -5 a tutti i lanci di verifica.
Potere 8	Intensità estrema. Le creature notturne ne sono accecate, le altre soffrono un -2 ai lanci di verifica.
Potere 10	Intensità accecante. Non è possibile tenere gli occhi aperti!

L'uso di questo dono in aree già illuminate è inutile se il potere disponibile non consente di ottenere luce che sia più intensa di quella già presente.

- **MARCHIO (3):** Marchia in modo invisibile tutto ciò che si trova nell'area d'effetto. Finché ne durano gli effetti, il mago percepirà in modo immediato distanza e direzione degli oggetti marchiati quando gli stessi si trovano entro una quantità di metri non superiore al cubo del potere impiegato.
- **SOSPENSIONE (4):** Come disincanto, ma sospende temporaneamente gli effetti invece di cancellarli del tutto; una volta terminato, gli incantesimi sospesi tornano ad operare normalmente e senza sottrarre il periodo d'inattività dalla propria durata.



© Hakan Ackegard

Arte della Terra

Tale arte agisce sul piano materiale dell'universo permettendo di controllare le rocce ed i metalli; nei mondi in cui questi esistono e possono manifestarsi, inoltre, consente di dominare gli spiriti della terra e delle piante.

- **ARMATURA (4):** Materializza un'armatura metallica sulle creature presenti nell'area d'effetto, a patto che le stesse non ne indossino già una. Le armature create si considerano di tipo comune, coprono tutto il corpo e donano un valore di Difesa pari al potere disponibile; la Forza Minima richiesta per sostenerne il peso, invece, sarà pari a metà dello stesso valore di potere aumentato di 4 punti.
- **DISSIPAZIONE (4):** Rende l'area influenzata refrattaria alle correnti elettriche, riducendo di 1D6 per punto potere i danni dovuti a qualsiasi attacco elettrico in essa eseguito.
- **GEOATTACCO (5):** Investe l'area scelta con un attacco basato su pietre o spuntoni di roccia. Creature ed oggetti che ne vengono coinvolti ricevono 1D6 danni da trauma al secondo per punto potere, a cui potranno però sottrarre la difesa dovuta all'eventuale armatura usata.
- **PASSAROCCIA (7):** Rende le creature presenti nell'area d'effetto capaci di muoversi attraverso la terra, la pietra, il metallo ed il legno come se questi avessero la consistenza di un liquido; lo spostamento può avvenire in qualsiasi direzione a metà della normale velocità di corsa, ma durante lo stesso sarà impossibile respirare. L'esatta tipologia di materiale attraversabile, inoltre, sarà stabilita in base alla quantità di potere disponibile come mostrato di seguito:

Potere 1	Sabbia o terreno arato.
Potere 2	Sabbia e terreno arato o compatto.
Potere 3	Sabbia, terreno di qualsiasi tipo, roccia friabile e legno.
Potere 4	Sabbia, terreno di qualsiasi tipo, roccia di qualsiasi tipo e legno.
Potere 6	Sabbia, terreno di qualsiasi tipo, roccia di qualsiasi tipo, legno e metallo spesso meno di 3 cm.
Potere 8	Può essere attraversato qualsiasi corpo di legno, metallo o pietra senza limitazioni specifiche.
Potere 10	Come sopra, inoltre le creature ricevono metà danno da armi in legno, pietra e metallo.

- **PRESSIONE (6):** Accresce la forza di gravità nell'area d'effetto. Riduce la velocità delle creature in essa presenti di un ammontare pari al potere impiegato, mentre aumenta dello stesso la Forza Minima di armi ed armature impiegate; al contempo, ogni lancio di verifica eseguito per saltare o per spostare oggetti aumenta la propria difficoltà del triplo dello stesso valore.
- **SISMA (5):** Scuote l'area d'effetto con un terremoto la cui intensità varia con il valore di potere scelto come mostrato di seguito:

Potere 1	Una vibrazione leggera che fa tremare i piccoli oggetti e fa cadere quelli in bilico.
Potere 2	Una vibrazione che smuove piccoli oggetti e fa cadere quelli in bilico. Tutte le creature presenti nell'area devono eseguire un lancio di verifica Facile su Forza per non perdere l'equilibrio.
Potere 3	Una scossa chiaramente percepibile, capace di smuovere oggetti del peso inferiore ai cinque chilogrammi e di causare piccole crepe nella roccia. Il lancio per non perdere l'equilibrio diventa Medio..
Potere 4	Una scossa di media intensità, capace di smuovere oggetti del peso inferiore ai venti chilogrammi e di piccoli danni strutturali agli edifici. Il lancio per non perdere l'equilibrio diventa Complesso.
Potere 6	Una scossa intensa, capace di demolire semplici strutture in legno ed innescare frane su superfici instabili. Tutti i tentativi fatti per mantenere l'equilibrio diventano Difficili.
Potere 8	Una scossa violenta, capace di innescare frane su superfici inclinate e demolire strutture in legno o terra. Tutti i tentativi fatti per mantenere l'equilibrio diventano Molto Difficili.
Potere 10	Una scossa devastante, capace di causare frane su superfici inclinate, frantumare la roccia e demolire edifici in pietra. Il lancio di verifica per mantenere l'equilibrio diventa di difficoltà Estrema!

- **SCALATA (4):** Incrementa l'abilità di arrampicata delle creature presenti nell'area d'effetto del doppio del valore di potere disponibile.
- **SPINTA (6):** Riduce la forza di gravità nell'area d'effetto con effetti esattamente opposti a quelli del dono pressione. Muoversi a bassa gravità, tuttavia, richiede un certo allenamento e rende più difficile coordinare correttamente i movimenti; coloro che camminano o corrono soffrono una penalità pari al potere impiegato a tutti i lanci fatti per tenersi in equilibrio, mentre le coloro che volano o nuotano soffrono la stessa penalità all'esecuzione di manovre complesse e tentativi di schivata.

Artefatti Magici



«La mia prima esperienza con la magia la ebbi quando ero ancora una ragazzina ed il palazzo di famiglia venne assalito dai barbari delle Paludi Tetre. Mi ero nascosta nella stanza del nostro mago, in mezzo a tavoli pieni di alambichi e strane fiale di liquido colorato e stringevo tremante nella mano un piccolo bastone d'avorio con la punta d'argento che avevo afferrato lì vicino. Quando tre di quegli uomini entrarono nella stanza e cominciarono a rovistare ovunque mi senti persa: dopo essermi rannicchiata sotto un tavolo, pregai con tutta me stessa perché non mi vedessero e rimasi immobile ed in silenzio per tutto il tempo. Alla fine uscirono portando con se solo alcuni oggetti di valore e quasi non riuscivo a credere che fossi scampata a quel pericolo. Con passo incerto lasciai dal mio nascondiglio e mi mossi furtivamente verso l'uscita della stanza, ma la mia attenzione fu subito rapita dallo specchio che era lì vicino e che non rifletteva la mia immagine. Guardai verso il basso, ma non vidi nulla... le mie gambe e tutto il resto del mio corpo erano spariti. Solo in quel momento mi accorsi di quanto fosse diventato stranamente freddo il bastone che tenevo nel pugno e mi affrettai a gettarlo via. Un'attimo dopo la mia immagine era nuovamente nello specchio... la magia era terminata.»

2.1 Concetti Generali

Definire con precisione un metodo per la creazione di artefatti magici non è un'impresa semplice, specie perché il concetto stesso di artefatto magico (o oggetto incantato o oggetto magico, a seconda del termine che preferite) può variare molto in base all'ambientazione che si cerca di ricreare. In alcune di queste un artefatto è qualcosa di incredibilmente raro che può richiedere l'intera esistenza di un mago prima di venire alla luce, mentre in altre è un qualcosa di talmente comune da essere venduto persino dai mercanti dei piccoli villaggi delle più sperdute terre di confine.

Quanto vi apprestate a leggere rappresenta un insieme di linee guida basato sulle abilità presentate nel capitolo precedente; ciò consente ai maghi di non dover ricorrere ad abilità addizionali per incantare oggetti e rende il procedimento più facile da gestire. Il Narratore, tuttavia, può introdurre una nuova abilità che sostituisca quella di conoscenze arcane per tutto ciò che attiene la fabbricazione di artefatti magici se preferisce porre una distinzione netta fra incantatori e maghi comuni.

2.1.1 Infusione ed Affinità

Quando un mago vuole incantare un oggetto deve trasmettere in esso dei poteri che derivano dalle sue arti arcane in un procedimento che prende il nome di **infusione**; tuttavia, la quantità di potere che un oggetto può ricevere dipende sia dalla naturale **affinità** che questo presenta verso la magia che dal grado di conoscenza arcana del mago. Lo schema sottostante illustra la quantità esatta di potere che un certo tipo di oggetto può ricevere tenendo conto di entrambi i parametri.



