Incantesimi dei Maghi regolamento

Regole generali che illustrano il funzionamento della Magia, l'apprendimento e il lancio degli incantesimi da parte dei Personaggi e PNG dotati di Potere Magico. Il regolamento è stato sviluppato per l'ambientazione Il Continente di Sarakon ma può essere utilizzato, con gli aggiustamenti del caso, anche per regolamentare i poteri magici di altre ambientazioni fantasy.
Per una spiegazione più approfondita dei concetti alla base di questo regolamento è possibile consultare la voce La Magia su Sarakon, che contiene una serie di informazioni relative all'impatto della Magia sull'ambientazione di riferimento: diffusione sul territorio, modalità di apprendimento, concezione della Magia ed altro ancora.

Elementi di gioco

Per comprendere il funzionamento della magia su Myst è necessario familiarizzare con alcuni concetti fondamentali: il **Potere Magico**, le **Discipline**, le **Ricerche Magiche**, gli **Incantesimi**, il **Rituale** e i **Reagenti**.

Il Potere Magico

Con il termine Potere Magico (o Yoki) si intende definire un potenziale metafisico, non riconducibile all'intervento divino o alla natura, insito in una persona. Tale potenziale può essere immaginato come una riserva finita e misurabile di energia magica che può essere spesa per il lancio di uno o più incantesimi: si tratta, in altre parole, del "carburante" consumato da ciascuna magia.
In termini di gioco il Potere Magico è reso mediante un'Abilità Speciale (cfr. Capitolo Abilità Speciali, Facoltà Innate e Talenti) che può essere acquistata al momento della Creazione del Personaggio pagando il suo *Costo di Base* con i Punti Incremento. E' opportuno ricordare che, sul Continente di Sarakon e in tutte le ambientazioni che lo descrivono come un potenziale presente fin dalla nascita, **non sarà possibile attivare il Potere Magico in momenti successivi**.
Per una trattazione estesa del Potere Magico nell'ambientazione del Continente di Sarakon si consiglia di consultare la voce Lo Yoki e il Potere.

Percezione del Potere Magico

Il Potere Magico insito in un individuo, in un oggetto o sprigionato durante il lancio di un incantesimo può essere percepito entro una certa distanza da una o più persone a loro volta dotate di Potere Magico. Per una trattazione approfondita dell'argomento con esempi e regole di gioco è possibile consultare la voce relativa alla Percezione dello Yoki.

Le Discipline

Il Potere Magico è una forma di energia estremamente instabile e per questo difficile da controllare. Per utilizzarlo in modo efficiente è necessario conoscerne le proprietà e consumarlo nei modi e nelle quantità adeguate ai propri scopi. Nel Continente di Sarakon, gli studi volti ad approfondire i possibili usi del Potere sono compiuti da studiosi e ricercatori di magia fin dall'Età Ancestrale ed è possibile raggrupparli in tre principali *discipline*: queste sono il Sortilegio, l'Evocazione e la Necromanzia.
Per una trattazione dettagliata nell'ambientazione si rimanda alle singole voci: in termini di gioco è sufficiente sapere che ciascuna disciplina è resa mediante una Abilità Speciale omonima, che è possibile acquistare al momento della Creazione del Personaggio pagando il suo *Costo di Base* con i Punti Incremento. A differenza del Potere Magico, che non può essere acquistato in momenti successivi, le tre discipline possono essere attivate in un secondo tempo a patto che il Personaggio possa avvalersi di un insegnante o mentore adeguato.

Le Ricerche Magiche

Ciascuna disciplina può essere immaginata come un grande contenitore di studi aventi caratteristiche generali comuni. Ciascuno di questi studi può dar vita a una o più percorsi di *Ricerca Magica* che, a loro volta, consentono di elaborare i singoli incantesimi. Ciascuna *Ricerca Magica* è quindi definibile come un insieme di uno o più Incantesimi attinenti allo stesso studio e volti a metterne in pratica il sostrato teorico.
In termini di gioco le *Ricerche Magiche* raggruppano uno o più incantesimi che assolvono in modo diverso e/o con potenza variabile ad analoghe funzioni.

