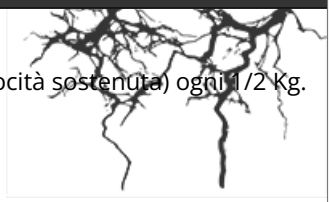
Telecinesi regola

Incantesimo che permette al Mago di sollevare, spostare e persino lanciare oggetti con il pensiero.
Appartiene alla disciplina del Sortilegio e, secondo la Classificazione di Greyhaven, fa parte del Secondo Cerchio della Magia. Presenta alcune analogie con l'incantesimo Manomissione, da cui differisce per le modalità di interazione con l'oggetto bersaglio dell'Incantesimo.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	40+
Costo di Lancio:	5+ 1 (velocità normale), +2 (velocità doppia) o +5 (velocità sostenuta) ogni 1/2 Kg.
Tempo di Lancio:	1 Round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	un oggetto (o una persona, vedi **Potenziamenti**)
Gittata:	fino a 50 metri
Durata:	3 Round o più
Apprendimento:	5 PI
Rune:	*Bes-Ex-Syr*
Reagenti:	nessuno
Discipline:	Sortilegio, Evocazione (-20), Necromanzia (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio, Telecinesi



Descrizione

Questo incantesimo raccoglie l'insieme eterogeneo di studi che indagano le possibilità di muovere un oggetto o un corpo senza toccarlo. E' un incantesimo il cui studio procede in modo graduale, dapprima interessando oggetti inanimati che vengono spostati a una velocità più o meno sostenuta; in una seconda fase di approfondimento (vedi **Potenziamenti - Forza Magica**) il Mago sarà in grado di applicare maggiore forza e velocità all'oggetto che intende spostare, fino a riuscire a trasformarlo in un'arma o in un importante strumento difensivo; quando il Mago saprà padroneggiare la *Telecinesi* rivolta ad oggetti inanimati potrà cimentarsi con il proprio corpo o con quello di un altro essere vivente (vedi **Potenziamenti - Levitazione**); un ulteriore livello di conoscenza gli consentirà di volare per brevi periodi di tempo (vedi **Potenziamenti - Volare**); i pochi maghi che riescono a raggiungere l'ultimo stadio di apprendimento potranno spostarsi in aria, da soli o insieme ad altre creature, per prolungati periodi di tempo così da coprire grandi distanze (vedi **Potenziamenti - Viaggiare**).
La complessità di questi approfondimenti richiede uno studio specifico con l'aiuto di un Maestro o di testi di riferimento. Caratteristica di questa ricerca è quella di dover essere appresa in modo incrementale: non è infatti possibile dedicarsi allo studio di un Potenziamento avanzato se non si conoscono quelli precedenti.

Il primo stadio di conoscenza di Telecinesi

Il primo livello di conoscenza di questa ricerca magica, chiamato semplicemente "Telecinesi" dagli addetti ai lavori, consente al Mago di sollevare, spostare e lanciare oggetti di peso e dimensioni varie. Maggiore è il peso e la velocità con cui si intende spostare l'oggetto, maggiore sarà l'impiego di PotM necessario: ad un primo livello di conoscenza di Telecinesi il Mago può spostare anche velocemente degli oggetti, ma non è ancora in grado di scagliarli con la violenza necessaria a ferire o atterrare un avversario, strapparli di mano a chi li stringe e via dicendo.
Di seguito alcuni esempi:

- Chiudere / sbattere una porta (spinta di 1-2kg tenendo conto dei cardini): Difficoltà 40, Costo 6 / 7 / 10 a seconda della violenza.
- Sollevare un masso da 30kg: Difficoltà 45, Costo 20 / 35 / 65 a seconda della velocità.
- Raccogliere un'arma caduta (3-4kg) e farsela tornare in mano: Difficoltà 50, Costo 7 / 9 / 15 a seconda della velocità.

Come si può vedere la *difficoltà* di lancio tenderà ad aumentare con l'aumentare della precisione del movimento e sarà generalmente stabilita dal Master, mentre il *costo* dipenderà principalmente dai Kg sollevati secondo l'equazione descritta nel **Costo** della scheda.

Potenziamenti

I Potenziamenti di questo incantesimo sono elencati in ordine di complessità e rappresentano evoluzioni successive e sequenziali dello studio iniziale: ciascuno di loro necessita di un lavoro di apprendimento simile a quello previsto

dall'incantesimo di base. Non è possibile dedicarsi allo studio di un potenziamento senza aver completato lo studio dei precedenti.

