



dimensioni arcane

Ad Regia

CREDITI

IDEAZIONE

Carlo Casagrande Raffi

SVILUPPO E REALIZZAZIONE

Carlo Casagrande Raffi, Alessandro Roncigli

HANNO COLLABORATO

Giordano Mancini

GRAFICA

Maurizio Beltramini

IMPAGINAZIONE

Alessandro Zanin

COPERTINA

Bruno Farinelli

DISEGNI INTERNI

Panaiotis Kruklidis, Ciro Trezzi, Michele De Nittis, Claudio Trangoni

SI RINGRAZIANO

Tutti i fan di Dimensioni e coloro che hanno reso possibile la realizzazione e la diffusione di questo manuale

Visitate il sito di Dimensioni
<http://dimensioni.dragonslair.it>

Pubblicazione amatoriale intesa al solo scopo di intrattenimento.
Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi reali è puramente casuale.

E' vietata la riproduzione anche parziale di testi e disegni senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 1999—2004 Ikuvium Games & Dragons' Lair

Versione 1.0 – Ottobre 2004



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES

c/o Raffi

Via Parmenide, 9

06024 Gubbio (PG)

dimensioni@dragonslair.it

dimensioni.dragonslair.it



SOMMARIO

Capitolo 1: L'alchimia nella storia pag.	5		
Alchimia ermetica e metallurgia pag.	5		
L'Alchimia farmacologica e l'Islam pag.	6		
L'Alchimia nel medioevo e rinascimento pag.	8		
L'Alchimia in Dimensioni Arcane pag.	8		
Le due vie dell'Alchimia pag.	8		
Capitolo 2: Rituali alchemici e artefatti pag.	9		
La creazione degli Artefatti e i rituali magici pag.	9		
I Principi pag.	9		
Durata dell'oggetto e durata dei poteri pag.	10		
Manifestazione dei poteri pag.	10		
Controllabilità dei Poteri pag.	11		
Le fasi di creazione degli artefatti pag.	12		
Trovare i materiali ed i componenti giusti pag.	12		
Incidenza dei materiali sulla creazione degli oggetti pag.	12		
Riciclare gli oggetti magici pag.	13		
Inglobare la magia nell'artefatto pag.	14		
Il processo di assimilazione pag.	14		
Determinare i poteri pag.	14		
Determinare la durata dell'oggetto pag.	14		
Stabilire la manifestazione e la controllabilità dei poteri pag.	14		
Il calcolo dell'Energia Magica pag.	14		
Il tempo di lancio dei rituali magici e il loro esito pag.	15		
Lancio di Incantesimi Combinati nella creazione e nell'uso di Artefatti pag.	16		
Il tempo di lancio nell'uso degli artefatti pag.	16		
Canalizzare i poteri di un intero Arcano pag.	16		
I luoghi dei rituali e punti di concentrazione di Energia Magica pag.	17		
Artefatti ed evocazioni dimensionali: la Costrizione Alchemica pag.	17		
Distuggere un artefatto pag.	19		
Alchimia e maledizioni pag.	19		
Come lanciare una maledizione pag.	20		
Determinare l'Energia Magica spesa ed il tempo di lancio pag.	20		
Scatenare la maledizione tramite un evento pag.	21		
		L'importanza del Dominio Vitale nelle maledizioni pag.	22
		Rimuovere le maledizioni pag.	22
		Capitolo 3: Combinazioni con gli altri Arcani pag.	23
		Alchimia Elementale pag.	23
		Alchimia e Idromanzia pag.	24
		Alchimia e Geomanzia pag.	25
		Alchimia e Aeromanzia pag.	25
		Alchimia e Piromanzia pag.	26
		Creazione della materia nell'Alchimia Elementale pag.	26
		Distruzione della materia nell'Alchimia Elementale pag.	27
		Generazione di elementali pag.	27
		Alchimia Astrale pag.	27
		Capire i poteri inglobati in un artefatto pag.	28
		Bioalchimia pag.	28
		Dendroalchimia pag.	28
		Taumalchimia pag.	29
		Psichealchimia pag.	30
		Necroalchimia pag.	30
		Alchimia come abilità non magica pag.	30
		Capitolo 4: Artefatti pag.	31
		Esempi di creazione degli artefatti pag.	31
		Alarius pag.	31
		Pozione infernale pag.	32
		Anello del fuoco e della terra pag.	32
		Joram pag.	33
		Spada della Fiamma pag.	33
		Urowen il guaritore pag.	33
		Calice Sacro pag.	33
		Isahn il necromante pag.	34
		Frustra delle pene pag.	34
		Corona del comando pag.	34
		Bastone dei Morti pag.	35
		Aurin lo stregone elfo pag.	36
		Gemma di Yelm pag.	36
		Appendice A: Tabelle Alchimia pag.	37



Indice delle Tabele

Tabella 1: Costi di Attivazione degli Artefatti.....	pag. 10
Tabella 2: Incidenza dei materiali nei rituali alchemici	pag. 13
Tabella 3: Decadimento degli oggetti	pag. 13
Tabella 4: Esempio di scheda d'artefatto	pag. 15
Tabella 5: Pozione di Emukar	pag. 15
Tabella 6: Caratteristiche dell'Ombra	pag. 26

OGGETTI MAGICI

Pozione Infernale	pag. 32
Anello del fuoco e della terra	pag. 32
Spada della Fiamma	pag. 33
Calice Sacro	pag. 34
Frusta delle pene	pag. 34
Corona del Comando	pag. 35
Bastone dei Morti	pag. 35
Gemma di Yelm	pag. 36



4

APPENDICE A

Tabelle Alchimia	pag. 37
------------------------	---------



CAPITOLO PRIMO

L'ALCHIMIA NELLA STORIA



Di seguito andremo ad illustrare cosa intendiamo per Alchimia e come viene concepita in Dimensioni Arcane: Ars Regia. Prima però sembra doveroso fare un piccolo excursus storico su ciò che l'Alchimia effettivamente fu nei secoli passati e come si è evoluta col passare del tempo.

Per chi di voi trova questa parte poco interessante può passare direttamente al secondo capitolo; a chi invece piace saperne un po' di più su questo argomento auguriamo una buona, anche se breve, lettura.

Alchimia ermetica e metallurgia

Nella cultura Mediterranea venne considerato fondatore dell'Alchimia Ermete Trimegisto, nome che significa il Re tre volte Grande, una figura probabilmente immaginaria a cui furono attribuite numerose scritture; all'epoca dell'antico Egitto Ermete fu spesso identificato con una divinità che possiede la conoscenza di tutte le arti e le scienze sacre e segrete della mummificazione dei corpi.