Gli Incantesimi

E' detta “incantesimo” qualsiasi attività volta ad alterare la realtà o la percezione della stessa in modo del tutto o in parte indipendente dalle leggi fisiche conosciute. L'incantesimo è quindi, in buona sostanza, una delle possibili applicazioni della *Ricerca Magica* corrispondente. Generalmente ogni incantesimo ha bisogno delle seguenti cose per essere lanciato con successo:

- un quantitativo variabile di Potere Magico mediante il quale la reazione magica può avere luogo (vedi *// Potere Magico*).
- la presenza fisica, l'impegno e la determinazione del Mago nel compiere i passaggi fisici, mentali e verbali necessari a produrre tale reazione (vedi *// Rituale*).
- la eventuale presenza nelle vicinanze immediate del mago di sostanze aventi proprietà tali da favorire o produrre la suddetta reazione (vedi */ Reagenti*).

Il Rituale

Il lancio di un incantesimo richiede una serie di attività da parte del Mago che variano a seconda dell'Incantesimo stesso: è generalmente richiesto un livello molto elevato di concentrazione fisica e mentale, un impegno non dissimile a quello necessario a un arciere per scoccare una freccia in modo rapido, forte, preciso ed efficace. In alcuni casi il Mago dovrà scandire la sua azione in un susseguirsi di movimenti, in altri dovrà raggiungere una sinergia molto elevata tra mente e corpo, in altri ancora dovrà restare completamente immobile e sostenere la reazione magica con la sola forza della volontà. Nella quasi totalità dei casi, al momento del *lancio*, dovrà accompagnare il fluire del *Potere Magico* pronunciando a voce alta le *Rune* corrispondenti all'Incantesimo e/o alla *Ricerca Magica*.
In termini di gioco, la corretta esecuzione del *Rituale* è resa mediante il seguente Tiro:

Tiro per il Lancio di un Incantesimo

Tiro per il Lancio di un Incantesimo
Volontà + Disciplina + 3d10

La Disciplina è, ovviamente, l'Abilità Speciale di **Sortilegio**, **Evocazione** o **Necromanzia** a seconda di quanto previsto e/o consentito dall'Incantesimo.

Le Rune

Regolare nel modo giusto la fuoriuscita di *Potere Magico* all'esterno del proprio corpo al momento del lancio di un Incantesimo è l'azione più difficile e delicata da compiere per qualsiasi Mago. L'impresa è paragonabile a quella di un musicista nell'atto di dover suonare una melodia senza poter vedere né lo spartito né i tasti o le corde del proprio strumento, il tutto senza poter commettere alcun errore. Le Rune, presenti fin da epoche remote e antiche quanto la magia stessa, sono il metodo di cui il Mago dispone per potersi orientare sul proprio strumento: servono quindi a riconoscere i tempi, le distanze, la forza e le tonalità che occorre dare a ogni singola nota di Potere Magico volta a comporre la melodia necessaria per il lancio dell'Incantesimo.
In termini di gioco, l'utilizzo corretto delle *Rune* è compreso nel **Tiro per il Lancio di un Incantesimo** previsto per la corretta esecuzione del *Rituale*. Ad ogni buon conto, per sottolineare l'importanza che le *Rune* rivestono nell'ambientazione e ricordarne la presenza in termini di resa interpretativa, è buona norma che il Master richieda al Giocatore di pronunciare le Rune corrispondenti all'Incantesimo che il proprio Personaggio desidera lanciare.
Per un elenco completo delle Rune utilizzate nell'ambientazione Il Continente di Sarakon si rimanda alla voce Alfabeto Runico di Sarakon.

I Reagenti

L'azione del Potere Magico e la reazione che questo produce nella realtà che circonda il Mago non è sempre identica: esistono infatti una serie di circostanze ambientali che possono influenzare la resa dell'incantesimo in modi imprevedibili non soltanto per il Mago, ma persino per gli autori della *Ricerca Magica* corrispondente. Lo studio dei fenomeni alla base della Magia fornisce una corposa letteratura volta a documentare l'incidenza che particolari condizioni climatiche, ambientali e geografiche, nonché la presenza o l'assenza di determinati esseri viventi o oggetti inanimati nelle vicinanze, hanno o possono avere sull'esito finale dell'Incantesimo. Per impedire a queste condizioni particolari di destabilizzare la reazione del Potere Magico e quindi compromettere l'esito del lancio sono stati introdotti i *Reagenti*: si tratta in buona sostanza di oggetti di piccole dimensioni dotati di forma, sostanze e/o proprietà necessarie alla Ricerca Magica per avere luogo ovvero volte a compensare la presenza o l'assenza imprevista di fattori esterni.
In alcuni casi la presenza dei *Reagenti* è condizione necessaria per il lancio dell'Incantesimo: è il caso delle Ricerche Magiche che richiedono la presenza di oggetti particolari (i cosiddetti Primer) per innestare la loro reazione. In altri il Mago può provare a farne a meno, confidando che il Potere Magico riesca a trovare ciò di cui ha bisogno nell'ambiente circostante o in altro modo.
In termini di gioco, ciascun reagente obbligatorio è indicato con la lettera [O]. **Qualsiasi reagente non obbligatorio può essere omesso, a patto di effettuare, subito dopo il Tiro per il Lancio di un Incantesimo, un tiro di 1d100 aggiungendo il proprio punteggio di Volontà e Disciplina e sottraendo 10 punti per ogni reagente mancante**:

