

La Magia degli Elementi

Andrea Canonico © 2007

Incantesimi usufruibili con il BRP System d100 della Chaosium™

Sito web personale: www.nonsolowargame.it

Magia del Fuoco:

Lingua di Fuoco/Mano di Fuoco:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 3 Punti Magia ogni 1d6 che si vuole infliggere di danno. Oltre al costo del raggio.

Sanità: No

Tabella della Resistenza: Tiro sulla Costituzione [(COS*5) – Ferite realmente subite], se lo si fallisce si scappa per un round impazziti dal dolore. Vi è una perdita di Sanità Mentale di 1 punto.

Descrizione: Mormorando, come lo scoppiettio delle braci, una formula magica, apri la tua mano, senza guanti e da essa parte una fiamma verso il nemico. Colpisci automaticamente ma il tuo bersaglio può provare a Schivare se vede l'attacco in arrivo, o viene avvisato. SI tratta di un attacco simile al lancio di un proiettile. Il primo bersaglio colpito subisce l'effetto del danno.

Se il bersaglio è composto da materiale infiammabile esso può prendere fuoco. Altrimenti, nel caso di ferro o pietra si estingue.

Cono di Fiamme:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 1 Punto Magia fisso + 4 Punti Magia per ogni metro di diametro della fiamma che si vuole creare alla fine del raggio. S'infliggono 3d6 punti danno ad ogni essere che sia colpito dal cono di fiamme. che si vuole infliggere di danno. Oltre al costo del raggio.

Sanità: No

Tabella della Resistenza: : Tiro sulla Costituzione [(COS*5) – Ferite realmente subite], se lo si fallisce si scappa per 1d4 round impazziti dal dolore. Vi è una perdita di Sanità Mentale di 1d4 punti.

Descrizione: Mormorando, come lo scoppiettio delle braci, una formula magica, apri la tua mano, senza guanti e da essa parte una fiamma verso il nemico. Altrimenti lo distruggi. Colpisci automaticamente ma il tuo bersaglio può provare Schivare se vede l'attacco o viene avvisato.

Se il bersaglio è composto da materiale infiammabile esso può prendere fuoco. Altrimenti, nel caso di ferro o pietra si estingue. A differenza del primo tutti i bersagli (amici e nemici) dentro il cono sono colpiti.

Palla di Fuoco:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 1 Punto Magia fisso + 2 Punti Magia per ogni metro di diametro della fiammata che si vuole ottenere. S'infliggono 2d6 punti danno ad ogni essere che sia colpito dalla vampata delle fiamme.

Va aggiunto il costo del raggio d'azione. Si può aumentare l'effetto della fiammata spendendo

Sanità: No

Tabella della Resistenza: Tiro sulla Costituzione [(COS*5) – Ferite realmente subite], se lo si fallisce si scappa per 1d4 round impazziti dal dolore. Vi è una perdita di Sanità Mentale di 1d4 punti.

Descrizione: Mormorando, come lo scoppiettio delle braci, una formula magica, apri la tua mano, senza guanti e da essa parte una fiamma verso il nemico.. Colpisci automaticamente ma il tuo bersaglio può provare Schivare se vede l'attacco o viene avvisato. Puoi mirare ad un punto del terreno o struttura. Il punto dove impatta si parte a calcolare l'effetto della fiammata. Immagina che sia come una piccola bomba al napalm, o vista l'epoca, di fuoco greco.

Se il bersaglio è composto da materiale infiammabile esso può prendere fuoco. Altrimenti, nel caso di ferro o pietra si estingue.

Accendere/Spegnere Fuochi:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 1 punto se si tratta di accendere un fuoco da campo. Occorre avere la legna od altro materiale. Nel caso si voglia spegnerlo il costo è proporzionale all'area delle fiamme.

2 Punti Magia un fuoco da campo.

4 Punti Magia un carretto in fiamme o parte, piccola di una costruzione.

8 Punti Magia il tetto di una casa di contadini od una parete.

Sanità: No

Tabella della Resistenza: No

Descrizione: Mormorando, come lo scoppiettio delle braci, una formula magica, apri la tua mano, senza guanti e da essa parte una fiamma verso il nemico. Devi comunque avere sempre la visuale libera verso il fuoco che vuoi accendere o spegnere. Non puoi agire come tiro indiretto.

Magia dell'Aria:

Schiaffo del freddo Vento del Nord:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 5 Punti Magia,

Tabella della Resistenza: Tiro sulla Taglia (Taglia*5)

Sanità: No

Descrizione: Pronunciando parole magiche e muovendo una mano, un forte vento arriva e colpisce il bersaglio, che non può schivarlo. Se esso fallisce il suo tiro di Taglia casca al suolo, se è a cavallo può farsi male. Se ha archi in mano od altri oggetti li lascia cadere. Se si trova presso una torre od in equilibrio precario potrà quindi ruzzolare giù.....

L'avvolgente Vento del Sud:

Raggio di azione: 1 Punto magia ogni 5 metri, minimo 1 sempre.

Durata: Immediata.

