

GUIDA ALLA MAGIA DI FULCRON

Introduzione	3
Abilità per maghi	5
Scuole di Magia	8
Scuola di magia: Guaritore	8
Mago apprendista	8
Mago praticante	8
Mago esperto	8
Scuola di magia: Necromante	10
Mago apprendista	10
Mago praticante	10
Mago esperto	10
Scuola di magia: Idromante	12
Mago apprendista	12
Mago praticante	12
Mago esperto	12
Scuola di magia: Geomante	13
Mago apprendista	13
Mago praticante	13
Mago esperto	13
Scuola di magia: Piromante	14
Mago apprendista	14
Mago praticante	14
Mago esperto	14
Scuola di magia: Aeromante	15
Mago apprendista	15
Mago praticante	15
Mago esperto	15
Scuola di magia: Cronomante	16
Mago apprendista	16
Mago praticante	16
Mago esperto	16
Scuola di magia: Psicocinetico	17
Mago apprendista	17



Mago praticante	17
Mago esperto	17
Scuola di magia: Arcanista	18
Mago apprendista	18
Mago praticante	18
Mago esperto	18



INTRODUZIONE

Nel mondo di Fulcron esistono varie scuole di magia e per una di esse è essenziale che il proprio PG acquisti l'abilità **"Scuola di magia - classe magica"**. Questa abilità può essere presa più volte, ma cambiando il tipo di magia, ed esistono limitazioni: non è possibile prendere più classi dello stesso tipo (Animisti, elementalisti, ecc.). Per ogni ulteriore scuola di magia scelta va ripresa l'abilità base specificando la nuova classe di magia e successivamente per ottenere e usare le abilità della nuova classe magica va acquistato il grado di apprendista, praticante e esperto in quella scuola di magia.

Per utilizzare un incantesimo è necessario pronunciare una frase sensata avendo cura di inserire l'incipit della propria classe e successivamente pronunciare a voce alta IMPERIUM seguito da una chiara descrizione, per quanto possibile rimanendo in gioco, di cosa fa l'incantesimo. Esempio: *"Vocando ignem IMPERIUM che tu venga incenerito"* (riferimento all'incantesimo "Incenerire").

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

	Numero di incantesimi Sbloccabili	Numero di incantesimi a scena
Apprendista	5	3 - 0 - 0
Praticante	3	4 - 2 - 0
Esperto	2	5 - 3 - 1

Specifico la questione degli incantesimi a combattimento (scena) poichè ho paura che la tabella non renda l'idea:

- Apprendista: si possono lanciare 3 incantesimi da apprendista, 0 da praticante e 0 da esperto;
- Praticante: si possono lanciare 4 incantesimi da apprendista, 2 da praticante e 0 da esperto;

- Esperto: si possono lanciare 5 incantesimi da apprendista, 3 da praticante e 1 da esperto.