Tipo di Oggetto	Potere massimo infondibile
Un qualsiasi oggetto di fattura comune	Conoscenze Arcane – 20
Un oggetto di fattura pregevole o artistica	Conoscenze Arcane – 18
Un oggetto in metallo prezioso	Conoscenze Arcane – 18
Un oggetto d'arte in metallo prezioso	Conoscenze Arcane – 16
Un oggetto in materiale dalle doti magiche	Conoscenze Arcane – 14
Un oggetto in materiale dalle forti doti magiche	Conoscenze Arcane – 12

Se la tabella determina un risultato di zero o minore, il mago non dispone della conoscenza sufficiente ad incantare l'oggetto.

2.1.2 Rituali di Incantamento

L'intero processo di infusione dei poteri, in genere, richiede lunghi periodi di tempo ed impegna il mago al punto da non consentirgli distrazioni o altre forme di studio; un buon tempo medio per un qualsiasi rituale di incantamento potrebbe essere di una settimana per ciascun punto di potere infuso nell'oggetto ma, a seconda del tipo di ambientazione, il Narratore può decidere di prolungare o ridurre tale periodo nel modo che ritiene più opportuno.

Come per gli incantesimi, ogni oggetto magico che si intende creare dovrà avere in se dei **doni** il cui tipo esatto può variare fra quelli presentati nelle prossime pagine. Ogni dono potrà contare come uno o più punti di poteri e ciò andrà a limitare la quantità massima assegnabile per singolo oggetto nel caso in cui il mago adoperi materie prime semplici o disponga di una conoscenza magica limitata.

L'esito del rituale d'incantamento deve essere stabilito al termine del periodo di tempo calcolato, con un numero di lanci di verifica pari alla quantità di doni trasmessi. Ogni lancio dovrà essere eseguito con riferimento ad un'abilità di arte arcana adeguata al dono scelto ed avrà un margine di difficoltà pari a 10 per ogni punto di potere del dono stesso (per esempio, doni del valore di 3 punti potere presentano un margine di difficoltà pari a 30). Un lancio riuscito indica che il dono viene permanentemente infuso nell'oggetto, mentre uno fallito, pur non comportando conseguenze negative agli eventuali lanci restanti, indica che il dono resta escluso da quelli trasmessi.

Per facilitare i rituali d'incantamento, più maghi possono cooperare nella creazione di oggetti dotati di grandi poteri. In questo caso, le abilità prese in considerazione sia nei lanci di verifica che al fine di stabilire il numero di punti poteri assegnabili saranno quelle dell'individuo meno abile, ma aumentando il grado di competenza disponibile di un punto per ogni altro mago presente che disponga di un'abilità pari o superiore; il massimo incremento ottenibile in questo modo, tuttavia, non può superare i 5 gradi di competenza (il Narratore può eventualmente modificare questa soglia se lo ritiene opportuno).

2.1.2 Rituali di Purificazione

Un oggetto che abbia acquisito dei doni non può essere nuovamente incantato se prima questi non gli vengono rimossi e ciò può avvenire solo attraverso un rituale di purificazione. Anche facendo uso di incantesimi basati sui doni di sospensione e disincanto (a pagina 14) non è possibile, infatti, cancellare da un artefatto i poteri in esso presenti; più in particolare, il dono di sospensione è totalmente inutile, mentre quello di disincanto si limita a sopprimere per tutta la sua durata quei doni infusi la cui quantità di punti potere è inferiore a metà del potere disponibile per l'incantesimo.

Un rituale di purificazione non differisce molto da uno d'incantamento e può essere eseguito anche con la partecipazione di più maghi insieme, ma richiede generalmente una sola settimana di tempo per essere portato a termine (eventuali modifiche o eccezioni, anche in questo caso, sono lasciate al giudizio del Narratore). Al termine del periodo indicato, occorrerà riuscire in un lancio di verifica su conoscenze arcane contro un margine di difficoltà pari a 5 volte l'ammontare di punti potere infusi nell'artefatto per privare lo stesso di tutti i doni in esso presenti.