La parola Alchimia è pure incerta si ritiene infatti, che la etimologia venga da Al, il in arabo, e Kimia, la terra del "Kamel", il cammello, cioè l'odierno Egitto; oppure il suolo del "Kemit", che significa "nero", e che quindi si riferisce all'aspetto scuro della terra fertile dell'Egitto. Altri ritengono invece che Alchimia possa derivare dal vocabolo greco "chyma" che significa scioglimento, fusione.

Il simbolismo di ogni trasformazione alchemica fu concepito nell'ambito della idea che l'uomo, che è parte della natura, proponendosi il ruolo di ordinatore del tempo dello sviluppo naturale, potesse aiutare la natura ad accelerare i tempi di evoluzione prestabiliti dagli influenze celesti. L' "opus Alchemico" sintetizzato nella frase

“pensa agendo ed agisci pensando”, fu infatti considerato come *“la levatrice delle trasformazioni vitali della natura”* proprio in quanto gli alchimisti ermetici ritennero che, qualora venisse scoperto il segreto, detto della *“Pietra Filosofale”* o principio di purificazione di tutte le qualità, avrebbe permesso di *“trasmutare”*, tutti i metalli, in oro puro a partire dallo stato di materia imperfetta.

Infatti le sostanze che compongono l'universo vennero considerate, potenzialmente *“oro”*, ma temporalmente esistenti in varie fasi della loro purificazione che, naturalmente senza l'intervento dell'Opus Alchemica, si sarebbe realizzata in tempi indefiniti.

La Pietra Filosofale è stata quindi considerata il mistero da scoprire, che di fatto è quello della intelligenza della natura, da assecondare per accelerare i ritmi temporali della trasmutazione verso la perfezione.

Si disse pertanto, negli scritti Alchemici *“nessun uomo all'interno di una barca può ostinarsi a svuotare il mare”*, volendo indicare come l'uomo armato di sola ragione è impotente di fronte al mistero occulto della purificazione alchemica, proprio in quanto il pensiero razionale non è in grado di cogliere l'essenza intelligente della propria natura, ovvero della *“Pietra Filosofale”*.

La maggiore o minore perfezione gli alchimisti ritennero che dipendesse dallo stato di maturità qualitativamente raggiunto. Solo l'oro sarebbe il risultato ultimo di una scala di perfezione che tutti i metalli potevano raggiungere in seguito a *“trasmutazioni”*. Si pensò inizialmente che le *“trasmutazioni”* sarebbero state il risultato di un gran numero di trasformazioni progressive frutto del miglioramento cognitivo dell'Opus Alchemica nonché dall'influsso benevolo degli astri nel cielo.

Da questa teoria delle trasformazioni osservata sperimentalmente, gli Alchimisti conclusero che la maggiore o minore perfezione della materia dipendeva dallo stato di maturità da essa raggiunto.

La alchimia fu pertanto considerata l'arte di distruggere i composti che la natura ha formato in modo imperfetto al fine di migliorare la loro natura purificandoli, modificandone le proprietà temporanee, al fine ultimo di raggiungere la perfezione assoluta.

È importante considerare alcuni elementi della saggezza Alchemica, che hanno condotto questo particolare atteggiamento mentale a sopravvivere, con più o meno elevata fortuna, in tutte le epoche nell'immaginario collettivo umano, traversando civiltà così profondamente diverse dell'oriente e dell'occidente.

Il periodo classico

Durante il periodo dello sviluppo del pensiero scientifico all'epoca della Magna Grecia, l'alchimia perse quel carattere di attività esoterica correlata strettamente alle concezioni astrologiche e pur mantenendo i princi-

pi della antica alchimia ermetica quali, la correlazione tradizionale tra astri ed elementi ed il principio comune all'alchimia di ogni epoca, della ricerca della perfezione e della purezza della materia contemporaneamente a quella del pensiero.

In quest'epoca l'alchimia sviluppò la sua dimensione speculativa interagendo con la cultura scientifica e filosofica della Magna Grecia e pertanto accettò la concezione dei Quattro elementi, Fuoco, Acqua, Aria e Terra, come fondamento della composizione di tutti i corpi, ma gli alchimisti correlarono le proprietà di *“Estensione e Contrazione”* dell'aria e della Terra ai principi attivi del Fuoco e dell'Acqua. Si ritenne pertanto che i quattro elementi non esistessero puri, in quanto tutte le sostanze venivano ad essere combinazioni di tali proprietà elementari che ancora tendevano a svilupparsi verso la purezza dell'oro; genuinità che nel campo del pensiero cognitivo, fu oggettivamente associata all'idea della scoperta della *“Pietra Filosofale”*. Quest'ultima è stata interpretata come la chiave della comprensione della via della purezza, che può essere raggiunta tramite salti di livello intuitivo detti *“visio”*, cioè di immaginazione o di rivelazione divina.

L'Alchimia farmacologica e l'Islam

Nel mondo arabo l'alchimia si sviluppò ponendo in chiara evidenza come l'intervento di perfezionamento dell'uomo portava ad una maggiore perfezione dei prodotti artificiali alchemici rispetto a quelli naturali.

Si deve agli alchimisti Arabi un grande sviluppo delle tecniche di distillazione con gli *“alambicchi”* che utilizzarono perseguendo l'idea di tentare di estrarre lo *“spirito”* (il respiro vitale emesso dal Sole che dà vita alle cose), che si riteneva esercitasse la funzione di legame per tenere assieme gli elementi terreni e i frutti della terra.

L'alcool distillato dal vino e dalla frutta fu ad esempio ritenuto un elisir magico, in quanto medicamento capace di curare dalle infezioni delle ferite ed anche vari altri mali.

Grande sviluppo ebbe la Alchimia araba al tramonto dell'impero romano.

L'Islam dette un grande incremento alla civiltà mediterranea e riuscì a integrare sotto un nuovo profilo concettuale la scienza classica di origine greca con la cultura orientale, dell'India e della Cina.

In particolare ciò avvenne quando l'impero islamico realizzò il suo immenso dominio esteso dall'India alla Persia al nord-Africa, e poi alla Sicilia e alla Spagna.

In quell'epoca fu al massimo fulgore la capitale dell'Islam, che si spostò da Damasco (661-750 d.C.) a Bagdad, dove con grande tolleranza culturale il Califfo Harum al-Rashid (786 - 809 a.C. detto l'Illuminato,

famoso per i riferimenti al suo tempo nel libro “Le Mille ed una Notte”), iniziò a far convergere le culture dei popoli conquistati per dar sviluppo alla “Casa della Sapienza” con una grandiosa biblioteca e grande mecenatismo per i saggi di ogni provenienza culturale e religiosa.