Forza Magica

Con questo Potenziamento il Mago può dare origine a una forza magica in grado di arrestare o rallentare oggetti in movimento, di spingere o far inciampare un avversario, e di interagire con oggetti normalmente troppo pesanti per essere influenzati da un impiego basilare dell'Incantesimo. Di seguito alcuni esempi di costo e difficoltà:

- Spingere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10
- Tenere/costringere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10
- Scaraventare un tavolo addosso a un avversario: Diff.45, Costo 10
- Diminuire l'impatto di un'arma da mischia: Diff. 45, Costo 15
- Arrestare / rallentare un coltello lanciato: Diff. 50, Costo 15
- Arrestare / rallentare una freccia: Diff. 60, Costo 20

In generale la Difficoltà aumenta con l'aumentare della velocità/resistenza dell'oggetto, mentre il Costo varia a seconda del tipo di movimento che la forza deve effettuare e della quantità di forza necessaria. Nel caso di contrasti con bersagli non consenzienti, sia il costo che la Difficoltà possono variare a seconda della forza, del peso, dell'agilità e/o della velocità corrente della vittima.

Note

(da valutare - ipotesi proposta il 05.05.2020) In ogni caso, ai fini di eventuali *confronti* di gioco, il risultato del tiro effettuato dal Mago nel lancio dell'incantesimo andrà considerato come un tiro di Corpo a Corpo / Spinta di pari entità, con eventuali bonus/malus che il Master potrà assegnare in condizioni particolari (es. spinta a un avversario già sbilanciato = bonus di +10, spinta a un avversario particolarmente pesante o ben piazzato = malus di -10, e così via). Il paragone con il Corpo a Corpo non è legato alla "forza" dell'incantesimo, che non è paragonabile alla spinta sferrata da un essere umano a piena forza, ma all'effetto sorpresa su un bersaglio che non si aspetta di ricevere una spinta "invisibile" di questo tipo: per questo motivo il Master potrebbe conferire un malus al tiro del Mago (di -10 o simile) qualora il bersaglio sia in qualche modo preparato a dover contrastare un simile tentativo (un mago esperto, un avversario particolarmente consapevole del da farsi, etc).

Levitazione

Questo Potenziamento permette al Mago di utilizzare la Forza Magica per sollevare in aria sé stesso o un'altra creatura, purché consenziente (o, nel caso di un animale, opportunamente preparata o addestrata a tale scopo). L'essere sollevato non può muoversi in aria, e il Mago può spostarlo (o spostarsi) solo verticalmente.

- **Difficoltà**: 50 su se stesso / 60 su altra creatura consenziente / altro (vedi sotto) +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata**: fino a 15 metri
- **Durata**: 5 + 2d6 *round* (cumulabili)
- **Costo**: 1 ogni 5-6 Kg sollevati (15 per 80kg, 20 per 100kg, etc.)

La velocità di elevazione è pari a 1 metro per round per ogni 10 punti di scarto tra il Tiro del Mago e la Difficoltà prevista.

Svellimento

Questo sotto-potenziamento della *Levitazione* consente al mago di sollevare una persona, animale o altra creatura non consenziente. I costi e la velocità di elevazione sono gli stessi del potenziamento *Levitazione*, mentre la Difficoltà è pari al valore maggiore tra 60 e il risultato di un Tiro di Forza o di Atletica (a scelta) effettuabile dal bersaglio una volta per *round* con una penalità di -20 (primo tentativo), -10 (secondo tentativo) e 0 (dal terzo tentativo in poi).

Volare

Attraverso questo Potenziamento il Mago può spostare il suo corpo in aria a proprio piacimento. L'apprendimento di questo Potenziamento è impegnativo e rischioso: il Mago deve imparare a controllare il proprio movimento nell'aria, e rischia di subire inavvertitamente accelerazioni o decelerazioni superiori alle possibilità di sopportazione del proprio fisico.

- **Difficoltà**: 60 +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata**: solo sul Mago
- **Durata**: 5 + 2d6 *round* (cumulabili)
- **Costo**: 1 ogni 15Kg di peso a velocità normale (5 Km all'ora), 1 ogni 10 Kg a velocità sostenuta (10 Km all'ora).

Passeggero

Questo sotto-potenziamento di *Volare* (utilizzabile anche per *Viaggiare*, vedi sotto) consente al mago di trasportare un singolo passeggero, tenendolo "in braccio", con un incremento della **Difficoltà** pari a +10 (+ ulteriori 10 oltre gli 80kg di peso del passeggero): il **Costo** resta invece invariato, da calcolare sul peso totale del mago + passeggero + equipaggiamento di entrambi.

Viaggiare

Questo Potenziamento, particolarmente impegnativo e difficile da padroneggiare, costituisce uno dei principali traguardi raggiunti dalla ricerca magica: il Mago può spostarsi in aria per diversi minuti, coprendo così grandi distanze molto velocemente. Il Costo e la Difficoltà variano a seconda della velocità e del peso del Mago e di ciò che trasporta.

- **Difficoltà**: 60 +5 per ogni 10kg sopra gli 80kg di peso (arrotondati per eccesso).
- **Gittata**: solo sul Mago
- **Durata**: 1d4x10 Minuti
- **Costo**: a seconda del peso del Mago (e del suo Equipaggiamento) e della velocità: indicativamente, 1 ogni 10 Kg a velocità normale (15 Km all'ora) e 1 ogni 5 Kg a velocità sostenuta (25 Km all'ora).

