

BASIC IMPETUS FANTASTICUS

LA MAGIA

Note legali a questa edizione.

Basic Impetus Fantasticus La Magia è un insieme di regole create originalmente dal sottoscritto con il contributo di amici per simulare l'uso della Magia nei combattimenti medioevali. Basic Impetus nasce come idea di Lorenzo Sartori (tutti i diritti sul gioco sono suoi) ed è scaricabile, gratuitamente, presso www.dadiepiombo.com

Nessun gioco fantasy potrebbe essere completo senza Maghi e Chierici. Evocazioni di mostri, lampi accecanti o frecce che s'incendiano dopo esser state scoccate fanno parte dell'immaginario classico di questo tipo di giochi. Ogni ambientazione ha la sue regole specifiche, che si tratti della Terra di Mezzo o dei Reami Dimenticati, ogni Mago è unico a se stesso.

Nella prima versione di Basic Impetus Fantasticus avevamo (io ed alcuni amici) sviluppato delle armate fantasy generiche. Ciascuna accompagnata da uno o due personaggi in grado di lanciare incantesimi. Soluzione che per una partita occasionale poteva andare bene, ma che giocando piccole campagne dimostrava i suoi limiti. Se da una parte limitava le combinazioni "spaccamontagne" dall'altra si perdeva il gusto del magico fine a se stesso.

Ho pertanto sviluppato le regole sottostanti sulla base dei seguenti requisiti:

- Un Mago o Chierico, (Adepto da qui in avanti) che dir si voglia, possiede sicuramente più incantesimi/preghiere che può usare sul campo di battaglia.
- L'appartenenza del medesimo ad un popolo limita la sua affiliazione a certi tipi di Magia.
- Tutti i personaggi in grado di lanciare incantesimi/preghiere dovevano avere a disposizione le stesse potenzialità in fatto di potenza magica.
- Le regole dovevano essere il più possibili flessibili, tali da consentire la creazione stessa dell'incantesimo sul campo da gioco.
- Ci dovevano essere dei rischi nell'uso di certe stregonerie od evocazioni.
- Nel corso di una battaglia un incantatore doveva potere recuperare solo parte della propria potenzialità magica. Niente 10 Piogge di Meteoriti a catena sopra il povero avversario.
- La possibilità di disperdere l'incantesimo nemico o di rinforzare il proprio se necessario.
- Il numero degli usufruttori di Magia presso le armate doveva essere uguale per tutti.
- Potere usare le regole sulla Magia anche con le armate storicamente esistenti. Il che forse non è storico, ma vista la gamma di splendide miniature in scala 28mm di preti e maghi la tentazione è stata troppo forte.....

Esse non sono complete, alcune delle scuole più... ghiotte non sono presenti. Ma nell'attesa di completare il lavoro ci tenevo a dividerle con voi per sentire le vostre opinioni.

Gli Adepti

Ogni armata dispone di due Adepti. Che potranno essere indifferentemente un Mago ed un Chierico o due personaggi dello stesso tipo. I Chierici considerateli come i capi di culti legati a divinità che si manifestano presso il piano materiale. I due dispongono complessivamente di 60 Punti Mana che andranno divisi tra i due prima dell'inizio della partita. Dopo aver schierato le proprie truppe.

Usare la Magia con le armate storiche

Incomincio con una piccola precisazione. Non è mai stata mia intenzione voler simulare la battaglia di Canne, lasciatemi dire, ipotizzando che indovini e maghi avessero veramente dei poteri particolari. Questo lavoro strizza l'occhio a certe ambientazioni low-fantasy descritte in libri quali: Tre cuori e tre leoni, L'anello del Tritone, Conan il barbaro ed altri ancora. Mondi simili al nostro medioevo o l'antichità, ma dove la Magia è presente.

Ogni armata storica potrà quindi disporre di due personaggi da aggregare alle proprie unità e che rappresenteranno sciamani o preti di particolari divinità. Per esempio, un'armata di Vichinghi potrebbe includere un Adepto che usa la magia degli elementi (druido), mentre l'altro (sciamano) potrebbe avere accesso ai poteri della Luce (e richiedere l'aiuto delle Valchirie) o delle Tenebre (oscuro servitore di Surfur & Loky).