Le nuove tecniche alchemiche condussero a scoprire molti acidi ed alcali e nuovi sali nonché liquori medicinali utili a rendere più perfette le attività dell'essere umano.

Diversamente dal mondo arabo l'Alchimia venne invece considerata “arte segreta” nella sponda cristiana del mediterraneo, dove gli alchimisti furono normalmente considerati gente di malaffare, stregoni dediti ad arti magiche ed occulte più che studiosi di scienza.

Contemporaneamente a Bagdad l'alchimia, libera da condanne e pregiudizi religiosi, iniziò a prendere sviluppo come scienza e tecnica separando la propria cultura dalla magia.

Il più famoso alchimista arabo fu Giabin ibn Hayyan, che visse durante la seconda metà del VII sec. d.C. e perfezionò il processo di distillazione costruendo nuovi tipi di alambicchi con cui ottenne moltissimi altri “elisir” e “tinture” a base di alcool ed anche l'acqua distillata quale solvente esente da impurezze.

La preparazione dell'alcool, la cui etimologia deriva da “al ghul”, che significa spirito del demonio, fu permessa per uso medicinale nonostante che l'assunzione di bevande alcoliche fosse proibita e punita con fermezza dal Corano. L'Alchimia Araba sviluppò processi tecnici artigianali di grande rilevanza, tra essi la produzione della carta secondo metodi importati dalla alchimia cinese. Già dal 793 d.C. fu realizzata a Bagdad la prima cartiera nella quale si ottenne una produzione semi-industriale della carta da una pasta di fibre di canapa e di gelso, mescolate ad allume e colla, che veniva levigata e ridotta a foglio e fatta seccare al sole.



L'Alchimia nel medioevo e rinascimento

L'alchimia metallica (detta "via secca") e quella degli Elisir o Quintessenze (detta "via umida"), furono riscoperte nell'occidente europeo nel tardo medioevo, in gran parte dalle traduzioni della Alchimia dell'era della Magna Grecia e dalle tradizioni scientifiche arabe introdotte in Sicilia ed in Spagna.

Ancora per motivi religiosi dovuti alla difficoltà di integrazione con le concezioni sviluppate nell'Islam, gli studi alchemici furono proibiti dalla chiesa cristiana e gli alchimisti perseguitati e condannati dalla sacra inquisizione. Solo nel periodo del tardo medioevo in Europa, in alcuni casi rimasti famosi, gli studi alchemici furono approfonditi da personaggi potenti sia tra la nobiltà che nella sfera ecclesiastica, tra essi Alberto Magno (1193-1280), Ruggero Bacone (1214-1294), e lo stesso Tommaso D'Aquino (1226-1274). Cecco d'Ascoli autore del libro alchemico "L'Acerba", non essendo un potente, fu messo al rogo a Firenze il 17 Luglio del 1327. Raimondo Lullo (Ramon Llull di Palma de Majorca 1232-1315) discendente di un antico casato aristocratico e pertanto vicino alle leve del potere, fu uno tra i più famosi alchimisti europei; egli tentò una interessante giustificazione della Alchimia in relazione al concetto di "libero arbitrio" dell'uomo, così da farla accettare nell'ambito della teologia della chiesa cristiana. Nel "Liber de secretis naturae seu de quinta essentia" il ragionamento di Lullo in favore dell'Alchimia fu all'incirca il seguente:

"Dio non può fare quello che vuole, ...perché Egli può esercitare solo il bene. L'uomo invece può incorrere nel male perché ha a disposizione solo il calore del fuoco, per portare a purezza le cose terrene, ma con l'aiuto dei principi essenziali e con la fede potrà in futuro concepire e realizzare delle "trasmutazioni" naturali come già è in grado di compire utili trasformazioni artificiali degli elementi naturali.

Perciò l'Alchimia, che è la vera arte nel promuovere il sapere, non può essere condannata dalla Chiesa, in quanto la scelta tra il bene ed il male appartiene al libero arbitrio dell'uomo; quest'ultimo è frutto della sua ignoranza, ma l'ignoranza umana stessa è stata voluta dalla giustizia di Dio e quindi è un bene dal punto di vista del Dio Padre Onnipotente."

Quindi l'uomo può sbagliare provando e riprovando nella ricerca della Purezza, mentre Dio non può aver fatto assolutamente alcun errore né alcuna ingiustizia. Sulla base di tale ragionamento e convinzione Raimondo Lullo è rimasto famoso sia per la revisione di molti errori che egli attribuì ad errate convinzioni alchemiche di alcuni suoi contemporanei e predecessori, sia per la sua tenacia nel difendere e divulgare gli studi alchemici.

In seguito, pur lentamente gli studi alchemici sulla "trasmutazione" degli elementi, ottennero anche per il lavoro di difesa e di chiarezza impostato per primo da Raimondo Lullo, una profonda trasformazione concettuale che permise di realizzare in occidente lo sviluppo dell'alchimia in scienza, gettando le basi verso la moderne scienze chimiche e naturali.

L'Alchimia in Dimensioni Arcane

L'Alchimia, meglio conosciuta come Ars Regia, o anche la Magia del Fare, rappresenta l'ultimo stadio dell'esplorazione magica che un mago possa acquisire. Insieme alla Magia Dimensionale, essa fornisce conoscenze superiori, che permettono di trascendere la materia e di avere il controllo quasi assoluto dell'Energia Mistica.

L'Alchimia è l'arte di creare materia ed energia attraverso gli altri Arcani, che invece non possono creare (tranne rare eccezioni), ma solo alterare. E' una tecnica magica che permette di unire l'Arcano Alchemico con gli altri Arcani, innescando sinergie in grado di sfociare in altri nuovi e strabilianti poteri.

L'alchimia deve essere usata insieme ad altri Domini per poter produrre i suoi effetti; per poterla apprendere è necessario conoscere almeno un Dominio fra quelli elementali, vitali o dimensionali.

Unitamente all'Arcano Vitale è possibile creare esseri viventi, vegetali e non, o esseri non morti. In sinergia con l'Arcano Elementale si possono creare metalli e pietre, liquidi, gas ed elementali, con l'Arcano della magia Astrale si possono creare Rune magiche di grande potere.

