

SIMILITUDINE e CONTATTO

(Dir-Ter-Mur)

La prima delle ricerche magiche di Beren, un Necromante vissuto a Surok fino ai primi anni dell'anno 500. I suoi incantesimi, sconosciuti ai più, sono diventati un privilegio soltanto per quella stretta cerchia di persone che riuscirono ad entrare in contatto con lui negli ultimi mesi della sua esistenza.

TIPO: Necromanzia

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: A seconda del Tiro (vedi sotto)

DURATA: alcuni secondi

COSTO [PotM]: 7

REAGENTI: I due oggetti (vedi sotto)

Serve a stabilire se un oggetto è entrato in contatto con un altro oggetto o persona: se l'incantesimo riesce e gli oggetti sono stati in contatto, essi si avvicineranno l'un l'altro, o si gireranno nella reciproca direzione come per guardarsi.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: I due oggetti si comporteranno in modo strano: il legame tra di loro potrebbe sembrare più intenso o più flebile, o discontinuo.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

RICERCA

(Dir-Ura-Ter-Mur)

La seconda delle ricerche magiche di Beren consiste principalmente in un approfondimento della prima, estremamente utile per la ricerca di persone o di oggetti scomparsi. Il bersaglio dell'incantesimo, che dovrà essere necessariamente un oggetto inanimato, si muoverà per indicare la direzione in cui si trova ciò con cui è stato più in contatto negli ultimi tempi.

TIPO: Necromanzia

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 55+ (vedi sotto)

GITTATA: A seconda del costo (vedi sotto)

DURATA: alcuni secondi

COSTO [PotM]: 10 (area di 10Km), 15 (area di 50Km), 20 (area di 100Km), 25 (area di 250Km), 30 (area di 500Km o più, a discrezione del Master).

REAGENTI: Incenso, fuoco, un qualsiasi oggetto inanimato (vedi sotto)

Il Mago dovrà lanciare l'incantesimo direttamente sull'oggetto, il quale dovrà essere posizionato su un piano levigato, o su una superficie che gli consenta di ruotare. Se l'incantesimo avrà successo, l'oggetto utilizzato come reagente indicherà la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato più in contatto negli ultimi tempi: l'oggetto potrà indicare un altro oggetto, una serie di oggetti (purché si trovino tutti nella stessa direzione), e persino uno o più esseri viventi: secondo questi criteri, un borsellino con del denaro tenderà ad indicare la direzione in cui si trova il suo padrone (colui con cui più è venuto in contatto negli ultimi tempi): una pagina strappata di un libro, con tutta probabilità indicherà le altre, e così via.

IMPORTANTE: Nel caso in cui sia difficile stabilire il contatto più importante a causa di più contatti ugualmente importanti, si dovrà considerare valido l'ultimo contatto in ordine temporale, purché vi sia una successione netta dei vari legami: in tutti gli altri casi (più contatti ugualmente importanti e contemporanei, o comunque temporalmente troppo ravvicinati a discrezione del Master), il Mago percepirà attorno all'oggetto un vero e proprio **Incrocio di Legami**: in questo caso, il buon esito dell'Incantesimo dipenderà soltanto dal Risultato del suo Tiro (vedi sotto).

N.B.: Un incantesimo di Ricerca lanciato con successo "carica" l'oggetto utilizzato di un legame fortissimo nei confronti della persona del Mago: questo renderà impossibile utilizzare lo stesso oggetto una seconda volta, in quanto da quel momento in poi quest'ultimo si limiterà ad indicare il Mago (almeno fino a quando non svilupperà legami successivi).