Lancio di un Incantesimo senza Reagenti

- **01-20**: L'incantesimo non riesce. I punteggi di Volontà e Potere Magico del Personaggio scendono a 0. Il personaggio perde i sensi.
- **21-30**: L'incantesimo non riesce, e suoi costi aumentano del doppio.
- **31-50**: L'incantesimo non riesce. Sottrarre comunque i costi e gli eventuali effetti collaterali previsti.
- **51-55**: L'incantesimo riesce, ma il bersaglio o i bersagli dello stesso non coincidono con quelli indicati dal Mago e andranno determinati casualmente. Se inapplicabile, riesce senza problemi.
- **56-60**: Gli effetti dell'incantesimo saranno opposti a quelli previsti dal regolamento, o (se inapplicabile) inerti, a seconda dei casi e a giudizio del Master.
- **61-70**: L'incantesimo riesce a potenza minima e con i costi massimi previsti (a discrezione del Master).
- **71-100** (o più): L'incantesimo riesce senza effetti collaterali.

Risultati Particolari del Tiro

- **66**: Nel caso in cui il tiro del 1d100 dia un risultato di 66, a prescindere dai propri punteggi e dalle penalità, l'Incantesimo riuscirà in modo *diverso* rispetto alle aspettative, producendo effetti assolutamente

inaspettati, sorprendenti e/o di grande portata (a discrezione del Master e nel rispetto, se possibile, della Ricerca Magica a cui fa riferimento).

Risultati Particolari del Tiro

Analogamente a quanto accade quando si utilizzano le normali Abilità Secondarie, anche per gli Incantesimi sono previsti effetti di gioco predefiniti a seguito di particolari combinazioni risultanti dal tiro dei 3d10: salvo diversamente specificato dall'Incantesimo, si osservi la seguente Tabella generale.

- **0**: *Open-End*. Si tira un dado-extra (anch'esso open-ended) sommandolo al precedente risultato.
- **1**: *Effetto collaterale*. Momentanea perdita dei sensi, occhi rossi, improvviso affaticamento, o qualsiasi altra cosa che il Master abbia interesse a far manifestare come conseguenza imprevista.
- **1-1**: *Fallimento automatico*. Il Master potrà attivare fino a due effetti collaterali (vedi sopra): nel raro caso in cui il tentativo di lancio dell'incantesimo si sia verificato in un luogo particolarmente sensibile all'attività magica, il Master potrà inoltre scegliere di effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure* (vedi sotto).
- **1-1-1**: Il Mago perderà completamente il controllo dell'incantesimo, che prosciugherà completamente il suo PotM provocando una terribile esplosione (o una scossa di terremoto, a discrezione del Master): l'esplosione verrà percepita, con estrema facilità, a diversi chilometri di distanza. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure* (vedi sotto), applicando al dado un Bonus di +20.
- **2-2-2**: Il Mago perderà il controllo dell'incantesimo, che provocherà una lieve esplosione (o un tremore della terra simile ad un piccolo terremoto) percepibile a un Km di distanza: i costi dell'incantesimo verranno comunque persi. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure* (vedi sotto).
- **3-3-3**: L'incantesimo colpirà un bersaglio diverso da quello scelto dal Mago, tra quelli che meno avrebbe desiderato colpire. I costi saranno normali. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazioni delle Forze Oscure*.
- **4-4-4**: Forze Oscure bloccano l'incantesimo, impedendo completamente la sua riuscita: il Potere Magico fuoriuscito si disperderà immediatamente nell'aria, provocando lo svenimento del Mago per diversi minuti. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure*.
- **5-5-5**: I Reagenti si rivelano inefficaci, o le Rune vengono pronunciate male: l'incantesimo avrà effetti decisamente diversi, rispetto a quelli attesi, e lascerà il Mago stordito e poco in grado di reagire o di effettuare azioni di alcun tipo. Il Master potrà effettuare un Tiro sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure*.
- **6-6-6**: L'Incantesimo scatenerà l'operato di Forze Oscure: il Master sarà libero di curare questo aspetto nel modo che preferirà, basandosi sulla *Tabella di Reazione delle Forze Oscure* (vedi sotto) ed ingigantendo notevolmente il risultato.
- **7-7-7**: Vale come un normale 21, ma l'Incantesimo attira l'attenzione in modo particolare, forse eccessivo.
- **8-8-8**: L'incantesimo riesce con successo, ma non senza qualche conseguenza negativa indiretta (es. spavento o eccesso di sicurezza).
- **9-9-9**: *Eccesso di zelo*. l'incantesimo riesce con successo e con una forza e un'efficacia pari o superiori al massimo possibile, ma viene impiegato tutto il Potere Magico residuo o possibile.
- **0-0-0**: *Successo automatico*. L'incantesimo riesce nel migliore dei modi, con il minor costo possibile e il risultato più congruo all'effetto desiderato dal Mago.