Il punto di forza di questo Dominio è la possibilità che esso da di forgiare oggetti magici; quanto di più ambito esiste in questo mondo. Facendo confluire i poteri al loro interno, l'alchimista può creare artefatti di grande prestigio e potere capaci di grandi prodigi, nonché incantare luoghi e renderli magici nel tempo.

Tutto questo è possibile attraverso l'Alchimia, ma la strada verso questa grande arte arcaica è difficile ed impervia e solo i maghi più dotati e tenaci riescono a percorrerla.

Le due vie dell'Alchimia

L'Arcano alchemico può essere usato per due scopi fondamentali: il primo riguarda la creazione di oggetti magici attraverso i rituali magici, mentre il secondo il lancio di incantesimi. Inizialmente cominceremo ad esplorare la prima via e come creare potenti artefatti, successivamente analizzeremo la seconda.

CAPITOLO SECONDO

RITUALI ALCHEMICI E ARTEFATTI



In questo capitolo andremo ad esaminare la prima via alchemica: quella che porta alla creazione di artefatti e maledizioni tramite i rituali magici.

L'argomento è molto ricco di concetti, pertanto invitiamo il lettore a prestare bene attenzione a quanto viene detto, facendo riferimento agli esempi che vengono fatti qualora quanto trattato possa risultare poco chiaro.

La creazione degli Artefatti e i rituali magici

I Principi

Un artefatto non è altro che un oggetto reso magico attraverso un incantesimo. Esso quindi, racchiude una certa quantità di energia mistica che si manifesta attraverso dei poteri che scaturiscono al momento del suo impiego.

Questi poteri vengono inseriti nell'oggetto dall'alchimista al momento della sua creazione, attraverso un rituale magico che utilizza sia il dominio alchemico che gli altri domini contenenti i poteri da inserire nell'artefatto.

Il mago fa appello a tutte le sue conoscenze per fondere tra loro i poteri provenienti da uno o più arcani nell'oggetto magico e, la "colla" che li unisce, è data dall'Arcano di Alchimia.

Una volta inglobati gli incantesimi nell'artefatto, potranno essere sfruttati in diversi modi. Il loro tempo di permanenza al suo interno dipende dal livello di magia dell'Arcano di Alchimia del mago, che comunque è sempre un tempo limitato, che può variare da poche ore fino a migliaia di anni.

Durata dell'oggetto e durata dei poteri

Come abbiamo detto la durata rappresenta il tempo che l'oggetto resterà magicamente attivo, cioè in grado di mantenere funzionali i poteri in esso racchiusi. Al suo termine esso perderà tutte le sue proprietà ritornando normale.

Bisogna fare attenzione a non confondere la durata dell'oggetto magico con la durata dei poteri che si manifestano al momento in cui viene usato. In quest'ultimo caso la durata viene intesa come il tempo durante il quale l'incantesimo (o gli incantesimi), scaturiti da esso, producono i loro effetti; proprio come visto nelle regole generali di Dimensioni Arcane.

Per riepilogare: la durata dell'oggetto magico è il tempo in cui esso rimane incantato, mentre la durata degli incantesimi in esso immagazzinati rappresenta il protrarsi dei loro effetti.

Manifestazione dei poteri

Ogni qual volta un oggetto magico viene usato, gli incantesimi contenuti al suo interno producono degli effetti. Per poterli attivare ci sono quattro metodi, che rappresentano il modo di manifestarsi di questi poteri e sono: manifestazione tramite il consumo dell'oggetto, tramite comando, continua e tramite eventi particolari.

Ora le esamineremo una ad una in dettaglio.

Consumo

La manifestazione dei poteri tramite il consumo avviene con quegli oggetti che dopo essere usati, cessano di esistere o non sono più utilizzabili, come ad esempio pozioni, polveri, cibi, ecc.. In questo caso il consumo dell'oggetto ne determina la sua scomparsa. Una pozione, una volta bevuta o infranta produrrà gli effetti dell'incantesimo in essa immagazzinato, ma quando l'incantesimo avrà cessato i suoi effetti l'oggetto magico non esisterà più. Lo stesso vale per una polvere magica, dopo il suo utilizzo la polvere non sarà più recuperabile, o per un cibo che venga mangiato.

La manifestazione tramite consumo implica quindi che l'oggetto sia utilizzabile una sola volta e non occorre un costo di attivazione (vedi sotto).

Comando

Il comando è un tipo di manifestazione che permette al possessore dell'artefatto di attivarne gli incantesimi inglobati in base al suo volere: requisito fondamentale è che egli deve altresì conoscere il suo funzionamento per poterne attivare gli effetti.

Per farlo occorre sempre spendere una certa quantità di Energia Magica, detta Costo di Attivazione, che varia a seconda del livello dell'alchimista che ha creato l'oggetto e dalla potenza dell'artefatto espressa come

quantità di Energia Magica necessaria alla sua creazione.

La Tabella 1 mostra quali sono i costi di attivazione degli artefatti.

Il costo dipende in parte dall'Energia Magica utilizzata nel crearlo ed in parte dal livello dell'Arcano di Alchimia del suo creatore, tanto sarà maggiore quanto più basso sarà il costo; più esattamente il costo da aggiungere è quello della Tabella 1 più la differenza tra dieci e il livello dell'Arcano di Alchimia posseduto dal più abile dei creatori dell'oggetto.

TABELLA 1: Costi di Attivazione degli Artefatti

ENERGIA MAGICA SPESA	COSTO
<50	1
51-100	3
100-130	5
131-160	8
161-200	12
201-250	15
251-300	20
>300	25

Ad esempio per attivare un potere di Piromanzia all'interno di un artefatto creato da un alchimista del quarto livello, per il quale sono stati impiegati 80 punti di Energia Magica ne occorreranno 9: 3 per il costo dell'oggetto e 6 per il fatto che l'alchimista è di quarto livello ($10-4=6$). Se invece il creatore dell'oggetto fosse stato già del sesto livello il suo costo sarebbe stato di 7.

Se chi usa l'oggetto conosce almeno un dominio magico, egli può controllare i poteri inseriti nell'oggetto ed evitare che essi vengano generati sempre al massimo della loro potenza, questo permetterà che tali oggetti, qualora abbiano una manifestazione a comando, possano essere usati solo da persone che conoscano la magia, ammesso che questo sia stato reso possibile dal suo creatore. La controllabilità può essere data alla Distanza, all'Intensità, alla Durata o ai livelli di magia. Per maggiori dettagli si rimanda al capitolo apposito a pagina 11.

La manifestazione tramite comando è generalmente quella più comune perché può essere utilizzata da alchimisti con un basso livello di magia, garantendo comunque di sfruttare i poteri dell'oggetto solo da coloro che ne conoscono il funzionamento.