2.2 Poteri Permanenti

Un autentico oggetto magico ha solitamente poteri che sono sempre attivi o che si manifestano in maniera automatica quando sono propriamente impiegati; per esempio, spade che assumono un'aura infuocata quando sono impugnate o stivali che quando indossati aumentano la velocità di corsa. Nella tabella che segue, e che il Narratore deve considerare solo un punto di partenza per lo sviluppo di poteri sempre più complessi, vengono elencati una serie di doni di questo tipo.

Tipo di dono e descrizione	Arte Arcana	Potere
Aumento pari a X gradi in un'abilità specifica (arti magiche escluse)	Guarigione	X
Aumento pari a X gradi in un'arte magica	Stregoneria	X
Aumento pari a X della Difesa di un'armatura	Terra	X
Aumento pari a X del danno inflitto da un'arma da tiro o da mischia scagliata	Aria	X
Aumento pari a X del danno inflitto da un'arma da taglio in mischia	Terra	X
Aumento pari a X della Forza Minima di un oggetto	Terra	X
Aumento pari a X dell'Esperienza contro influenze mentali	Dominio	X
Aumento pari a X in una singola caratteristica	Guarigione	2X
Aumento pari a X della Velocità o dei Riflessi	Spazio/Tempo	2X
Conferimento della capacità di vedere l'invisibile	Illusione	2
Conferimento della capacità di vedere normalmente al buio	Necromanzia	2
Conferimento della capacità di respirare sott'acqua	Acqua o Aria	3
Conferimento dell'immunità totale ai veleni comuni	Guarigione	3
Conferimento dell'immunità totale alle malattie comuni	Guarigione	3
Conferimento di immunità agli incantesimi con potere minore o pari ad X	Stregoneria	X + 1
Conferimento della capacità di volo con velocità pari ad X	Aria	X + 2
Impossibilità di disfarsi dell'oggetto dopo che questo è stato usato o indossato almeno una volta	Dominio	2
Infusione di X punti di potere nulli per incrementare la difficoltà di purificazione dell'oggetto	Stregoneria	X
Possibilità per un'arma di infliggere XD3 danni da freddo addizionali penetrata la difesa dell'armatura	Acqua	X
Possibilità per un'arma di infliggere XD3 danni da fuoco addizionali penetrata la difesa dell'armatura	Fuoco	X
Possibilità per un'arma di infliggere XD3 danni elettrici addizionali penetrata la difesa dell'armatura	Aria	X
Riduzione pari a X della Forza Minima di un oggetto	Aria o Terra	X
Riduzione pari a X del danno da caduta inflitto al portatore	Aria	½X
Riduzione pari a X del danno da elettricità inflitto al portatore	Terra	½X
Riduzione pari a X del danno da freddo inflitto al portatore	Fuoco o Natura	½X
Riduzione pari a X del danno da fuoco inflitto al portatore	Acqua o Natura	½X
Riduzione pari a X di ogni danno inflitto al portatore da frecce, dardi o quadrelli	Aria	X
Riduzione pari a X gradi in un'abilità specifica	Necromanzia	X
Riduzione pari a X della Velocità o dei Riflessi	Spazio/Tempo	2X
Riduzione pari a X di ogni danno inflitto al portatore	Spazio/Tempo	2X
Riduzione pari a X gradi in una singola caratteristica	Necromanzia	2X

Per ogni dono elencato viene indicato sinteticamente l'effetto derivante e l'abilità su cui i lanci di verifica al termine del rituale d'incantamento. Il numero di punti potere richiesti per l'infusione del potere è, invece, indicato nell'ultima delle tre colonne e può essere calcolato in proporzione all'effetto desiderato (nel qual caso viene usata una X a cui si dovrà sostituire un numero a scelta dell'incantatore) o riportato come valore fisso.

Per evitare la proliferazione di oggetti magici, il Narratore può chiedere che nel corso dei rituali di incantamento venga sacrificata una quantità di beni di valore proporzionale al numero di punti potere infusi nell'oggetto. Per favorire lo sviluppo di oggetti a basso potere, invece, è possibile stabilire una spesa crescente in misura esponenziale all'aumentare dei punti di potere richiesti; in questo caso, però, può essere utile stillare un'apposita tabella di riferimento per facilitarne la consultazione ai Giocatori.

2.3 Poteri Invocabili

Spesso, il modo più facile per incantare un oggetto consiste nel limitarne il potere in qualche modo, ed uno dei sistemi più comuni consiste nel rendere un dono normalmente permanente invocabile solo per un numero limitato di volte e per un breve periodo di tempo. Per esempio, la stessa spada infuocata citata in precedenza potrebbe materializzare le proprie fiamme solo a comando e non più di un paio di volte al giorno.

