

Le Capacità della Magia

Le diverse confraternite e sorellanze del Magnamund sono incredibilmente varie, e sfruttano la fonte della creazione da molti angoli diversi e con filosofie radicalmente differenti. Eppure ci sono delle costanti comuni a tutti, poiché tutti sfruttano lo stesso fondamentale potere della magia. Per aiutare a rappresentare questo in termini di gioco, qui sono raccolte una serie di chiarificazioni e regole ampliate che si occupano di magia e stregoneria nel mondo di *Lupo Solitario*.

Danno Magico Base e Multiclassare

Alcuni ordini che usano la magia, nel Magnamund – in particolare i Maghi di Dessi, la Confraternita della Stella di Cristallo e le Streghe di Shaddaki, fra gli altri – hanno una statistica chiamata “danno magico base”. Assieme al privilegio di classe Combattimento Magico, ciò rappresenta la pura potenza magica del personaggio e nella maggior parte dei casi aumenta lentamente man mano che l’incantatore aumenta il proprio livello di classe. Comunque, in rare (sebbene non eccessivamente) occasioni un mago di un ordine si trova inserito in un altro.

A differenza del privilegio di classe Combattimento Magico, che può sommarsi con qualsiasi classe che possiede lo stesso privilegio, il danno magico base si sovrappone sempre a se stesso. Gli incantatori lanciatori multiclasse useranno sempre il valore più alto (il danno magico base che potrebbe, come risultato massimo del suo numero di dadi, produrre il valore più alto) quando lanciano incantesimi o utilizzano la capacità di una delle due classi. In breve, il danno magico base non si somma. Quindi una Strega di Shaddaki di 10° livello/Confratello della Stella di Cristallo di 2° avrebbe un danno magico base di 1d10 quando lancia Rituali o incantesimi della Mano Sinistra.

Le eccezioni a questa regola sono alcune Classi Avanzate. Se una Classe Avanzata ha regole speciali a proposito di come il danno magico base si combini o si applichi, ciò viene indicato nella descrizione del suo privilegio di classe Combattimento Magico o Combattimento Magico Parziale.

Concentrazione (Cos)

Questa abilità viene utilizzata ogni volta in cui il personaggio ha bisogno di calma e mani ferme in occasioni avverse.

Prova: Devi superare una prova di Concentrazione ogni volta in cui potresti essere distratto (ad esempio subendo danni, o in caso di esposizione a tempo inclemente)

mentre stai compiendo una qualsiasi azione che richieda piena attenzione. Queste azioni includono lanciare un incantesimo della Confraternita, concentrarsi su di un incantesimo attivo, dirigere un incantesimo, utilizzare una capacità magica o utilizzare un’abilità che richieda più di una singola azione. In generale, se un’azione non magica richiede solo un’azione standard o meno per essere completata, non devi superare prove di Concentrazione per evitare di essere distratto.

Se la prova di Concentrazione riesce, puoi continuare nella tua azione come al solito. Se la prova fallisce, l’azione fallisce automaticamente e viene sprecata. Se stavi lanciando un incantesimo, l’incantesimo viene perduto ma il suo costo in Resistenza o Forza di Volontà viene comunque pagato. Se ti stavi concentrando su di un incantesimo attivo, l’incantesimo cessa come se avessi smesso di concentrarti su di esso. Se stavi dirigendo un incantesimo, la direzione fallisce ma l’incantesimo resta attivo. Se stavi utilizzando qualsiasi altro tipo di capacità straordinaria, magica o soprannaturale, quell’utilizzo della capacità viene perso e qualsiasi costo in Resistenza e Forza di Volontà viene comunque pagato. Anche l’utilizzo di una capacità non magica fallisce ed in alcuni casi una prova di abilità fallita può avere anche altre ramificazioni.

La tabella Concentrazione riassume vari tipi di distrazioni che ti costringono a compiere una prova di Concentrazione. Se più di un tipo di distrazione è presente, devi superare una prova per ognuno di essi; qualsiasi prova di Concentrazione fallita indica che non hai completato l’obiettivo, e ulteriori prove sono ridondanti.

Azione: Nessuna. Compiere una prova di Concentrazione non richiede un’azione; è parte di un’azione gratuita (quando viene tentata riflessivamente) o parte di un’altra azione (quando viene tentata attivamente).

Ritentare: Sì, sebbene un successo non cancelli gli effetti di un precedente fallimento, come la perdita di un incantesimo che stavi lanciando o la cessazione di un incantesimo su cui ti stavi concentrando.

Controincantesimo

L’incantesimo della Confraternita “Controincantesimo” ha effetto contro quasi tutti i tipi di arte magica descritti in questo libro, a meno che il testo non specifichi altrimenti. Come regola, quasi tutte le capacità magiche (Mag) possono essere soggette a Controincantesimo mentre le capacità soprannaturali (Sop) no. Coloro che conoscono Controincantesimo possono quindi neutralizzare:

CONCENTRAZIONE

CD di Concentrazione

10 + danno subito

CD pari alla CD per resistere all'incantesimo che stai lanciando

10

15

20

15

5

10

CD del tiro salvezza

dell'incantesimo distraente

Distrazione

Danno subito durante l'azione¹.