Ogni armata parte con 60 Punti Mana da suddividere tra i due personaggi. Questi potranno essere schierati presso qualsiasi unità, salvo le macchine da guerra. La loro presenza aggiunge uno (+1) al Valore di Demoralizzazione dell'unità in caso di sua perdita.

La descrizione di ogni scuola specifica quando può essere lanciato quel particolare tipo d'incantesimi.

Recupero dei Punti Mana

Ogni Adepto recupera alla fine del proprio turno di gioco 3 Punti Mana. Se anche non avesse ancora lanciato incantesimi non può farlo dopo che ha recuperato i punti.

Scuole disponibili agli Adepti

Ogni Adepto potrà scegliere fino a due scuole di Magia differenti. Ma non potrà mai scegliere assieme Luce e Tenebra e nella stessa armata non possono coesistere tra di loro le due scuole. Anche se scelte separatamente dai due Adepti dell'armata.

Inoltre la scelta della scuola Elementalista elimina la possibilità di sceglierne una seconda.

Tutti gli Adepti hanno l'abilità Dispersione degli Incanti di base.

Ogni Adepto può, per turno, lanciare uno solo incantesimo e può provare a disperderne solamente uno.

La Magia

La Magia si può descrivere come la capacità di ottenere un effetto più o meno ordinario tramite una fonte che non è legata a nessuna legge fisica conosciuta.

In base agli effetti che si propone di ottenere si può suddividere nelle seguenti specializzazioni:

Evocazione (fare comparire essere mostruosi o benigni)

Comando (rafforza il VBU delle proprie unità ed abbassa quelle nemiche)

Attacco (siano dardi magici o lampi di luce accecante)

Incantamento (aumenta o diminuisce il VBU di un'unità durante il combattimento

Elementi della natura (può provocare terremoti, far alzare/abbassare muri , dividere le acque o agitarle fino a far spuntare fuori degli spiriti , creare un tornado od una tempesta di fulmini, creare palle di fuoco).

Tenebra (crea non morti o provoca magie terribili, attacchi maggiorati ma con rischi di contro effetti letali. Evocazione di demoni infernali)

Luce (incantesimi letali contro gli esseri malvagi e tendenzialmente protettivi o di preghiera agli esseri celesti superiori).

Evocazione

Un Adepto, all'inizio del suo turno, può evocare un'unità di esseri naturali o fantastici a lui fedeli. Per fare ciò l'unità presso la quale si trova non deve muoversi nel turno in cui lancia l'incantesimo, può al massimo tirare se dotata di armi da tiro e non deve essere in fuga, rotta od impegnata in corpo a corpo. L'unità evocata deve essere posizionata entro 12 Unità di Misura di distanza dall'Adepto. Inoltre essa deve essere lontana almeno 10 Unità di Misura da ogni unità del nemico.

L'unità potrà essere mossa a partire dal turno successivo. Se dotata di armi da tiro potrà eventualmente usarle.

Il costo in Punti Mana è dato dalla somma dei seguenti parametri:

Per ogni Unità di Misura di distanza dall'Adepto = 1 Punto Mana (come minimo sempre 1, anche se l'Adepto la crea a contatto dell'unità presso la quale si trova)

Per ogni punto di VBU (minimo 2 massimo 6) = 1 Punto Mana

Per ogni punto di Impeto (minimo 2 massimo 4) = ½ Punto Mana

Per ogni punto di Movimento (minimo 1 massimo 7) = 1 Punto Mana

L'Unità così creata ha un Valore di Demoralizzazione di 2 se di Fanteria, 3 se Cavalleria, 4 se Volante.

Possono inoltre essere assegnate una o più delle abilità segnate qui di seguito:

- Si può dotare l'unità di armi da tiro, il costo, da aggiungere a quello calcolato precedentemente è il seguente:

Arco Corto tipo A = 2 Punti Mana

Balestra classe B = 4 Punti Mana

- Si può anche assegnare l'abilità di incutere Paura all'unità. Se questa viene assegnata il Valore di Demoralizzazione dell'unità è aumentato di uno (+1).