Il valore in punti potere di un dono che sia reso invocabile si riduce in misura adeguata al numero di volte che lo stesso può manifestarsi ed al periodo di tempo in cui resta attivo. Il seguente schema dà una serie di linee guida al riguardo, ma il Narratore è libero di apportare le sue personali modifiche.



Numero di Manifestazioni		Durata dell'effetto manifestato			
Relative	Absolute	5 secondi	Un minuto	10 minuti	Un'ora
—	1	—	0.2	0.3	0.4
Una alla settimana	2	0.2	0.3	0.4	0.5
Una ogni tre giorni	3	0.3	0.4	0.5	0.7
Una al giorno	5	0.4	0.5	0.7	0.9
Una ogni sei ore	10	0.5	0.7	0.9	—
Una ogni ora	20	0.7	0.9	—	—

Per ottenere la variazione al valore in punti potere di un dono moltiplicate il valore ricavato dalla tabella della pagina precedente con quello riportato all'incrocio dei valori richiesti di durata dell'effetto e del numero di manifestazioni; nessun dono, tuttavia, potrà mai valere meno di un punto di potere.

In genere il numero di manifestazioni di un artefatto viene limitato in modo relativo, indicando un preciso intervallo di tempo che deve intercorrere fra un uso del dono e l'altro. Ciò consente di avere a disposizione un artefatto con doti magiche permanenti, ma i cui doni devono essere impiegati con una precisa cadenza temporale; tale caratteristica può essere utile per disporre di armi o protezioni potenti da usare solo in situazioni di vera necessità e per un costo relativamente contenuto.

Diversamente dal caso precedente, è possibile assegnare ad un artefatto un numero di manifestazioni assolute, in modo funzionare solo un numero limitato di volte ma senza alcuna altra restrizione; in tal caso, l'oggetto perde ogni capacità magica (come se sottoposto ad un rito di purificazione) appena viene usata l'ultima manifestazione disponibile. Usare una simile limitazione permette di creare oggetti come bacchette magiche o pergamene con formule arcane simili a quelle presenti in altri giochi di ruolo e può rivelarsi molto utile per ottenere frecce o proiettili con poteri magici monouso.

2.3.1 Metodi di Attivazione

Non in tutte le ambientazioni attivare i poteri di un oggetto magico può essere considerata un'azione di tipo naturale; in alcune, infatti, potrebbe essere necessario avere conoscenza delle pratiche arcane per far funzionare correttamente un artefatto dotato di poteri invocabili. Di seguito sono dati tre esempi di metodi di attivazione che il Narratore può impiegare nelle sue campagne.

Una forma di attivazione classica ed adoperabile anche da chi non abbia particolare familiarità con le pratiche magiche è l'**invocazione verbale**. Questa richiede che si reciti una formula particolare ad alta voce mentre si impugna o si indossa l'artefatto; un personaggio che conosca tale formula, non deve fare altro che dichiarare una manovra di esecuzione ed ottenere un successo in un lancio di verifica medio su conoscenze arcane per pronunciarla in modo appropriato ed attivare i doni presenti nell'artefatto.

Una forma meno comune e più adatta ad oggetti che debbano essere impiegati prevalentemente da maghi è l'**invocazione mentale**, nella quale è sufficiente entrare in sintonia con l'oggetto attraverso la concentrazione. Come nel caso precedente, occorre una manovra d'esecuzione ma il lancio di verifica su conoscenze arcane è di tipo difficile.

Infine, un oggetto creato in un'ambientazione ad alta connotazione magica potrebbe disporre della capacità di attivarsi da solo in presenza di particolari condizioni; in questo caso, quindi, colui che ne fa uso deve semplicemente compiere l'azione richiesta o tenerlo con se aspettando che l'evento stesso si verifichi. Durante la creazione di un artefatto dotato della citata capacità, il mago deve dare una precisa descrizione dell'evento che porta alla manifestazione dei poteri e considerare ridotto di uno il numero di punti potere in esso trasmissibili.