Tutti gli artefatti a Comando hanno bisogno di un costo di attivazione che è l'unica spesa di Energia Magica che il suo utilizzatore deve fare.

Continua

Questo tipo di manifestazione fa sì che i poteri siano costantemente attivati, per tutta la durata dell'oggetto,

cioè finché esso resterà incantato.

Un esempio può essere una torcia magica che sprigiona costantemente una luce. Una spada che continuamente sprigiona una fiamma, ecc...

Tutti i poteri che vengono inseriti nell'oggetto la cui manifestazione è continua, diventano automaticamente permanenti, come se venissero ripetuti all'infinito, o meglio, fino a che l'artefatto resti incantato.

Per questo tipo di manifestazione il costo di attivazione non esiste.

Evento

Il potere si manifesta nel momento in cui accade una particolare situazione decisa dall'alchimista al momento della creazione dell'oggetto magico. L'uso dei poteri è quindi sottoposto al verificarsi di una particolare condizione. Il Costo di Attivazione non viene applicato.

Alcuni esempi di eventi possibili sono:

- entrare in contatto con l'oggetto;
- nominare una parola magica (diversamente dal Comando qui basta solo nominare la parola senza spendere Energia Magica per l'attivazione);
 - avvicinarsi entro una certa distanza dall'oggetto;
 - distruggere l'oggetto;
 - l'oggetto è bersaglio di un incantesimo;
 - muovere l'oggetto in un certo modo

L'evento che libera gli incantesimi dall'artefatto non deve essere eccessivamente semplice altrimenti non entrerà in funzione. Non è possibile, ad esempio, creare un evento che azioni l'oggetto se chi lo usa deve semplicemente guardarlo.

La condizione deve essere elementare e inconfondibile e non deve dare adito a interpretazioni sbagliate. Sarà il Narratore che deciderà se essa può andare bene oppure no.

Controllabilità dei Poteri

Come si è appena visto gli artefatti che possono essere usati tramite comando, potrebbero avere un'ulteriore caratteristica: quella della controllabilità dei poteri in esso racchiusi. Questa proprietà è molto importante dato che dal suo corretto uso il possessore può non solo generare incantesimi, ma addirittura ambire al loro controllo, proprio come se venissero da lui stesso lanciati.

La controllabilità esprime, dunque, la capacità dell'utilizzatore dell'artefatto di controllare gli incantesimi inglobati: per fare questo egli deve innanzi tutto conoscere almeno un dominio magico, cioè essere stato iniziato alle arti magiche.

Inoltre l'oggetto magico deve essere stato predisposto, al momento della creazione, a poter essere controllato da coloro che lo utilizzeranno; senza questo requisito

non sarà possibile controllarlo in alcun modo.

I gradi di controllabilità che possono essere impartiti all'artefatto sono diversi e dipendono tutti dal livello magico dell'alchimista come mostrato dalla tabella generale dell'alchimia a pagina 37, e possono essere schematizzati in questo modo:

Non controllabile: l'oggetto non può essere controllato in alcun modo e la manifestazione dei poteri è sempre la stessa. Questa tipologia vale sempre per gli oggetti magici la cui manifestazione dei poteri avviene tramite consumo.

Controllabile: è possibile controllare il livello, la Distanza, l'Intensità e la Durata degli incantesimi inglobati nell'oggetto. Prendiamo come esempio la Corona del Comando, un potente artefatto che permette a chi la indossa di avere poteri psichici elevati (vedi pagina 34), tra cui c'è quello di poter leggere le menti delle persone come un incantesimo di Psichemanzia del sesto livello di magia, quarto di intensità, sesto di distanza e quinto di durata. Dato che il potere è controllabile, chi utilizza l'oggetto può decidere anche di usarlo a livelli di Psichemanzia inferiori, pagando però sempre lo stesso costo di attivazione.

Al momento della creazione dell'artefatto il suo costruttore potrà decidere, in base alle sue conoscenze alchemiche, quale sarà la controllabilità dei poteri inseriti nell'oggetto incantato. Il livello minore di controllabilità è quello relativo alla Distanza che può essere perpetrato da un alchimista di terzo livello. Già al quarto sarà possibile imporre un controllo sull'Intensità, al quinto sulla Durata ed al sesto sui livelli di magia.

Ciò significa che un alchimista del sesto livello può creare un artefatto i cui poteri possono essere controllati, sempre da coloro che conoscano la magia, in tutte le loro forme. Pertanto, se nell'artefatto è inglobato un potere di Cambio di Stato dell'acqua dell'Arcano di Idromanzia del quinto livello, quando tale potere sarà usato, chi lo utilizzerà potrà decidere di lanciare un incantesimo dal primo al quinto livello di magia, di Distanza, di Intensità e di Durata. In nessuno caso l'artefatto potrà generare incantesimi di livello superiore a quello con cui sono stati incanalati, neanche se il suo utilizzatore possiede conoscenze magiche superiori a quelle dell'alchimista che lo ha generato. Nell'esempio appena visto, se l'utilizzatore è un Idromante del settimo livello non potrà sfruttare l'artefatto per lanciare incantesimi superiori al quinto.

Gli artefatti che non vengono controllati manifesteranno i loro poteri sempre al massimo possibile.

Incremento potere, arcano e dominio: questa forma di controllo permette al creatore dell'artefatto di fare in modo che l'oggetto riesca ad espandere le conoscenze magiche del suo utilizzatore aumentando, di un certo numero di livelli magici, l'uso di poteri, dell'intero Arcano o, addirittura, dell'intero Dominio. Un esempio potrebbe essere un anello magico che una volta infilato aumenti la conoscenza di un potere di un Arcano, o dell'Arcano stesso, di due livelli, così che, se l'utilizzatore aveva un livello pari al terzo, potrà aumentarlo fino al quinto.

L'uso di questi poteri è però limitato a stregoni ed alchimisti di livello molto alto, uguale o superiore al settimo.

Il numero di livelli che viene incrementato dipende da quanta Energia Magica viene spesa durante la creazione dell'artefatto. Per ogni 100 punti di Energia Magica spesa nel dare potere all'oggetto, si potrà incrementare il livello di un potere, di un Arcano o di un Dominio a seconda del livello di Alchimia posseduto dal creatore dell'oggetto, come mostrato nella tabella generale di alchimia a pagina 37.

Un esempio di questa forma particolare di controllo viene data a pagina 35, nel Bastone dei Morti.