Tabella di Reazione delle Forze Oscure

La Magia è una pratica pericolosa, e il rischio di sbagliare il lancio di un Incantesimo è spesso connesso alla possibilità di scatenare sul proprio mondo una serie di effetti spiacevoli e poco controllabili dal Mago stesso: alcune ricerche magiche hanno messo a fuoco una indubbia correlazione tra il rilascio incontrollato di energia magica e la manifestazione di fenomeni di natura sinistra. Questi ultimi, denominati *Forze Oscure*, potranno verificarsi a seguito di particolari fuoriuscite di Potere Magico dovute al fallimento del lancio di incantesimi senza reagenti, rottura di sigilli o circoli di protezione, fallimenti critici o altro a discrezione del Master. In tutti questi casi il Master potrà valutare l'ipotesi di Tirare

1d100 sommando un "bonus" pari al Potere Magico fuoriuscito durante il lancio dell'Incantesimo e confrontare il risultato ottenuto con la tabella seguente:

- **01-50**: Il Potere Magico non canalizzato non sembrerà provocare conseguenze particolari: sarà comunque possibile percepire l'evento con relativa facilità, come se si trattasse di un Incantesimo lanciato regolarmente avente un costo pari al doppio del PotM impiegato. Un Mago esperto potrà inoltre rendersi conto che "qualcosa" è andato storto, non trattandosi di un flusso di energia magica regolare.
- **51-65**: La fuoriuscita di Potere Magico attirerà la curiosità di eventuali creature sovrannaturali nel raggio di alcuni Km: le entità intelligenti cercheranno di avvicinarsi per comprendere quanto è accaduto, le altre potrebbero avere invece intenzioni meno pacifiche nei confronti di chi le ha "disturbate".
- **66-80**: Una folata di vento gelido investirà la zona, provocando un brivido di paura a chiunque si sia potuto rendere conto di cosa è successo: il Mago incomincerà a sentirsi "osservato".
- **81-90**: Il Mago sentirà la fuoriuscita di Potere Magico in modo particolarmente intenso e violento, come se qualcosa lo stesse risucchiando via da lui: l'impressione sarà quella di aver appena alimentato una fonte esterna: il Mago perderà 1d4 punti di Volontà.
- **91-100**: La fuoriuscita di Potere Magico potrebbe provocare il risveglio di "qualcosa" o qualcuno: il Master sarà libero di decidere (se la situazione o il luogo lo consentono) l'entità e le caratteristiche della creatura ridestata: potrà essere il cadavere di un insepolto, una oscura presenza prigioniera della zona, o qualcosa di non appartenente allo stesso mondo del Mago.
- **101-110**: Il Potere Magico provocherà l'apertura di uno Strappo, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. Lo Strappo, invisibile ad occhio nudo, sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruitore di Magia: la zona intorno allo Strappo subirà un notevole abbassamento della temperatura, a causa dell'operato di un vento gelido proveniente dallo stesso. Nonostante le piccole dimensioni dell'apertura, uno Strappo è considerato (a ragione) molto pericoloso da qualsiasi usufruitore di Magia per via della scarsissima conoscenza delle sue conseguenze.
- **111-120**: Il Potere Magico provocherà l'apertura di una Spaccatura, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. La Spaccatura apparirà come una crepa trasparente, sospesa nell'aria, dalle dimensioni variabili: sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruitore di Magia, e la zona intorno ad essa subirà un notevole abbassamento della temperatura a causa dell'operato di un vento gelido proveniente dal suo interno, ed alcune possibili modifiche ambientali a causa del suo influsso. In qualsiasi momento, sarà possibile udire come degli strani e profondi suoni provenire dal suo interno: la Spaccatura sarà particolarmente "legata" al Mago responsabile del suo verificarsi, che riuscirà a sentirla in modo particolarmente intenso: malgrado le sue conseguenze non siano ancora chiare, è considerata (a ragione) estremamente pericolosa da qualsiasi usufruitore di Magia.