2.3.2 Artefatti con Incantesimo

Alcuni oggetti magici possono, invece che conferire poteri particolari, consentire al loro usufruttore di impiegare un particolare incantesimo. Ogni mago può creare artefatti di questo tipo facendo uso solo degli incantesimi che conosce e considerando per essi un valore in punti di potere pari ad un decimo (arrotondato in eccesso) della loro difficoltà finale; nel caso di rituali d'incantamento compiuti da gruppi di maghi, ciascun partecipante deve avere conoscenza dell'incantesimo e disporre dell'arte arcana ad esso relativa ad un grado di conoscenza non inferiore a quello dell'individuo che con meno conoscenze arcane.

A differenza dei normali artefatti, quelli che permettono di ricorrere ad incantesimi devono sempre essere attivati con uno dei metodi descritti nella pagina precedente; inoltre, se l'attivazione riesce causa all'utilizzatore una quantità di Fatica pari ad un decimo della difficoltà dell'incantesimo stesso, come se egli fosse un mago che lo ha lanciato normalmente. Ovviamente, effetti e limitazioni dell'incantesimo si manifestano esattamente come nella forma originaria e saranno direttamente pilotabili da colui che tiene con sé l'artefatto.



© Hakan Ackegard

«...il circolo magico inciso sulla rude roccia della caverna avrebbe protetto dalla magia ostile colui che si fosse trovato al suo interno, ma consentendogli allo stesso tempo di incrementare la sua capacità di entrare in comunione con il mondo degli spiriti...»

Non sempre gli artefatti magici sono di tipo portatile. In questo esempio, infatti, si tratta di un'incisione tracciata su una comune roccia i cui effetti si manifestano su chi si trova al suo interno!

L'incisione fu creata da un gruppo di streghe colandovi all'interno il sangue di un drago misto a resine vegetali; ciò ha permesso di considerarla un oggetto dotato di scarse affinità magiche e di infondere in essa doni per un totale di 4 punti di potere magico. Tuttavia, per poter aumentare la potenza degli effetti, si scelse di renderla attivabile solo una volta ogni tre giorni attraverso l'uso di una formula verbale tramandata oralmente ai membri della setta: "Yhama-Mathout".

Quando attivato dalla formula, il circolo rende colui che si trova al suo interno immune agli incantesimi aventi un potere inferiore a 2 (per 2 punti potere) e ne aumenta le abilità arte della natura ed arte della necromanzia di 3 punti ciascuna (per un totale di 6 punti potere). Tutti i citati effetti, però, durano solo 10 minuti e ciò, tenendo conto della possibilità d'attivazione limitata, porta il loro valore in punti alla metà di quello originario, coprendo totalmente la capacità di contenimento dell'oggetto.

Alchimia

3.1 Introduzione

L'alchimia è l'arte di ricavare sostanza con proprietà miracolose da materiali di tipo convenzionale, per lo più minerali, piante o parti d'animale. Facendo riferimento alla figura storica degli alchimisti che vissero verso la fine del medioevo, questa disciplina potrebbe definirsi una scienza vicina alla chimica ma contaminata da numerosi elementi legati alla superstizione ed al folklore, tuttavia essa assume nella letteratura fantasy un carattere più spiccatamente magico e... funzionale.

3.1.1 L'arte dell'Alchimia

L'**alchimia** viene rappresentata da una singola abilità basata sull'Esperienza del personaggio e la sua conoscenza consente di distillare sostanze dotate di facoltà speciali a partire da un ristretto numero di ingredienti opportunamente preparati. Tali ingredienti prendono il nome di **ingredienti alchemici** e le capacità da loro derivanti quello di **proprietà alchemiche**.

La preparazione di un composto alchemico qualsiasi (pozione, unguento, polvere o altro) richiede la lavorazione degli ingredienti per un periodo di tempo variabile a seconda del numero di proprietà da estrarre; maggiore è il loro numero, infatti, più difficile e lunga sarà la lavorazione. La prima delle due tabelle riportate a fondo pagina consente di stabilire entrambi questi parametri a partire dal numero di proprietà alchemiche presenti nella sostanza compiuta; notate che, in questo caso, una proprietà ripetuta più volte per accrescerne gli effetti (come sarà descritto nel prossimo paragrafo) conta ugualmente come più proprietà distinte.

Per reperire i propri ingredienti gli alchimisti possono rivolgersi a mercanti o cacciatori, ma nel caso di sostanze minerali o vegetali possono scegliere di dedicarsi personalmente alla loro ricerca recandosi in un luogo adeguato. Ogni ricerca di questo tipo richiede un giorno di tempo ed occorre il successo di un lancio di verifica su alchimia contro una difficoltà stabilita dalla rarità dell'ingrediente per riuscire a trovarne delle quantità sufficienti ad una o più dosi d'effetto; allo scopo usate la seconda delle tabelle sottostanti.