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



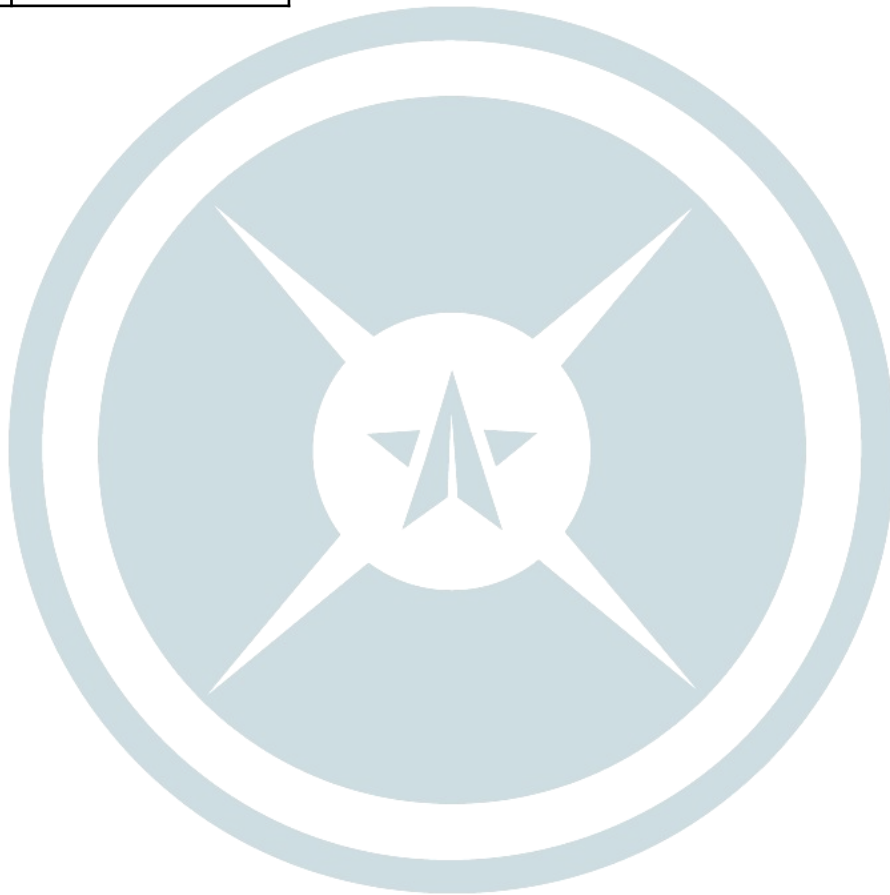
ABILITÀ PER MAGHI

Nome	Costo	Prerequisito	Descrizione
Scuola di magia (...)	10		Con questa abilità è possibile acquistare il grado di apprendista in una delle 9 scuole di magia, scelta specificando il nome nell'abilità.
Mago apprendista	25	Scuola di magia	Si può accedere agli incantesimi da apprendista della propria scuola magica
Mago praticante	50	Mago apprendista	Si può accedere agli incantesimi da praticante della propria scuola magica
Mago esperto	100	Mago praticante	Si può accedere agli incantesimi da esperto della propria scuola magica
Mago specialista	30	Scuola di magia	Quest'abilità consente all'incantatore di avere un incantesimo aggiuntivo per ogni grado di esperienza (apprendista, praticante e esperto), ma non potrà scegliere un'ulteriore scuola di magia.

Incantare oggetti	20	Un incantesimo di grado apprendista o superiore	Il tutto va comunicato alla regia prima dell'inizio della giornata di gioco. Il rituale permette di incantare un oggetto con uno dei propri incantesimi conosciuti. L'incantamento dura un anno associativo e l'oggetto si può utilizzare una volta al giorno.
Catalizzatore incantesimi	di 15	Incantare oggetti	Permette di utilizzare le gemme nei rituali come catalizzatori per favorirne la riuscita.
Invocazione	10	Scuola di magia	Consente di capire se un oggetto è magico e il suo eventuale potere, leggendo il retro del cartellino. È possibile insegnare ad un'altra persona come usare l'oggetto, a patto che l'apprendistato duri una giornata.
Mago da battaglia	20	Scuola di magia	È possibile lanciare incantesimi pur indossando un'armatura di

			cuio.
--	--	--	-------

	Costo per Incantesimo
Apprendista	15 Pab
Praticante	20 Pab
Esperto	40 Pab



SCUOLE DI MAGIA

SCUOLA DI MAGIA: GUARITORE

Formula: *Animam voco protego la vita ...*

Mago apprendista

Cura semplice	Permette di guarire tutti i PF di un soggetto.
Bandire Non-morti	Permette di bandire un essere non morto.
Stordire	Permette di stordire un soggetto colpito.
Ammutolire	Rende incapace il soggetto di parlare.
Cura malattie	Questo incantesimo funziona come l'abilità "Trattare malattie", ovvero è necessario simulare un trattamento, somministrare un medicinale o far assumere un decotto, la cura è a discrezione del giocatore, ma il soggetto non risente dei postumi della malattia.

Mago praticante

Cura veleni	Permette di curare un qualsiasi tipo di veleno tranne il Perennis Somnum .
Tutela	Permette di controllare mentalmente un bersaglio e ordinargli di proteggere l'incantatore.
Tatuaggio curativo	Il guaritore utilizza la propria magia per creare un tatuaggio che rilascia un incantesimo di cura al soddisfarsi di una qualsiasi condizione, decisa in precedenza dall'incantatore. Il tatuaggio deve essere fisicamente disegnato sul corpo del soggetto.