Fare paura = 3 Punti Mana se unità di Fanteria, altrimenti 6 se di Cavalleria.

- Si può assegnare all'unità la capacità di Volare. In questo caso il costo complessivo aumenta del 50% e l'unità si considera in volo ad alta quota.

L'unità dovrà essere rappresentata da una base adeguata al tipo che si vuole creare. Nel caso l'unità abbia una velocità pari fino a 5 Unità di Misura sarà considerata di fanteria, oltre questo valore cavalleria. Sarà considerata di Tipo Leggera se il suo VBU sarà pari o minore a 4, oltre questo valore sarà considerata di Tipo Pesante.

L'unità può essere rappresentata da qualsiasi miniatura che abbia compatibilità con l'armata scelta. Per esempio, tanto per non abbandonare i Vichinghi, l'unità potrebbe essere composta da Valchirie. Oppure, se di provenienza Mediorientale, tori o leoni.

Comando

Un Adepto può lanciare questo incanto sia contro unità amiche che non. Non può lanciarlo se si trova in corpo a corpo od in fuga. Può eventualmente caricare solo dopo che ha lanciato l'incantesimo. Se l'unità presso la quale si trova è dotata di armi da tiro può usarle indifferentemente prima o dopo che l'Adepto abbia lanciato l'incantesimo.

Se viene lanciato presso una unità amica questa sarà considerata avere un VBU più alto (o basso nel caso di unità nemica) di 1 per la durata del turno in corso e di quello successivo dell'avversario. Tale bonus avrà effetto solo per i Tiri di Coesione per evitare le perdite o per evitare di scappare da

un combattimento. L'unità può trovarsi presso qualsiasi punto del tavolo da gioco. Anche se fuori dalla vista dell'Adepto.

Il costo in Punti Mana è la somma dei seguenti parametri:

Per ogni Unità di Misura di distanza dall'Adepto = 1 Punto Mana (minimo sempre uno).

Per il VBU considerate il nuovo valore di VBU che avrebbe l'unità aggiungendo il bonus di +1 a quello attuale = 1 Punto Mana per punto del nuovo VBU che si viene a creare.

Se l'incantesimo viene lanciato contro una unità nemica l'effetto sarà l'opposto. Il VBU viene modificato abbassandolo di 1. Tale nuovo valore non incide con il VBU effettivo dell'unità in caso di combattimento. Ma ogni tiro di Coesione, per non fuggire od evitare i danni, verrà calcolato sul valore modificato dall'incantesimo.

Per ogni Unità di Misura di distanza dall'Adepto = 1 Punto Mana (minimo sempre uno).

Il costo in Punti Mana della modifica del VBU = 8 – il valore del VBU modificato (minimo sempre uno

L'unità deve essere entro la linea di vista dell'Adepto che casta. La linea di vista si applica su tutti i quattro lati dell'unità.

Nota: costa molto di più far demoralizzare una unità debole di una forte per bilanciare il fatto che sarà molto più semplice metterla in rotta. Se lanciate l'incantesimo contro una unità il cui VBU è sceso a 7 dagli 8 iniziali, vedrete che sarà comunque difficile infliggerle perdite. Ma se l'unità era a 4 e voi la portate a 3 ed infliggete due colpi.....

Attacco

L'unità presso la quale si trova l'Adepto non deve muoversi durante il turno in cui casta ed il bersaglio deve trovarsi entro la linea di vista dal lato anteriore della basetta dove egli si trova.

Il costo in Punti Mana è dato dalla addizione dei due seguenti parametri:

Per ogni Unità di Misura di distanza dal bersaglio = $\frac{1}{2}$ Punto Mana

Per ogni dado di attacco che si sceglie di creare (massimo fino a sei dadi) = $\frac{1}{2}$ Punto Mana

Per ogni 6 o singolo 5 si mette a segno un colpo. L'attacco non subisce modificatori dovuti alla distanza. L'unità che ha subito l'attacco esegue il test di coesione per le perdite normalmente.

