

Magia

Permessi: avere Mago come parte del proprio Concetto Base.

Costi: punti Abilitade

Questa Abilitade consente di lanciare potenti incantesimi, che manipolano i quattro elementi che compongono la realtà: acqua (Idriz), terra (Geas), aria (Pneos) e fuoco (Ignis). Attraverso i loro incantesimi, i maghi sono in grado di compiere azioni altrimenti impossibile, come far comparire fiamme dal nulla; volare sostenuti dal vento; passare attraverso i muri o far piovere o nevicare a comando.

Lanciare un incantesimo richiede concentrazione ed uno sforzo psicofisico notevole: dopo ogni incantesimo il mago deve segnare una Conseguenza fisica Lieve se l'Opposizione del suo tiro era +2 o meno; Moderata se andava da +3 a +5 e Grave se era +6 o più.



Sopravanzare uno Ostacolo: Magia può essere utilizzata al posto di una qualsiasi altra Abilitade quando il mago si trova a dover Sopravanzare un qualsiasi ostacolo. Il mago non deve far altro che descrivere in che modo l'incantesimo che andrà a lanciare utilizzerà uno dei quattro elementi per superare il problema. L'Opposizione è in questo caso identica a quella che fornirebbe normalmente l'ostacolo in questione.

Gli incantesimi permettono anche al mago di compiere azioni altrimenti impossibili (come camminare illesi attraverso le fiamme di un incendio o abbattere uno spesso muro di pietra con il semplice tocco). In questo caso, l'Opposizione è sempre almeno Eccellente (+6).



Creare uno Avvantaggio: Allo stesso modo, un incantesimo può essere utilizzato per Creare un Avvantaggio descrivendo il modo in cui un elemento aiuta le azioni del mago o dei suoi compagni. In questo caso, l'elemento in questione può essere sfruttato sia in maniera letterale (per esempio, un soffio di vento che sbilancia gli avversari), che in maniera metaforica (conferendo la *leggerezza dell'aria* o la *forza della terra* ad un compagno).



Assalire: Gli incantesimi possono anche essere utilizzati durante un conflitto per attaccare o difendersi. Il mago può attaccare un avversario all'interno della sua Zona senza penalità, oppure un avversario al di fuori di essa con una penalità di +1 all'Opposizione per Zona di distanza. Prendendo una penalità di +2 alla sua Opposizione, può decidere di colpire tutti i personaggi presenti in una zona (escluso sé stesso) con il suo attacco.

Nel caso in cui il mago utilizzi la Magia per Assalire e/o Scudare durante un Conflitto, non dovrà segnare le Conseguenze dovute al lancio degli incantesimi normalmente, ma attenderà la fine dello scontro.

Una volta terminato il Conflitto, dovrà segnarsi una Conseguenza basata sull'Opposizione più alta che ha dovuto superare



Scudare: vedi Assalire.