Passeggero

Vedi il sotto-potenziamento omonimo di *Volare*.

Chiarimenti e Note

Telecinesi

Il primo stadio di conoscenza della *Telecinesi* ruota intorno al concetto di *compensazione/alterazione della gravità*. Il modo più semplice per comprendere il reale funzionamento della *Telecinesi* è quello di immaginare un amo invisibile, retto da un filo invisibile, che il Mago può utilizzare per "agganciare" l'oggetto e spostarlo verso di sé. Se l'oggetto è contenuto dentro un contenitore chiuso, il mago dovrà necessariamente utilizzare un amo e filo per togliere il tappo al contenitore, quindi un secondo amo e filo per recuperare l'oggetto: se il contenitore ha una chiusura complessa (zaino, borsa et. al.), recuperare l'oggetto potrebbe richiedere un gran numero di ami e fili o non essere possibile.

Forza Magica

Il potenziamento noto come *Forza Magica* ruota intorno allo studio delle proprietà dell' *inerzia* applicate ai corpi solidi. Il modo corretto per comprendere il reale funzionamento della *Forza Magica* è immaginare una singola, fortissima folata di vento ai danni del bersaglio. Poiché l'incantesimo è interamente basato sulla creazione di una sorta di "inerzia artificiale", il Master dovrà preoccuparsi di rendere gli effetti della forza magica nel modo opportuno. Alcuni esempi della corretta applicazione dell'inerzia: l'avversario scagliato a terra potrebbe avere la facoltà di rotolare all'indietro e rompere la mischia, evitando così di essere immediatamente bersagliato da attacchi; l'avversario spinto verso un precipizio dovrà gestire l'aggravante del contributo inerziale dovuto a tale spinta; la freccia bloccata, rallentata o deviata continuerà comunque a seguire a grandi linee la sua direttrice iniziale e potrebbe inoltre rompersi, scheggiarsi o finire chissà dove; e così via.

Levitazione

Il potenziamento noto come *Levitazione* è basato sulla *inversione della gravità*. Poiché l'incantesimo presuppone di una localizzazione piuttosto precisa del baricentro del mago (o della vittima), risulta pressoché impossibile far levitare (o svellere) più di una creatura alla volta: eventuali "levitazioni di gruppo" andranno pertanto effettuate in sequenza, ovvero lanciando più volte l'incantesimo su bersagli diversi, con la sola eccezione costituita da una minoranza di maghi particolarmente abili e dotati.

Volare

Il potenziamento noto come *Volare* è basato sulla comprensione e applicazione di diversi concetti complessi, tra cui: alterazione/inversione della gravità, inerzia, gestione del peso, campo di forza, dinamica e accelerazione.

Viaggiare

Il potenziamento noto come *Viaggiare* rappresenta una evoluzione del potenziamento *Volare*, rielaborando i concetti di campo di forza, dinamica e accelerazione in modo più efficiente.

Risultati particolari

Telecinesi

- **Da 1-1-1 a 5-5-5**: l'incantesimo non avrà alcun effetto, o peggiorerà la situazione, accelerando eventuali oggetti che doveva frenare. Qualora si tratti di un Potenziamento avanzato (Levitazione, Volare o Viaggiare), l'Incantesimo cesserà di funzionare improvvisamente dopo un paio di Round, facendo cadere al suolo la persona o l'animale sollevato;
- **7-7-7**: l'Incantesimo cesserà di funzionare dopo appena la metà della sua durata prevista, cogliendo di sorpresa la vittima e il Mago;
- **8-8-8**: l'Incantesimo non influenzerà tutto ciò che il Mago ha previsto, lasciando a terra alcune cose (o parte dell'equipaggiamento), o sollevando qualcosa di troppo;
- **9-9-9**: l'Incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: gli esiti saranno in proporzione, spostando l'oggetto o la vittima in modo superiore al previsto.

Forza Magica

- TODO

Levitazione

- TODO

Volare

- TODO

Viaggiare

- TODO

Apprendimento

Seguire le normali regole di apprendimento adottando i seguenti parametri:

- Teoria: 60 ore da autodidatta, 30 con maestro o precettore.
- Pratica: Penalità iniziale di -20, scalabile mediante lo *studio applicato* secondo quanto previsto dalle regole generali.

Per ciascuno dei Potenziamenti dovrà essere ripetuto l'intero Apprendimento, Teoria e Pratica, ed è necessario che il Mago disponga di una fonte (un Precettore o un testo) da cui acquisire le informazioni necessarie per iniziare lo studio. Il Potenziamento di **Forza Magica** obbliga ad uno studio pratico piuttosto rumoroso; i Potenziamenti di **Levitazione**, **Volare** e **Viaggiare** richiedono che lo studio pratico sia svolto necessariamente all'aperto e possono necessitare di particolari prerequisiti in termini di esperienza, conoscenze e/o punteggi nelle abilità (a discrezione del Master).