- **121 o più**: Il Potere Magico provocherà l'apertura di un Varco, che potrà verificarsi ovunque in un raggio di 1 Km dal Mago. Il Varco avrà una forma simile a quella di una profonda ferita, impressa nell'aria, su una formazione di terra o roccia o su una forma di vita vegetale (che morirà in breve tempo, incapace di sopravvivere): le sue dimensioni potranno essere estremamente variabili. Il Varco sarà immediatamente percepibile da qualsiasi usufruitore di Magia a causa dell'enorme quantitativo di Potere Magico proveniente dal suo interno, e la zona intorno ad esso subirà una serie di progressive modifiche a causa degli effetti da esso generati: le forme di vita animali tenderanno ad abbandonare la zona, mentre quelle vegetali deperiranno in breve tempo deformandosi o assumendo un aspetto molto diverso da quello abituale. La zona limitrofa verrà inoltre infestata da una fitta coltre di nebbia, che diminuirà sensibilmente la visibilità: il Varco sarà particolarmente "legato" al Mago responsabile del suo verificarsi, che sarà in grado di percepirlo anche a diversi Km. di distanza: un Varco è considerata una delle massime manifestazioni negative dell'uso improprio di Potere Magico, e rappresenta una delle conseguenze più temute e terribili da qualsiasi Ricercatore di Magia.

Apprendimento degli Incantesimi

Lo studio di una ricerca magica è un processo piuttosto complesso che impegna notevolmente tanto il Mago quanto l'eventuale maestro o precettore che decide di aiutarlo. Nella maggior parte dei casi sono necessari dei testi (o pergamene) che illustrano il comparto teorico su cui la ricerca si basa, il ruolo del Potere Magico e degli reagenti, l'equilibrio fornito dalla pronunciazione delle rune, le componenti fondamentali del rituale e i la serie di movimenti da eseguire a ridosso del lancio. In assenza di questi elementi di sintesi il Master dovrebbe rallentare notevolmente (e in molti casi impedire) l'apprendimento dell'incantesimo, a meno che il Personaggio non disponga di un precettore esperto e preparato disposto ad assisterlo a tempo pieno.
In termini di gioco l'apprendimento di un incantesimo si divide in due fasi distinte, che definiremo per comodità *teoria* e *pratica*. La prima serve a metabolizzare il comparto teorico di cui sopra, mentre la seconda consiste in una serie di esperimenti, compiuti mediante rilasci controllati di Potere Magico, volti a perfezionare il lancio vero e proprio. Di seguito verrà descritto il funzionamento di entrambe, salvo diversamente indicato nella scheda dell'incantesimo relativo.

La Teoria

Lo studio del comparto teorico di un incantesimo è distribuito in un certo numero di ore indicate sulla scheda dello stesso. Nella maggior parte dei casi si parla di 40 ore per le ricerche più semplici, 60 ore per quelle intermedie e 80-100 ore per quelle più complesse. I numeri indicati presuppongono un apprendimento da *autodidatta* dotato di tutti i testi e gli appunti necessari: il monte orario previsto potrà quindi essere sensibilmente ridotto - solitamente dimezzato - qualora il mago possa contare sull'aiuto di un maestro o precettore. Lo studio non richiede tiri né spese in termini di *Potere Magico*.
Il tempo di studio può essere concentrato o diluito nel corso del tempo, a patto di garantire una certa continuità (almeno 2-3 ore a settimana) e di non esagerare (massimo 6-8 ore al giorno). Fino a quando il Personaggio è impegnato con il comparto *teorico* della ricerca egli non potrà, salvo eccezioni decise dal Master, lanciare e/o utilizzare l'incantesimo in alcun modo.