Subito danno continuo durante il lancio dell'incantesimo².

Movimento vigoroso (su una cavalcatura in movimento, un'agitata corsa su carro, piccola barca in acque agitate, sotto coperta in una nave in mezzo alla tempesta).

Movimento violento (cavallo al galoppo, corsa di un carro molto sbalottato, piccola barca nelle rapide, ponte di una nave nella tempesta).

Movimento estremamente violento (terremoto).

Intralcio o seriamente ristretto nei movimenti.

Tempo atmosferico: forte vento con pioggia accecante o nevischio.

Tempo atmosferico: vento con grandine, polvere e detriti.

Distratto da un incantesimo o abilità che non danneggia³, o tempo atmosferico causato da un incantesimo o potere, come Raccogliere Tempeste³.

¹ Come durante il lancio di un incantesimo con tempo di lancio di 1 round o più, o l'esecuzione di un'attività che richieda più di un'azione di round completo (come Disattivare Congegni). Anche il danno provocato da un attacco preparato fatto in risposta ad un incantesimo o un'abilità utilizzata (per incantesimi con un tempo di lancio di 1 azione standard) o all'azione intrapresa (per attività che non richiedano più di un'azione di round completo).

² In effetti, l'incantatore deve effettuare una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD per resistere propria dell'incantesimo stesso.

³ Se l'incantesimo o la capacità non concede tiro salvezza, utilizzare la CD che avrebbe avuto il tiro salvezza se l'avesse concesso, o usare la CD indicata alla voce "subito danno continuo durante il lancio dell'incantesimo", di sopra (a scelta dell'Arbitro di Gioco).

- La magia della Spirale di un Druido Cenerese.
- La magia dei Circoli di un Custode delle Erbe.
- I Trucchi della Selva di un Mistico Kundi.
- Le capacità di Sapere Arcano di un Saggio di Lyris – Celestialismo¹, Sonomanzia, e magia della Mano Sinistra.
- La Voce di Potere ed i Rituali² di una Strega di Shaddaki.
- Le Antiche Arti³ di uno Stregone Shianti.
- La Magia di Battaglia di un Cavaliere Vakeros.

¹ Ma un Controincantesimo non può mai annullare o alterare gli effetti dell'Astro Prescelto di un Saggio.

² Questi rituali sono famosi per la difficoltà nel neutralizzarli. Aumenta la CD di un tentativo di Controincantesimo di +2 per rifletterlo.

³ Le Arti Minori di uno Stregone Shianti si neutralizzano normalmente. Le Arti Maggiori sono virtualmente impossibili da neutralizzare, persino per un Gran Maestro della Stella di Cristallo. Lo Stregone Shianti può decidere immediatamente di potenziare la struttura della sua Arte Maggiore se essa viene attaccata da un Controincantesimo. Per ogni 2 punti Forza di Volontà spesi dallo Stregone Shianti, la CD per il Controincantesimo aumenta di +3. Nota che ciò influisce anche sul costo in Resistenza necessario per il Controincantesimo sull'effetto dell'Arte Maggiore. Ciò significa che i maghi della Confraternita possono facilmente venire devastati tentando un Controincantesimo contro un'Arte Maggiore, visto che non possono scegliere di "lasciar perdere" un Controincantesimo dopo averlo iniziato.

Attacchi di Contatto

Questo tipo di attacchi riflette come alcuni dei più particolari o delle più potenti classi di incantatori abbiano sviluppato un metodo per ignorare l'armatura dei loro avversari. Un attacco di contatto ignora qualsiasi bonus di armatura o scudo il bersaglio possiede, inclusi i bonus capolavoro, superiori o sublimi. I bonus che questi oggetti offrono alla Classe Armatura del bersaglio semplicemente non hanno effetto in caso di attacchi di contatto. I bonus magici di qualsiasi armatura o scudo si applicano contro gli attacchi di contatto, e allo stesso modo, qualsiasi altro bonus (dovuto ad un'alta Destrezza o al combattere sulla difensiva, ad esempio) viene applicato.

Un attacco di contatto non è un attacco magico. Userà sempre la Combattività Base dell'attaccante, non la sua Combattività Magica Base. Può anche infliggere danno come per un normale attacco senz'armi.

Per esempio, Thaymor il Cavaliere del Regno di Sommerlund viene attaccato dall'incantesimo Avvizzimento di un Druido Cenerese (dalla Spirale della Morte). Thaymor, avvolto da una risplendente armatura di piastre magiche, normalmente ha Classe Armatura 22 (+1 Des, +8 armatura di piastre, +2 superiore, +1 magica). Contro l'incantesimo Avvizzire, la sua Classe Armatura è solo 12 (visto che sia il bonus +8 dell'armatura di piastre che il bonus superiore di +2 vengono ignorati).