© Hakan Ackegard



Proprietà Infuse	Difficoltà Creazione	Tempo Richiesto
Una	15	Tre ore di lavoro
Due	20	Sei ore di lavoro
Tre	25	Un giorno di lavoro
Quattro	30	Tre giorni di lavoro
Cinque	35	Una settimana di lavoro

Rarità Ingrediente	Difficoltà Ricerca	Dosi Reperibili
Comune	15	2D6 + metà Percezione
Non Comune	20	1D6 + metà Percezione
Raro	25	1D3 + metà Percezione
Molto Raro	30	metà Percezione

3.1.2 Preparati Alchemici

I prodotti finiti delle lavorazioni alchemiche possono distinguersi in quattro tipi principali: pozioni, unguenti, polveri e sieri. Ciascuno di questi richiede procedimenti di preparazione leggermente diversi e le modalità d'uso variano dall'uno all'altro, con conseguente variazione del prezzo finale nella vendita al dettaglio.

Le **pozioni** sono la forma di preparato alchemico più comune e sono vendute in fiale o ampolle con capacità oscillante fra i 50 ed i 150 millilitri. La loro preparazione richiede la disponibilità di attrezzatura adeguata, di acqua e di fuoco, ed il procedimento impiegato è molto simile a quello della distillazione degli alcolici; il prezzo di vendita al dettaglio è solitamente pari a quello normalmente indicato nelle liste dell'equipaggiamento. Gli effetti di queste sostanze si manifestano solo dopo una loro ingestione diretta, generalmente con un ritardo di 1D6 turni.

Gli **unguenti** sono comuni quanto le comuni pozioni e sono preparati attraverso macerazione degli ingredienti in una base d'olio ed acqua. L'attrezzatura richiesta è molto semplice, tanto da potere essere improvvisata con poca difficoltà, ed il tempo di lavorazione richiesto è pari alla metà di quello indicato nella tabella della pagina precedente. Gli unguenti sono meno costosi delle pozioni e sono venduti in cofanetti di legno il cui contenuto deve essere interamente spalmato sulla pelle; gli effetti si manifestano dopo 1D6 minuti dalla completa applicazione.

Le **polveri** sono ottenute dalla macerazione finissima degli ingredienti dopo accurata preparazione e purificazione degli stessi; il procedimento risulta piuttosto complesso, richiede un'attrezzatura specifica ed impegna il 50% di tempo in più rispetto a quello indicato nella tabella della pagina precedente. Le polveri hanno solitamente un costo maggiore rispetto alle pozioni, ma i loro effetti si manifestano subito l'inalazione o l'ingestione.

I **sieri** sono ottenuti tramite distillazione in olio delle polveri ed agiscono in modo istantaneo subito dopo l'inalazione, l'ingestione o l'ingresso nel corpo attraverso una ferita aperta; si tratta, pertanto, di una delle forme più apprezzate da avventurieri ed assassini e può essere sottoposta a forti controlli di legge. Preparare un siero richiede un'attrezzatura specifica e, se si parte dagli ingredienti, un tempo pari al doppio di quello normale; diversamente, partendo da una polvere completa, è possibile ottenerne il siero impiegando metà del normale tempo di preparazione.

3.1.3 Lavorazione Alchemica

La preparazione di una sostanza alchemica richiede l'impiego di due o più ingredienti differenti che devono essere miscelati e lavorati al fine di ottenere uno dei prodotti indicati in precedenza; come citato in precedenza, ciò può richiedere o meno la disponibilità di un'attrezzatura da lavoro specifica (che l'alchimista dovrà in qualche modo acquistare) e richiedere più o meno lunghi.

Per definire le proprietà attribuite alla sostanza finita, elencate tutte le proprietà degli ingredienti impiegati nella lavorazione e verificate quante volte ciascuna di esse si presenti; quelle che compaiono due volte andranno attribuite alla sostanza con effetto normale, quelle che compaiono tre volte saranno attribuite con effetto doppio e quelle che compaiono quattro o più volte andranno attribuite con effetto quadruplo. E' importante notare, tuttavia, che nessuna delle proprietà nata dalla combinazione degli ingredienti usati può essere esclusa dall'alchimista; pertanto, se si vuole evitare che un preparato abbia effetti "collaterali" indesiderati bisogna sceglierne con cura gli ingredienti.