Mostri od altri esseri che sarebbero normalmente immuni agli attacchi delle armi normali subiscono direttamente i danni dell'attacco senza tiro di coesione.

Incantamento

L'Adepto comanda che le armi o l'armatura di una propria unità siano più affilate o robuste del normale. Deve essere lanciato con l'unità che scorta l'Adepto ferma per il turno in questione, anche se può tirare se dispone di armi da tiro. Inoltre va lanciato prima che l'unità bersaglio sia mossa od abbia tirato.

L'unità che beneficia dell'incantesimo deve trovarsi entro 10 Unità di Misura dall'Adepto e deve essere in linea di vista dall'unità dove si trova questo ultimo. Viene considerata linea di vista qualsiasi linea di vista che abbia origine da uno qualsiasi dei lati dell'unità stessa. L'effetto dell'incantesimo si considera duri tutta la partita.

Effetto desiderato	Costo in Punti Mana
Aumentare il VBU di una propria unità di fanteria fino ad un massimo di +2 al VBU	4 Punti Mana per punto di VBU.
Aumentare il VBU di una propria unità di cavalleria fino ad un massimo di +2 al VBU	8 Punti Mana per punto di VBU.

Elementi della natura

Questa branca della Magia comprende tutti gli incantesimi che hanno effetto su tutti gli elementi della natura; Terra, l'Acqua, l'Aria ed il Fuoco.

Terra

Terremoto: smuove la terra sotto i piedi di un'unità che sia in linea di vista del lato frontale della basetta dove è posto il mago. Inoltre l'unità attaccata non deve essere in combattimento. Può comunque essere in fuga od inseguimento. L'Adepto che casta questo incantesimo non deve muoversi nel turno in questione. L'unità colpita deve eseguire un test di Coesione con successo altrimenti scappa come se avesse perso un combattimento. Se era già in fuga si rimuove la basetta dal tavolo. Se l'unità non si muove normalmente essa è persa.

Costo dell'incantesimo: 1 Punto Mana per Unità di Misura di distanza più 1 Punti Mana per ogni punto di VBU dell'unità bersaglio.

Elementale della Terra: l'adepto deve stare fermo il turno in cui lancia questo incantesimo. Egli fa sorgere, entro 5 Unità di Misura da se, un elementale della Terra. Questo essere (che va posto presso una basetta grande circa 4/5 centimetri per lato) nel turno in cui è evocato non può caricare ma solo muoversi. Le sue caratteristiche sono:

Tipo: Fanteria Pesante

Movimento : 6 Unità di Misura

VBU : 6

Impeto : 1

Note: incute Paura ed è immune ad ogni tipo di test per fuggire. Può subire le perdite ma non scapperà mai una volta in corpo a corpo. Potrà comunque inseguire un nemico in fuga.

Costo in Punti Mana: 18

L'evocazione dell'elementale può essere dispersa come quella di qualsiasi altro incantesimo.

Acqua

Crea pantano: l'Adepto comanda le correnti sotterranee di salire verso il livello del suolo. Questo fa sì che l'area dove sosta una unità diventi pressoché impraticabile. Per essere lanciato l'adepto non deve muoversi nel corso del suo turno e l'Unità bersaglio non deve essersi mossa nel turno precedente.

Nel corso del suo turno l'Unità impantanata può muoversi al massimo di metà del suo movimento e sono in avanti od indietro. Non le sono consentiti movimenti obliqui, conversioni od altro. Può eventualmente tirare ma soffre comunque del malus come se avesse mosso.

Il costo in Punti Mana è il seguente:

Per ogni Unità di Misura di distanza = 1 Punto Mana.

Per ogni punto di VBU = 1 Punto di Mana se fanteria, se cavalleria 1,5 Punti Mana arrotondando per eccesso.

Aria

Tornado: l'Adepto comanda la creazione di un tornado che impatta sopra una Unità bloccandola.

Può anche muoversi prima o dopo aver lanciato questo incantesimo, ma deve avere l'unità bersaglio nella linea di vista dell'arco frontale dell'Unità presso la quale si trova. L'Unità bersaglio non può usare le armi da tiro nel suo turno seguente ed ha un valore di movimento dimezzato.