12

Le fasi di creazione degli artefatti

Trovare i materiali ed i componenti giusti

La prima cosa che un'alchimista deve fare quando vuole creare un oggetto magico (o incantare un luogo), è quella di cercare i componenti giusti. Innanzi tutto cercare l'oggetto che dovrà diventare magico. Se si vuole creare un anello bisognerà trovarne uno che faccia al caso; il materiale con cui è formato l'oggetto ha una grande importanza: maggiore è la sua qualità, migliore sarà il risultato.

L'uso di materiali scadenti può ripercuotersi sul risultato finale dell'artefatto; può comportare una durata minore, un costo maggiore di Energia Magica al momento della creazione (magari doppia o tripla), una probabilità che l'oggetto non funzioni quando venga azionato. Sarà il Narratore che dovrà decidere in base alla situazione e a seconda di quello che ritiene più giusto.

Metalli nobili (oro, argento, platino), legni pregiati (noce, ebano, ecc.), e in generale materiali preziosi, garantiscono sempre un successo nella creazione dell'oggetto, mentre se i materiali sono scadenti si potrebbero verificare dei piccoli, ma a volte vitali, incidenti di percorso come mostrato nella Tabella 2 e come discusso nel paragrafo successivo.

Altro elemento molto importante è trovare i componenti giusti da usare durante l'incantamento dell'artefatto. Affinché il rituale riesca occorre infatti usare alcuni materiali che variano in base al tipo di oggetto magico da creare e che sono decisi dal Narratore. Essi vengono usati come fonte di potere durante la creazione e sono necessari per le proprietà che si vogliono emulare con l'artefatto da costruire.

Dato che è impossibile elencare tutte le possibili varietà di componenti per ogni oggetto magico creato, lasciamo al Narratore la libertà di inventare il componente, o i componenti, che il mago deve usare. Ad esempio se si vuole creare una pozione che una volta bevuta guarisca le ferite riportate, occorrerà trovare delle erbe curative, che dovranno essere opportunamente preparate e inserite nella miscela al momento della creazione della bevanda magica.

Un esempio di alcuni di questi componenti, divisi per categoria, è brevemente mostrato qui sotto:

- parti di animali: interiora, occhi, lingua, coda, denti, corna, ossa, viscere, ecc..
- metalli: polveri di metallo, schegge, oro, argento, metalli fusi, mercurio, ecc..
- pietre: polveri di pietre, gemme, zolfo, cristallo, lava, roccia vulcanica, ecc..
- erbe: curative, velenose, frutti, fiori, pollini, bacche, pece, estratti, ecc..

Non tutti gli oggetti per essere generati, hanno bisogno di componenti materiali, anche se per la maggior parte di essi tali elementi sono richiesti, al Narratore l'ultima sentenza.

Incidenza dei materiali sulla creazione degli oggetti

Come accennato nel precedente paragrafo l'importanza di avere materiali di una certa qualità nel procedimento di creazione degli artefatti può incidere notevolmente su alcuni fattori, quali la facilità della loro creazione, il costo di attivazione per gli oggetti che possono essere controllati, il tempo che restano incantati e il loro decadimento fisico derivante dall'incanalamento dell'energie mistiche.

Per quanto riguarda la difficoltà della creazione, va subito detto che quanto sarà migliore la qualità di un oggetto tanto risulterà più facile per l'alchimista far confluire i poteri magici al suo interno. La prima colonna della Tabella 2 mostra eventuali bonus e malus che si avranno al check che il mago effettuerà al momento della creazione, come spiegato a pagina 16 di questo manuale.

Se la difficoltà di creare un oggetto sarà pari a 22, ma si utilizzerà un materiale di scarsa qualità, questa salirà

a 26, o il check sarà penalizzato di un -4.

La qualità influenza anche i costi di attivazione dell'artefatto: la seconda colonna della Tabella 2 mostra come verrà incrementato il costo di attivazione qualora i materiali siano qualitativamente bassi o diminuiti nel caso contrario. Tali valori vanno aggiunti o sottratti a quelli della Tabella 1 a pagina 10.

La terza colonna della Tabella 2 evidenzia invece come può venir modificata la durata di un artefatto. I valori indicati segnalano di quanti livelli deve essere diminuito o incrementato il livello di durata di un oggetto.

Ad esempio un alchimista che vorrà assegnare ad un artefatto una durata di livello 4, corrispondente a 2 mesi e che userà un materiale pessimo per creare l'oggetto vedrà diminuita la sua durata da 2 mesi a 12 ore; ovvero dal quarto livello al secondo, pur spendendo la stessa Energia Magica di un quarto livello di durata.

Da ultimo la bontà dei materiali influisce anche sul decadimento dell'oggetto nel caso voglia essere riutilizzato alla fine del suo periodo di durata magica. L'ultima colonna della Tabella 2 mostra come può essere incrementato, segno più, e decrementato, segno meno, il decadimento di un artefatto. Questi valori andranno sommati a quelli della Tabella 3, descritta più avanti.

Ad esempio un oggetto d'ottima qualità per cui sono stati spesi 150 punti di Energia Magica nella sua creazione, avrà una percentuale di decadimento del 10% e non del 20% come indicato dalla Tabella 3.

Riciclare gli oggetti magici

Una volta che un oggetto magico ha esaurito i suoi poteri e la sua durata magica è finita, sarà possibile riutilizzare i materiali di cui è composto, specie se particolarmente preziosi o puri, per la creazione di nuovi artefatti. Ovviamente l'uso di tali materiali a scopi magici ne logora la struttura e rende solo parzialmente riciclabile l'intero oggetto.

Tabella 3: Decadimento degli oggetti

ENERGIA MAGICA SPESA	DECADIMENTO
<50	5%
51-100	10%
100-130	15%
131-160	20%
161-200	30%
201-250	40%
251-300	50%
>300	60%

La Tabella 3 illustra come, in base al potere dell'oggetto espresso dal suo costo di creazione, i materiali decadono di una certa percentuale, che può essere intesa anche come percentuale di purezza persa, riallacciandosi al discorso messo in luce più avanti a pagina 24.

In pratica tanto più potente sarà l'oggetto creato quanto minore sarà la percentuale di materiali che potrà essere riutilizzata per un uso futuro.

Questo comporta anche un passaggio di qualità dei materiali utilizzati secondo la scala vista nella prima colonna della Tabella 2. Possiamo affermare che per ogni 20 punti percentuali persi dall'artefatto il suo stato qualitativo scende di uno nella Tabella 2: ad esempio un artefatto creato con materiali di qualità eccellente con un costo di creazione superiore ai 300 punti di Energia Magica avrà una percentuale di decadimento pari al 20% (50% meno il 30% per la qualità). Un suo riutilizzo comporterà che, se non debitamente rigenerato, il suo stato qualitativo passerà da eccellente ad ottimo.



