

Percezione della Magia regola

Incantesimo che permette al mago di sviluppare una spiccata sensibilità per le manifestazioni magiche o occulte, consentendogli di individuare l'utilizzo della magia all'interno di un grande raggio attorno a lui.

Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e fa parte, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, del **Primo Cerchio della Magia** e del corpus di ricerche magiche sulle **Speculationes**.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	40 o più (vedi sotto)	
Costo di Lancio:	4	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	a partire dal round successivo	
Bersaglio:	solo sul mago	
Gittata:	a seconda del tiro	
Durata:	10 minuti	
Apprendimento:	4 PI	
Runes:	Dir-Bes	
Reagenti:	Sabbia, cenere, ossa OPPURE incenso, zolfo, Dente di Morto (vedi sotto)	
Discipline:	Sortilegio, Evocazione, Necromanzia	
Classificazioni:	Primo Cerchio , Speculationes	

Descrizione

Questo incantesimo consente al mago di ottenere informazioni dettagliate su eventuali manifestazioni magiche o occulte che dovessero verificarsi intorno a lui. Si tratta in buona sostanza di una ricerca volta ad approfondire la qualità e la quantità delle informazioni normalmente ottenute mediante fenomeni di **Percezione dello Yoki**. L'incantesimo può essere attivato immediatamente dopo tale percezione, per tentare di arricchirla con dettagli aggiuntivi, oppure prima di un possibile contatto allo scopo di aumentare le proprie capacità ricettive.

- **meno di 40:** non vengono percepite informazioni ulteriori rispetto a una normale **Percezione dello Yoki**.
- **40-50:** il mago otterrà una serie di informazioni sull'origine del rilascio di potere: tipologia (incantesimo, permanenza, glifo, etc.), disciplina o ambito (SOR, EVO o NEC), ammontare di PotM impiegato (con uno scarto di +5/-5 punti, se applicabile).
- **51-59:** il mago, oltre a tutte le informazioni precedenti, otterrà indicazioni più precise sull'ammontare di PotM impiegato (scarto di +2/-2 punti, se applicabile) e sarà in grado di localizzare con precisione la persona o l'oggetto responsabile del rilascio stesso, anche in presenza di numerose sorgenti di Potere. Le informazioni raccolte gli consentiranno di recepire una sorta di "traccia" relativa al rilascio di PotM percepito che potrà confrontare, sempre mediante l'utilizzo di questo incantesimo, con rilasci futuri mettendone in risalto somiglianze e differenze e potendo così determinare eventuali origini, bersagli o effetti comuni.
- **60 o più:** il mago, oltre a tutte le informazioni precedenti, otterrà l'ammontare esatto di PotM impiegato (se applicabile) e sarà in grado di localizzare con precisione assoluta l'origine e gli eventuali bersagli del rilascio. Le informazioni raccolte gli consentiranno di assegnare una vera e propria "impronta" al rilascio di PotM percepito che potrà confrontare, sempre mediante l'utilizzo di questo incantesimo, con rilasci futuri allo scopo di riconoscere oggetti, creature o incantesimi.

IMPORTANTE: In tutti i casi in cui la percezione riguardi un potere ancora inespresso (ad es. lo Yoki posseduto da una creatura) non potranno essere recuperate informazioni sulla disciplina o ambito; non sarà possibile, ad esempio, scoprire che uno stregone è un esperto di Evocazione basandosi sulla mera analisi del suo Yoki. Fanno eccezione eventuali creature create e/o evocate dalla magia (come ad esempio un golem o il risultato di una recente evocazione) analizzando le quali sarà possibile recuperare informazioni sull'incantesimo che le ha prodotte o trasportate.

Il Master, oltre a fornire al mago le informazioni del caso, dovrebbe fare il possibile per arricchire il resoconto della percezione con una serie di dettagli legati al potere e/o alla sua origine allo scopo di fornire al mago uno sguardo privilegiato su quanto sta accadendo. Dettagli di questo tipo possono riguardare l'epoca o l'età (a grandi linee) del rilascio, la qualità del PotM impiegato, eventuali reazioni dell'ambiente circostante e così via.