Mago esperto

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

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



SCUOLA DI MAGIA: NECROMANTE

Formula: *Animam voco distorgo la vita ...*

Mago apprendista

Controllare non morti	Permette di controllare un non morto finché non si viene sconfitti o inabilitati.
Incutere Paura	Permette di terrorizzare un soggetto.
Stordire	Permette di stordire un soggetto.
Tocco corruttore	Se il necromante si procura un oggetto caro a qualcuno può corrompere il possessore infliggendogli una piccola maledizione (la maledizione non può uccidere, causare ferite invalidanti o privare il gioco a qualcuno, ma può, per esempio, provocare una forte emozione verso qualcuno o qualcosa). Necessita di un piccolo rituale magico scenico.
Necrofagia	Quando il necromante si trova nelle vicinanze di una creatura morente (sia alleati che non) è in grado di assorbire le sue ultime energie e guarirsi 1 PF. <u>L'incantesimo non uccide un personaggio a meno di indicazioni della regia.</u>

Mago praticante

Tocco del vampiro	Permette di ferire a distanza un bersaglio e curarsi 1 PF
Parlare con i morti	Tramite un semplice rituale è possibile parlare con soggetto morto da poche ore per fargli 3 domande alle quali dovrà rispondere in completa sincerità. Il tutto nei limiti della trama e delle conoscenze del soggetto.
Risveglio dalla tomba	Questo incantesimo può essere castato nella condizione di sconfitto. e fa ri-ottenere un PF all'incantatore.

Mago esperto

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

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



SCUOLA DI MAGIA: IDROMANTE

Formula: *Vocando Aqua ...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

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

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: GEOMANTE

Formula: *Vocando Terra ...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

Forza della terra	Utilizzando le apposite fasce, l'incantatore può ferire con le mani
Durezza	Quest'incantesimo conferisce all'incantatore 1 classe di riduzione.
Vena d'argento	Il prossimo combattimento un'arma infliggerà danni argentei. Va applicata la fascia grigia sull'arma.

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: PIROMANTE

Formula: *Vocando Ignem ...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

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

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: AEROMANTE

Formula: *Vocando Aerem...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

Lama d'etere	Se si casta questo incantesimo su un'arma da taglio, questa farà danno magico per tutto il combattimento. Applicare la fascia blu sull'arma.
Corrente ascensionale	Permette di ignorare tutti i danni provenienti da armi da tiro o da lancio
Muro d'aria	Grazie ad una barriera di vento, l'incantatore è in grado di tenere a distanza un gruppo di persone, sia alleati che non

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: CRONOMANTE

Formula: *Dominio temporis...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

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

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: PSICOCINETICO

Formula: *Potere mentis...*

Mago apprendista

Dardo mentale	Permette evocare un dardo magico che ferisce un bersaglio
Premonizioni	Si può fare una predizione sul futuro di una persona tramite un piccolo rituale e al live seguente si riceveranno le informazioni
Confondere	Permette di stordire un soggetto.
Emozione	Si può costringere un soggetto a provare una determinata emozione (paura, dolore, tristezza, odio, ecc...)
Metaconoscenza	Il mago apprende i dettagli riguardanti una singola conoscenza, per fare ciò deve comunicare prima di un evento la conoscenza che desidera acquisire. Non utilizzabile durante un live

Mago praticante

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

Mago esperto

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

SCUOLA DI MAGIA: ARCANISTA

Formula: *Translatio Virtus...*

Mago apprendista

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

Mago praticante

Dissolvi magia	Permette di annullare tutti gli effetti magici presenti su esattamente 1 persona alleata. Gli effetti ad area non possono essere dissolti.
Ricarica energetica	L'incantatore restituisce gli incantesimi usati ad un altro soggetto
Risucchio magico	L'incantatore può direzionare verso se stesso un incantesimo che ha come bersaglio un'altra persona. L'arcanista ne subisce gli effetti. Se usato fuori da combattimento può trasferire su se stessi gli effetti di un incantesimo o di una pozione, subendone gli effetti.

Mago esperto

Legame energetico	Attraverso un rituale è possibile legarsi magicamente con un bersaglio. Questo legame conferisce al bersaglio totale immunità a qualsiasi danno (fisico e magico), ma se
-------------------	--

	l'incantatore viene sconfitto, anche il bersaglio diventa sconfitto.
Plasmare l'energia	Tutti gli incantesimi di danno che hanno come bersaglio l'incantatore lo curano invece che arrecargli danno