Tabella 2: Incidenza dei materiali nei rituali alchemici

QUALITÀ MATERIALE	BONUS/MALUS CREAZIONE	VARIAZIONE COSTO ATTIVAZIONE	LIVELLI DI DURATA	DECADIMENTO
Pessimo	-5	+10	-2	+50%
Scarso	-4	+5	-1	+30%
Mediocre	-3	+3	0	+10%
Buono	0	0	0	0
Ottimo	+2	-5	+1	-10%
Eccellente	+3	-10	+2	-30%

Inglobare la magia nell'artefatto

Il processo di assimilazione

Passiamo ora alla parte centrale della creazione di un artefatto, ovvero le fasi del lancio dell'incantesimo di alchimia.

Come si è detto, la canalizzazione dei poteri magici può essere considerata come il lancio di una magia multipla, cioè il lancio contemporaneo di più incantesimi. Il loro numero minimo è pari a due: l'incantesimo da inserire e l'incantesimo di alchimia, ma può essere di un numero illimitato. L'incantesimo di alchimia è quello che permette agli altri incantesimi di mantenersi, fino al loro uso, dentro l'oggetto, e che definisce le sue modalità di attivazione, di durata e di controllabilità.

Attraverso l'incantesimo di alchimia l'Energia Mistica permane nell'artefatto in attesa dell'evento che la farà manifestare, per poi esplodere in tutta la sua potenza.

Determinare i poteri

Il primo passo da fare nella creazione di un artefatto è quello di determinare i poteri, o gli Arcani, che andranno immessi nell'oggetto. Per far ciò occorre innanzi tutto sapere cosa dovrà fare l'oggetto magico creato; quindi prima bisognerà studiare a tavolino i poteri che si vorrà dargli.

I poteri che vengono inseriti determinano il costo che l'artefatto comporta in termini di Energia Magica. In questa fase viene determinato anche il livello massimo che deve avere ogni incantesimo immesso.

Questo livello non potrà mai superare quello di Alchimia che il mago possiede: se ad esempio si ha un livello di Alchimia pari a tre, non si potranno inglobare incantesimi di un qualsiasi Arcano superiori al terzo livello.

Un oggetto può contenere tanti poteri quanti il mago riesce ad inglobare al momento della creazione, unico limite resta la quantità di Energia Magica necessaria a lanciarli.

Una volta che sono stati decisi i poteri si potrà passare alla fase successiva, quella relativa alla durata dell'oggetto magico.

Determinare la durata dell'oggetto

La durata, o decadimento, dell'artefatto viene deciso dal mago tramite l'incantesimo di alchimia lanciato durante il rituale.

La durata può variare da un minimo di 1,5 ore circa ad un massimo di 50.000 anni circa. Comunque anziché stabilire una durata temporanea è possibile stabilire una durata relativa agli usi che si possono fare di quell'oggetto. La tabella della durata, a pagina 37, mette in

evidenza il numero di usi che l'oggetto può tollerare. Va da se che una volta esauriti gli usi anche l'energia magica inglobata nell'artefatto viene meno ed esso ritorna ad essere un oggetto comune. Se si decide di creare un oggetto che ha a disposizione una serie di usi il suo potere magico finirà solo quando verrà impiegato l'ultimo di questi.

Al primo livello di durata è possibile sfruttare l'oggetto per un solo uso: ciò significa che una volta che l'oggetto magico è stato usato cesserà di essere tale.

Stabilire la manifestazione e la controllabilità dei poteri

Le modalità con cui si vuole che il potere si manifesti e si controlli dipendono dal livello di alchimia posseduto. Come mostrato in tabella a pagina 37, ad ogni livello corrisponde un tipo di manifestazione e di controllabilità.

Sarà il lanciatore dell'incantesimo a stabilire il mix di manifestazione e di controllabilità desiderato.

Ad esempio, un alchimista del quinto livello potrà creare oggetti magici con una manifestazione di tipo consumo, comando, o continua e con un livello di controllabilità che arriva fino al controllo della durata.

Il tipo di manifestazione e il controllo è uguale per tutti i poteri, ma se il Narratore lo desidera sarà possibile rendere questi due parametri diversi per ogni singolo potere inserito nell'artefatto.

Il calcolo dell'Energia Magica

Per vedere il totale di Energia Magica che si deve spendere per compiere il rituale basta eseguire un semplice calcolo.

Innanzitutto si fa la somma del costo di ogni potere che si vuole inglobare nell'oggetto, proprio come se si lanciasse quell'incantesimo.

Dopo di che si calcola il costo dell'incantesimo di alchimia tenendo conto del livello usato, dell'Intensità, della Distanza e della Durata, come mostrato nella tabella a pagina 37.

La somma dei costi di tutti i poteri e di quello di alchimia rappresenta il totale di Energia Magica spesa.

Unica eccezione a questo sistema è rappresentata da quei poteri che hanno effetti permanenti, come la Guarigione dell'Arcano di Taumaturgia o il potere di Alterazione nella Geomanzia. In questi casi la durata dell'incantesimo viene sempre considerata uguale a dieci.

Il motivo di questo può essere spiegato con la straordinaria difficoltà da parte dell'Alchimista di riprodurre effetti di incantesimi permanenti all'interno di artefatti o aree incantate, data la natura sfuggente dell'Energia Magica.

Per facilitare la creazione di oggetti magici è stata creata una scheda rappresentata dalla Tabella 4, dove

Tabella 4: Esempio di scheda d'artefatto

POTERE/ARCANO	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	COSTO INCANTESIMO	INTERO ARCANO	TOTALE
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Alchimia	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
TOTALE ENERGIA MAGICA SPESA						_____	_____
TEMPO DI CREAZIONE						Ore _____	_____

inserire i dati e i costi degli incantesimi.

Vediamo subito come avviene la creazione di un oggetto magico prendendo come esempio un mago, Emukar, con Volontà pari a 16 e con alcune conoscenze magiche di seguito riportate: Piromanzia al quarto livello, Geomanzia al quinto livello ed Alchimia al quarto livello.

Secondo le regole viste in Dimensioni Arcane egli dovrebbe avere un'aura di 89 punti di Energia Magica.

