

# Nuova Abilità Magica: Percezione della magia

di Paolo Ripamonti

Questa abilità rappresenta la facoltà di percepire ed individuare quando un incantesimo è stato lanciato e che tipo di incantesimo è stato lanciato. Questa abilità può essere usata solo dagli utilizzatori puri (mago, illusionista, alchimista, chierico, animista, guaritore, mentalista, veggente, guaritore laico) e ibridi (stregone, mistico, astrologo). Se si introduce l'uso di questa nuova abilità magica, si consiglia vivamente di incrementare di uno i punti sviluppo per le abilità magiche degli usufruttori puri ed ibridi, e di modificare i bonus della professione aggiungendo un bonus a Percezione della Magia uguale a quello per Lettura Rune.

A cosa serve, in concreto, questa abilità? Semplice: supponiamo che un usufruttore lanci una magia, come sappiamo da "Il Signore degli Anelli" agli occhi di chi sa come guardare è facile percepire un evento magico. Questa abilità quantifica questa possibilità di percepire. Può essere usata in due modi.

Caso primo: un usufruttore lancia una magia, il personaggio (giocante o non giocante) effettua un controllo su Percezione della Magia e, se questo a successo, se ne rende conto; a seconda di quanto bene abbia effettuato la manovra avrà informazioni più o meno dettagliate.

Caso secondo: il personaggio (giocante o non giocante) vuole sapere se nelle vicinanze del luogo in cui si trova è stata lanciata una magia: esegue una manovra e, se ha successo, scopre se ciò è accaduto o meno; anche qui, il dettaglio delle informazioni ottenute dipende da quanto bene ha eseguito la manovra.

Vediamo, in concreto, come eseguire questa manovra. Si effettua un tiro aperto, modificato nel dovuto modo (vedi sotto) e si controllano gli effetti sulla tabella dei risultati (vedi sotto).

Modifiche al tiro:

<i>Bonus</i>		<i>Malus</i>	
Bonus dell'abilità	+xx	Distanza del punto in cui è stato lanciato l'incantesimo	-5 per km
L'incantesimo in questione è dello stesso regno del personaggio	+20	Tempo trascorso da quando è stato lanciato l'incantesimo	-5 per ora
L'incantesimo appartiene a una lista chiusa della stessa classe del personaggio	+30	L'incantesimo è di livello maggiore del personaggio	-5 per livello di differenza
Il personaggio conosce la lista di incantesimi cui appartiene la magia in questione	+20	L'incantesimo è di un regno diverso da quello del personaggio	-20
Il personaggio conosce già l'incantesimo	+40		
Livello dell'incantesimo	+1 per lvl		

Risultati della manovra:

<i>Risultato</i>	<i>Descrizione</i>
Errore grossolano -25 o meno	L'individuo scappa urlando come un ossesso convinto che nell'area stia per manifestare il suo devastante effetto un potentissimo e aghiacciante incantesimo conosciuto col nome di "Morgoth ballava nudo al centro della tribù". Altre varianti dell'incantesimo sono lasciate alla inesauribile fantasia del prode GM. In ogni caso il soggetto perderà giusto un filo di credibilità all'interno della compagnia.
Fallimento completo -25/04	Sei un idiota: hai capito l'esatto opposto della verità.
Fallimento 05/75	Ti gratti ripetutamente la testa e concludi che, forse, dovresti mangiare di più. Ah, per quanto riguarda la magia non sai dire nulla.
Successo parziale 76/90	Capti qualcosa, ma sei moto dubbioso e il tuo volto assume la conformazione di un enorme punto di domanda. Puoi ritentare tra 5 round con un +10. Buona fortuna.
Quasi successo 91/110	Capisci, a grandi linee, gli effetti della magia lanciata, se ne è stata lanciata una. Puoi ritentare tra 3 round con un +20.
Successo 111/175	Bel lavoro, ragazzo mio! Hai capito di che si tratta.
Successo completo 176 o più	Sei meglio di Giucas Casella! Hai ottenuto tutte, ma proprio tutte, le informazioni disponibili, inclusa l'identità dell'evocatore. Desti meraviglia e soggezione nei tuoi compagni! Bravo, 30 e lode!

Come ultima positlla a questa nuova abilità, diciamo che può essere resa disponibile anche per la professione di studioso, come abilità secondaria, senza alcuna modifica ai punti sviluppo e ai bonus di professione e con un malus di -50 a tutte le manovre, che rappresenta il fatto che lo studioso, non ha la "pratica sul campo" di un usufruttore e ha studiato solo su testi e pergamene.

Paolo Ripamonti  
Milano, 2 dicembre 2002