Terminato il periodo di lavorazione definito, stabilite se la sostanza ottenuta ha o meno le proprietà alchemiche stabilite effettuando un lancio di verifica sull'abilità alchimia contro la difficoltà riportata nella tabella della pagina precedente per il numero di proprietà assegnate. Se il lancio riesce saranno presenti tutte le proprietà assegnate, mentre se fallisce per meno di 5 punti metà delle proprietà (scelte a caso ed arrotondando per eccesso) non compariranno; un fallimento peggiore renderà la sostanza priva di qualsiasi utilità.

Il valore economico di una sostanza alchemica deve coprire il costo degli ingredienti impiegati ed il tempo di lavorazione richiesto. In via puramente indicativa, può ritenersi che un'ora di lavoro di un'alchimista valga da due a quattro volte quella di un operaio della media borghesia.

3.2 Proprietà Alchemiche

L'elenco che segue illustra alcune delle proprietà alchemiche che il Narratore potrà assegnare agli ingredienti alchemici presenti nella sua ambientazione; eventuali nuove proprietà potranno essere scelte dallo stesso ed aggiunte alla lista secondo le necessità.

Denominazione	Effetti scatenati sul soggetto
Antidoto	Rimuove 1D3 dosi di veleno nell'arco di un minuto di tempo.
Antipatia	Riduce di un punto il Fascino per dieci minuti di tempo.
Balzo	Conferisce un +3 ai lanci di verifica fatti per saltare nei successivi dieci minuti.
Debolezza	Riduce di un punto la Forza per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Destrezza	Aumenta di un punto la Destrezza per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Disincanto	Rende immuni agli incantesimi aventi Potere 1 o inferiore per dieci minuti di tempo.
Confusione	Riduce di un punto l'Esperienza per dieci minuti di tempo.
Forza	Aumenta di un punto la Forza per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Guarigione	Rimuove 1D3 punti Ferita nell'arco di un'ora di tempo.
Immersione	Consente di respirare sott'acqua per dieci minuti di tempo.
Lentezza	Riduce di un punto i Riflessi per dieci minuti di tempo.
Lesione	Causa 1D3 punti Ferita nell'arco di un'ora di tempo.
Lucidità	Aumenta di un punto l'Esperienza per dieci minuti di tempo.
Occlusione	Riduce di un punto la Percezione per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Percezione	Aumenta di un punto la Percezione per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Protezione	Riduce di un punto i danni recati da ogni colpo inflitto nei dieci minuti successivi.
Repellente	Tiene alla larga animali con Forza 2 o inferiore per un'ora di tempo.
Simpatia	Aumenta di un punto il Fascino per dieci minuti di tempo.
Stanchezza	Causa 1D3 punti Fatica nell'arco di un minuto di tempo.
Velocità	Aumenta di un punto i Riflessi per dieci minuti di tempo.
Vertigini	Riduce di un punto la Destrezza per dieci minuti di tempo; non modifica i parametri associati.
Vigore	Rimuove 1D3 punti Fatica nell'arco di un minuto di tempo.

Per ciascuna ambientazione il Narratore dovrebbe preparare un elenco degli ingredienti adoperabili per la creazione di sostanze alchemiche, indicando per essi dalle tre alle quattro proprietà alchemiche note e l'eventuale rarità nel caso sia possibile una ricerca diretta.



*«Ogni cosa nel mondo ha in se frammenti di magia,
e ciò che io faccio è tirare fuori questi frammenti
affichè essi possano unirsi fra loro fino a
rendersi visibili con prodigi che vanno oltre la
comprensione di noi comuni mortali.»*

GeneSys è un prodotto ludico liberamente distribuibile ed utilizzabile a soli fini personali. Per rispetto dei diritti d'autore e della proprietà intellettuale, non è possibile copiare, plagiare o modificare in tutto o in parte i suoi contenuti senza prima aver ottenuto il consenso dei rispettivi autori.

Potete reperire tutto il materiale disponibile per GeneSys sul sito internet:
www.rpgasylum.altervista.org

Tutte le illustrazioni sono copyright di Hakan Ackegard e possono essere reperite all'indirizzo internet:
www.ackegard.com

Commenti, suggerimenti o partecipazioni al presente regolamento possono essere espresse sul Forum de "Il Nucleo":
www.ilnucleo.org