Il costo in Punti Mana è il seguente:

Per ogni Unità di Misura di distanza = 0,5 Punto Mana.

Per ogni punto di VBU = 0,5 Punto di Mana se fanteria, se cavalleria 1 Punto Mana arrotondando per eccesso.

Fuoco

Fireball: l'Adepto comanda i poteri del fuoco. Dalle sue mani una potente palla incandescente parte per ingrandirsi lungo il suo tragitto e colpire il bersaglio. L'Adepto non deve muoversi nel turno in cui lancia questo incantesimo e deve avere il suo bersaglio nella linea di vista frontale dell'Unità presso la quale si trova.

Costo in Punti Mana:

Per ogni Unità di Misura = 2 Punto Mana

Per ogni punto di VBU dell'Unità colpita = 3 Punti Mana.

L'Unità bersaglio subisce tanti dadi di attacco quanto è il suo VBU. Ogni dado infligge danno con un risultato di 5+. Deve inoltre effettuare un tiro di Coesione anche se non subisce perdite. Se lo fallisce deve comunque effettuare una mossa di ripiegamento anche se sarà considerata recuperata nel suo prossimo turno.

Tenebra

Questa disciplina può essere selezionata solo da Adepti di armate volte al Male. Se si sceglie questa disciplina vuole dire che avete scelto i cattivi... bene, avrete a vostra disposizione gli incantesimi più malvagi e distruttivi. Certo, c'è sempre il rischio di bruciarsi facendo affari con ... l'inquilino del piano di sotto.

Luce

Questa disciplina può essere scelta solo da Adepti di armate del Bene.

Dispersione degli Incanti

Un Adepto può cercare di annullare gli effetti delle magie avversarie appena queste sono dichiarate.

Si possono annullare le magie ovunque sul campo da gioco.

La procedura è la seguente:

- a) Chi compie l'incantesimo dichiara cosa intende fare.
- b) L'altro giocatore dichiara che intende disperderlo.
- c) Il primo giocatore calcola il costo in Punti mana del suo incantesimo.

- d) L'altro giocatore spende 3 Punti Mana per ogni d6 che vuole usare.
- e) Entrambi i giocatori devono dichiarare se intendono aggiungere altri dadi (sempre al costo di 3 Punti Mana l'uno al proprio tiro.

Colui che sta lanciando l'incantesimo somma al costo in Punti Mana il risultato del lancio dei d6 acquistati successivamente. L'altro giocatore tira tanti d6 quanti ne ha acquistati. Se il risultato di chi è in "difesa" è maggiore od uguale a quello di chi lancia l'incantesimo questo ultimo non ha effetto. Altrimenti si considera riuscito.

Entrambi gli Adepti scalano dalla propria riserva i Punti Mana spesi.

Chi ha lanciato l'incanto sommerà al costo dei Punti Mana dell'incantesimo quello dei Punti Mana spesi per acquistare i dadi extra. Chi ha cercato di disperderlo sottrarrà alla propria riserva tanti Punti Mana quanto è il costo dei dadi che ha voluto acquistare.

Dispersione in comune: ogni Adepto può disperdere un incanto solamente a turno. Ma a volte il costo in Punti Mana per farlo è proibitivo. È pertanto possibile che entrambi gli Adepti di uno schieramento si associno nel provare a disperdere un incantesimo nemico particolarmente potente. Non potranno provare a disperderne altri in quel turno, ma ogni Adepto contribuisce con una parte delle proprie riserve di Punti Mana nell'acquisto dei dadi per la dispersione.

Disperdere un incantesimo già lanciato: Un Adepto potrebbe volere cercare di disperdere un incantesimo lanciato in precedenza ed ancora persistente. Può farlo decidendo quanti dadi lanciare e quindi Punti Mana spendere. Se il risultato del lancio dei dadi è pari o maggiore al numero di Punti Mana spesi per lanciarlo si considera disciolto immediatamente. In ogni caso i Punti Mana spesi sono sottratti da quelli che aveva.

Autore: A. Canonico

Per informazioni e chiarimenti: info@nonsolowargame.it