RISULTATI DEL TIRO

- 50 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo non indicherà alcunché, limitandosi ad informare il Mago della situazione.
- 55 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo potrebbe indicare (50%) quello che più si avvicina ai pensieri del Mago (ovvero con ciò che sta cercando) se il numero totale di Legami sarà uguale o inferiore a 2: in caso contrario, non indicherà nulla, limitandosi ad informare il Mago della situazione.
- 60 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo potrebbe indicare (60%) quello che più si avvicina ai pensieri del Mago (ovvero con ciò che sta cercando) se il numero totale di Legami sarà uguale o inferiore a 3: in caso contrario, non indicherà nulla, limitandosi ad informare il Mago della situazione.
- 65 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo potrebbe indicare (70%) quello che più si avvicina ai pensieri del Mago (ovvero con ciò che sta cercando) se il numero totale di Legami sarà uguale o inferiore a 4: in caso contrario, non indicherà nulla, limitandosi ad informare il Mago della situazione.
- 70 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo potrebbe indicare (80%) quello che più si avvicina ai pensieri del Mago (ovvero con ciò che sta cercando) se il numero totale di Legami sarà uguale o inferiore a 5: in caso contrario, non indicherà nulla, limitandosi ad informare il Mago della situazione.
- 75 L'oggetto indicherà al mago la direzione verso cui si trova ciò con cui è stato maggiormente in contatto negli ultimi tempi. In caso di **Incrocio di Legami**, l'incantesimo potrebbe indicare (90%) quello che più si avvicina ai pensieri del Mago (ovvero con ciò che sta cercando) se il numero totale di Legami sarà uguale o inferiore a 6: in caso contrario, non indicherà nulla, limitandosi ad informare il Mago della situazione.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: L'oggetto indicherà una direzione "di troppo" per ogni "1" effettuato nel tiro, in aggiunta alla eventuale direzione vera (se la Difficoltà relativa sarà stata raggiunta: altrimenti, non indicherà alcunché).

In caso di 1-1: L'incantesimo fallirà, l'oggetto non si muoverà minimamente: ciononostante, il Mago (pur non spendendo alcun punto di PotM) si renderà conto di aver influenzato l'oggetto, che d'ora in avanti indicherà il Mago come unico legame come se l'incantesimo fosse riuscito.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

SIMULACRO

(Ins-Ter-Kor-Ysh-Mur)

La terza ricerca magica di Beren è particolarmente misteriosa: l'improvvisa morte del Mago ha lasciato infatti questo incantesimo avvolto nel mistero; a tutt'oggi, è possibile studiare il suo funzionamento soltanto su alcuni appunti, che rappresentano il testamento spirituale del Ricercatore e che forniscono un quadro purtroppo incompleto e frammentario dei suoi effetti e delle sue peculiarità.

TIPO: Necromanzia

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 70+ (vedi sotto)

GITTATA: A seconda del costo (vedi sotto)

DURATA: alcuni secondi

COSTO [PotM]: 25

REAGENTI: Variabili (vedi sotto)

Il Mago potrà utilizzare questo incantesimo per infondere di Potere Magico una "rappresentazione" simbolica di un oggetto a immagine e somiglianza di qualcuno o di qualcosa, che andrà poi ricercato con gli incantesimi precedenti: in altre parole, sarà possibile creare un oggetto che risulterà "legato" all'obiettivo da ricercare mediante la Magia, indipendentemente dai reali legami degli oggetti utilizzati per crearlo. La rappresentazione potrà essere reale (una statua, un disegno molto fedele) o simbolica (una moneta con l'effigie di un nobile per rappresentarlo, una spada ed una divisa per rappresentare un Capitano delle Guardie, etc.): il Master avrà cura di assegnare un valore numerico (da 1 a 100) alla fedeltà del Simulacro rispetto a ciò con cui il Mago desidera che si stringa un legame: i possibili risultati dell'Incantesimo dipenderanno poi dal Risultato del Tiro, secondo la tabella sottostante.

RISULTATI DEL TIRO

70	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 90 o superiore.
75	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 80 o superiore.
80	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 70 o superiore.
85	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 60 o superiore.
90	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 50 o superiore.
100	Il Simulacro avrà luogo (attivandosi e funzionando correttamente) qualora abbia una fedeltà pari a 40 o superiore.

N.B.: Il Master potrà decidere di far funzionare il Simulacro solo parzialmente, qualora la differenza tra la Fedeltà del Simulacro e quella richiesta fosse comunque minima: si tenga però presente che, vista l'elevata utilità dell'Incantesimo, sarà comunque molto difficile attivare un Simulacro poco somigliante o comunque realizzato in modo troppo approssimativo.

EFFETTI COLLATERALI

In caso di 1: Ogni "1" presente sul Tiro creerà un ulteriore Legame nel Simulacro (vedi l'incantesimo **Ricerca**), che potrebbe complicare al Mago il successivo lavoro di ricerca.

In caso di doppio 1: Il Simulacro non si attiverà comunque, e non funzionerà correttamente: il Mago dovrà costruirne un altro, qualora volesse riprovare.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.