La Pratica

Al termine di questa fase il Mago sarà *teoricamente* in grado di poter affrontare il lancio dell'incantesimo: mancherà però dell'esperienza necessaria, condizione che gli impedirà probabilmente di ottenere fin da subito risultati ottimali. Questa mancanza di ordine pratico si traduce in termini di gioco con una penalità di -20 al **Tiro di Sortilegio, Evocazione o Necromanzia** necessario per il lancio. Tale penalità potrà essere ridotta progressivamente dal Mago con ulteriori ore di *studio applicato* o con uno o più tentativi di *lancio* secondo questi termini:

- **1 punto di penalità in meno per ogni 2 ore** di *studio applicato* da autodidatta, oppure
- **1 punto di penalità in meno per ogni 1 ora** di *studio applicato* con l'aiuto di un maestro precettore.

Lo *studio applicato* funziona in modo simile allo studio della teoria: non richiede *Potere Magico* né Tiri particolari, beneficia della presenza di un eventuale maestro e può essere concentrato diluito nel corso del tempo, sia pure con alcune limitazioni legate al maggior livello di concentrazione richiesto: il mago dovrà limitarsi a un massimo di **6 ore di studio applicato al giorno** nel caso in cui si dedichi esclusivamente allo studio, ovvero **2 ore di studio applicato al giorno** se impegnato in altre attività (in viaggio, in marcia, di guardia, etc.). Questo significa che un Mago che studia nei ritagli di tempo non potrà ridurre la sua penalità di più di 1 punto al giorno (o 2 se accompagnato un maestro).

Il ruolo del Master

Le regole appena descritte rispondono all'esigenza di arricchire l'apprendimento degli incantesimi di una certa gradualità senza gravare il gioco di tiri o calcoli aggiuntivi. Il Giocatore non dovrà far altro che segnare di fianco all'incantesimo il numero di ore mancanti al completamento della *teoria* e, subito dopo, le penalità dovute alla pratica. In entrambi i casi occorrerà scalare la cifra relativa a seconda delle ore di studio spese a tale scopo. Il Master, nella maggior parte dei casi, non dovrà far altro che prenderne atto e regolarsi di conseguenza.

Studiare durante le Avventure

E' evidente che nella maggior parte dei casi lo studio verrà effettuato sfruttando eventuali Time-Burst tra un'avventura e l'altra, ma è probabile che il Giocatore cerchi di sfruttare a tale scopo anche eventuali tempi morti all'interno dell'avventura in corso. Nella maggior parte dei casi questo non sarà un problema: 2 ore non sono molte e possono facilmente essere reperite nelle molte pause presenti in qualsiasi giorno non eccezionalmente frenetico, eventualmente togliendo qualcosa a un sonno comunque soddisfacente. I tempi di apprendimento sono pensati per fare in modo che il Personaggio possa auto gestirsi senza che un Master troppo rigoroso abbia a negare i suoi proponimenti ("sei troppo stanco", "sei troppo preso da altre cose", etc.), salvo ovviamente eventuali casi-limite: PG ferito o non cosciente, impossibilitato ad agire o a fermarsi, impegnato notte e giorno nella difesa di un bastione, etc.

Interrompere lo Studio

Il Mago è libero di interrompere lo studio in qualsiasi momento per cause di forza maggiore: distrazioni, emergenze o qualsiasi situazione che richieda la sua attenzione immediata. Non dovrà far altro che "capitalizzare" il tempo trascorso fino a quel momento, scalando il numero di punti Teoria o Penalità relativi. Tale operazione andrà compiuta per difetto, il che significa che qualsiasi eventuale eccedenza dovrà essere ignorata: uno *studio teorico* di 1 ora e 40 si tradurrà quindi in un'ora in meno alla *Teoria*, ignorando i restanti 40 minuti che saranno persi; uno *studio applicato* di 3 ore e 20 senza precettore si tradurrà in 1 punto di penalità in meno, ignorando il tempo rimanente (1 ora e 20 minuti) che verrà perso; e così via.

Voci Correlate

- La Magia su Sarakon
  - Il Sortilegio
  - L'Evocazione
  - La Necromanzia
- Alfabeto Runico
- Lo Yoki e il Potere