Costo: 1 Punto Magia per ogni 10 chili di oggetto che si vuole spostare. Lo spostamento del bersaglio costa un ulteriore 1 (uno) Punto Magia per ogni metro che si vuole smuoverlo. Due punti per ogni metro di cui lo si vuole alzare in aria. Non può essere mantenuto che per il turno in cui si lancia o fino alla fine di tutti i Punti Magia in possesso.

Tabella della Resistenza: Tiro sulla Taglia (Taglia*5) se non si vuole lasciarsi trasportare.

Sanità: No

Descrizione: Un aria calda circonda il bersaglio il quale viene trasportato in aria.

Magia dell'Acqua:

Purificazione dell'Acqua:

Raggio di azione: A contatto od entro 1 metro.

Durata: Immediata e persistente

Costo: 1 Punti Magia per litro di acqua.

Tabella della Resistenza: No.

Sanità: No

Descrizione: Pronunciando parole magiche e muovendo le mani sopra l'acqua le impurità presenti si separano cadendo in basso e l'acqua diviene pura da bere.

Dell'Acqua la fonte:

Raggio di azione: Vario.

Durata: Immediata

Costo: 2 Punti Magia per ogni 5 metri di raggio nella ricerca.

Tabella della Resistenza: No.

Sanità: No

Descrizione: Stando a piedi nudi sulla terra ed allargando le braccia stai in silenzio alcuni minuti. Cerchi di identificare il percorso delle acque sotto la terra. Quasi volessi sentire il battito del sangue nel corpo umano. Hai una possibilità che varia in funzione al tipo di terreno ed alla stagione (se sei in un deserto non crei l'acqua...). Tanti elementi influiscono, la tua sintonia con il Mondo Naturale, la vicinanza a strutture/elementi contrari all'acqua. Per esempio sei nei pressi di una fornace.

SE riesci sei in grado d'indovinare la vicinanza di corsi d'acqua scoperti o poco profondi (cioè sei in grado d'indovinare dove si può scavare per un pozzo).

Magia della Terra:

Armatura della Terra:

Raggio di azione: A contatto.

Durata: Immediata e fino all'esaurirsi della protezione, al massimo dura 12 ore in ogni caso.

Costo: 1 Punti Magia per ogni 1d6 di protezione extra che viene assegnata all'armatura od allo scudo. Da precisare. La Destrezza del Ricevente è ridotta di tanti punti quanti sono i punti Magia Spesi.

Tabella della Resistenza: No.

Sanità: No

Descrizione: Pronunciando parole magiche e prendendo della terra dal suolo, passandola sopra l'armatura o lo scudo, questi godono di un aumento nella protezione contro tutti i tipi di attacchi.

Forza della Montagna:

Raggio di azione: A contatto.

Durata: 1 Turno di preparazione, dura 1 ora.

Costo: 1 Punto Magia di base + 2 Punti Magia per ogni punto in più di Forza che viene assegnato al ricevente. Il Ricevente subisce però un rallentamento alla propria Destrezza di tanti punti quanti sono quelli guadagnati.

Tabella della Resistenza: No.

Sanità: No

Descrizione: Pronunciando parole magiche e spalmando del terriccio sopra le nude braccia del ricevente, questi aumenta la propria forza. Vuole dire che può godere di un Bonus al Danno migliorato.

Magia della Vita:

I seguenti incantesimi sono stati presi dall'Antico Grimorio de I secoli bui. STRATELIBRI™

Contatta creatura:

Raggio di azione: Indefinito

Durata: 1 giorno.

Costo: Tanti Punti Magia quanti sono quelli dell'animale che si vuole convocare.

Tabella della Resistenza: No.

Sanità: 1D3

Descrizione: Devi per un giorno rimanere immobile cercando di entrare in contatto con un essere naturale. Questi sentendosi chiamato verrà da te. Non è reso schiavo. All'arrivo presso dove sei tu potrebbe volerti attaccare. Nota che un pesce non uscirà dall'acqua ed un uccello non proverà buttarsi dentro un oceano per arrivare ad una grotta sommersa. La perdita di Sanità è dovuta al fatto che entri in contatto con una mente aliena.

Comanda Creatura:

Raggio di azione: A vista.

Durata: Fino al compimento dell'incarico od ad un massimo di un giorno.

Costo: 1 Punto Magia.

Tabella della Resistenza: Si.

Sanità: 0

Descrizione: Se l'animale fallisce il tiro Resistenza egli eseguirà un ordine del giocatore. Sia quello di attaccare altri animali che uomini. Potrebbe cercare una traccia per conto del giocatore o vedere cosa fa qualcun. Tenete presente che un animale non è intelligente come una persona. Quindi niente comandi complessi od altrimenti andrà in confusione. Ad esempio, potete chiedere a quel mastino di attaccare la guardia vicino a lui o di portarvi quelle chiavi sul tavolo. Potrà cercare di farvi capire cosa ha visto. Ma non sarà mai descrittivo come una persona.

Tutti questi incantesimi fanno parte dell'ambientazione Il Tempo dei Re. Di Andrea Canonico © 2007

Sito web personale: www.nonsolowargame.it