E' importante tenere presente che il riconoscimento di un fenomeno non equivale alla conoscenza del fenomeno stesso:

questo incantesimo può rendere il mago in grado di *riconoscere* un incantesimo o un oggetto ogni volta che questo viene lanciato o utilizzato, senza però fornire alcuna indicazione sui suoi effetti. Questo significa che il mago, pur riconoscendo un incantesimo già incontrato in precedenza, potrebbe non averne compreso le dinamiche e/o gli scopi e non essere quindi in grado di reagire o difendersi adeguatamente. Per ovviare a questo problema la ricerca magica ha messo a punto, nel corso dei secoli, una serie di potenziamenti volti a fornire al mago informazioni relative all'ambito *funzionale* del rilascio, ovvero al modo in cui esso intende influenzare la realtà.

Utilizzo dei Reagenti

L'incantesimo richiede tre diversi reagenti, ciascuno dei quali rappresenta una Disciplina specifica: sabbia o incenso per il **Sortilegio**, cenere o zolfo per l'**Evocazione**, ossa o **Dente di Morto** per la **Necromanzia**. Sabbia, cenere e ossa sono considerati reagenti di ordine inferiore, mentre incenso, zolfo e **Dente di Morto** sono considerati reagenti di ordine superiore e sono necessari per l'esecuzione di alcune versioni *potenziate* dell'incantesimo (cfr. **Potenziamenti**).

Nel caso in cui si voglia tentare di lanciare l'incantesimo senza reagenti occorrerà effettuare il consueto tiro di 1d100 + VOL + Disciplina -10 per reagente mancante previsto dalle **regole generali** e confrontare il risultato sulla tabella apposita.

Una volta lanciato, l'incantesimo si limiterà a consumare i reagenti eventualmente necessari all'identificazione del rilascio (o dei rilasci) in tutti i casi in cui vi è una disciplina associabile: consumerà quindi della sabbia (o dell'incenso) nel caso di un incantesimo (o permanenza) riconducibile al **Sortilegio**, della cenere (o dello zolfo) in caso di **Evocazione** e della polvere d'ossa (o un fungo **Dente di Morto**) nel caso di **Necromanzia**. Qualora il lancio dovesse fallire, nonché in tutti i casi in cui l'incantesimo non avrà modo di fornire informazioni sulla disciplina, non verrà consumato alcun reagente.

Potenziamenti

Il Mago ha la possibilità di approfondire alcuni aspetti di questo incantesimo per potenziarne gli effetti e/o per renderlo più efficiente o efficace. Ciascun potenziamento deve essere studiato separatamente applicando le medesime modalità previste dall'apprendimento base. Il Master dovrebbe consentire l'apprendimento dei potenziamenti in modo graduale e soltanto a condizione che il mago faccia un utilizzo frequente e continuativo del potere.

- **Bonus al Tiro:** il mago può spendere +1/+5 punti di potere magico per ottenere un bonus al Tiro di pari entità.
- **Analisi funzionale:** il mago può spendere +4 punti di potere magico addizionali per ottenere informazioni relative al funzionamento e/o agli scopi del rilascio: in poche parole, per scoprire almeno per sommi capi "che cosa è" e/o "che cosa fa". [richiede reagenti di ordine superiore]
- **Incremento della durata in minuti:** il mago può spendere +1 punti di potere magico per aumentare la Durata di 10 minuti (cumulabile, max 3).
- **Incremento della durata in ore:** il mago può spendere +3 punti di potere magico per aumentare la Durata di 1 ora (cumulabile, max 3). [richiede reagenti di ordine superiore]

Il Master è libero di introdurre potenziamenti ulteriori e/o di prevedere un numero maggiore di cumulabilità degli stessi, avendo cura di riservarne l'apprendimento a maghi particolarmente esperti.

Risultati particolari

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**.

Voci correlate

- **Percezione dello Yoki**, facoltà percettiva legata al Potere Magico che questa ricerca magica si propone di approfondire.