Supponiamo che Emukar abbia deciso, grazie alle sue conoscenze magiche, di creare una pozione particolare, che gli consenta, qualora fosse infranta, di generare un ampio muro di fuoco che bruci a lungo. Il nostro stregone dopo essersi procurato alcuni componenti alchemici abbastanza comuni, come polvere di zolfo, lingua di salamandra, liquido nero del deserto e della pece di abete rosso, si appresta a compiere il rituale magico presso il suo laboratorio. Filtrando e passando in numerose provette i vari componenti si appresta, dopo una giornata di lavoro e di prove, a lanciare il rituale sulla pozione ottenuta dalle lunghe ore di fatica giornaliera.

Emukar decide che la manifestazione del potere avverrà tramite consumo, in quanto la pozione per essere attivata dovrà essere infranta; inoltre il potere non è controllabile, una volta attivato esso sprigionerà l'incantesimo in esso inglobato così come originariamente creato.

Durante la notte egli inizia l'incantesimo di alchimia che lo porterà alla creazione della sua potente pozione e che durerà per alcune ore, fino al mattino successivo.

Per poter ottenere il piccolo artefatto egli dovrà lanciare un incantesimo di Piromanzia del quarto livello di magia, quarto di Intensità (che determinerà le dimensioni del muro), e quarto di Durata (ovvero il tempo che

le fiamme avvilupperanno) per un totale di 32 punti di Energia Magica.

A questo incantesimo si aggiungerà quello di Alchimia necessario, per inglobare nel liquido della pozione, l'effetto voluto dal mago. L'incantesimo di Alchimia sarà del quarto livello di magia, primo di Intensità (date le dimensioni della pozione come descritto nella tabella a pagina 37), e quarto di Durata, che garantirà alla pozione una vita di due mesi prima che perda i suoi poteri e torni ad essere un semplice miscuglio alchemico.

Come si può notare dalla Tabella 5, l'intero rituale costerà al mago ben 52 punti di Energia Magica e almeno 5 ore di lavoro.

Ma come si fa a determinare il tempo necessario a lanciare il rituale?

Il tempo di lancio dei rituali magici e il loro esito

Come regola generale il tempo necessario per il completamento di un rituale alchemico è di un ora per ogni dieci punti di Energia Magica impiegati nel lancio del rituale.

Sebbene per artefatti di piccola o media potenza ciò non comporta grandissimi problemi, dato che il tempo del rituale difficilmente supera le quattro cinque ore, per quelli di grossa fattura il mago è sottoposto a stress considerevoli

Durante il lancio del rituale egli deve stare molto concentrato: per lui sarà un problema mangiare, bere, riposare. La minima perdita di concentrazione annullerebbe l'intero incantesimo e comporterebbe sia la perdita dell'Energia Magica impiegata che, ancor peggio, lo spreco dei componenti magici necessari a realizzare l'opera.

E' anche vero che ogni alchimista e ogni mago sono

Tabella 5: Pozione di Emukar

POTERE/ARCANO	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	COSTO INCANTESIMO	INTERO ARCANO	TOTALE	TEMPO MAN.
Creazione Fiamma	4	4	0	4	32	No	32	3
Alchimia	4	1	0	4	20		20	
TOTALE ENERGIA MAGICA SPESA							52	
TEMPO DI CREAZIONE							Ore _____	5.2

ben allenati alla contemplazione mistica, ma se l'incantesimo durasse più di dieci ore, chiunque sarebbe sottoposto ad una prova snervante e ad una maratona mistica pericolosa.

In termini di gioco, per vedere se l'alchimista riesce a rimanere concentrato per la durata del rituale, si può far effettuare un check sull'abilità di Alchimia con difficoltà 20, modificandola in questo modo: se la durata è inferiore alle cinque ore, si godrà di una diminuzione delle difficoltà di un punto per ogni due ore in meno alla quinta, nel caso contrario la difficoltà verrà incrementata di un punto per ogni due ore superiori alla quinta.

In questo modo un rituale con un costo di lancio di 180 punti di Energia Magica e della durata di 18 ore comporterà un check sull'Alchimia con difficoltà di 27, dato che occorrono tredici ore in più rispetto alle normali cinque; dividendo per due 13 si ottiene 6,5 che, arrotondato a 7 ed aggiunto alla difficoltà di 20, da 27.

Se il tempo per il rituale fosse stato di 3 ore solamente la difficoltà sarebbe scesa a 18.

Va da se che se l'alchimista ha dei collaboratori che lo aiutano nella creazione dell'artefatto la difficoltà scenderà notevolmente, di ben tre punti per ogni collaboratore che contribuirà al lancio del rituale.

Spetterà sempre al Narratore decidere se e in che modo far effettuare un check difficoltà all'alchimista o agli alchimisti che partecipano al rituale, considerando sempre la complessità dell'oggetto incantato, la qualità dei componenti, il numero e lo stato di salute di partecipanti, il tempo ed il luogo in cui viene lanciato il rituale ed altri fattori che possono influenzare il buon fine dell'incantesimo.

Lancio di Incantesimi Combinati nella creazione e nell'uso di Artefatti

Molti si chiederanno se è possibile inglobare in un artefatto il potere derivante dalla combinazione di due o più incantesimi di arcani diversi. La risposta è, ovviamente, sì.

Proprio come spiegato nel manuale di Dimensioni Arcane a pagina 35, il livello di magia che bisogna considerare è dato dalla somma dei livelli dei due arcani. Quando il potere dell'oggetto magico verrà utilizzato, esso produrrà direttamente l'effetto combinato generato dall'unione degli arcani interessati.

E' altresì possibile usare in modo combinato due incantesimi inglobati nello stesso artefatto qualora questi lo consenta. Ad esempio, l'anello del fuoco e della terra descritto a pagina 32 permette al suo utilizzatore di usare, a sua scelta, gli arcani di Geomanzia e Piromanzia fino al quarto livello. Nulla toglie che egli possa usare contemporaneamente i poteri inglobati al suo interno in modo da generale effetti combinati tra i due arcani come la Fusione dei Metalli.

Il costo di attivazione, in ogni caso, resterà sempre uguale, indipendentemente da quanti poteri vengono usati in quel round o, in quei rounds, se l'incantesimo si dovesse protrarre.

Nel caso dell'anello in questione, il costo di lancio in termini di Energia Magica, resterebbe sempre pari al 31 punti di Energia Magica.

Il tempo di lancio nell'uso degli artefatti

Quando si usa un artefatto per far generare un particolare effetto, latente al suo interno, è importante vedere, proprio come accade per il lancio di un qualsiasi incantesimo, quanto tempo trascorrerà tra il momento di inizio del lancio e quello in cui si manifesteranno gli effetti. Questo tempo viene chiamato tempo di manifestazione dell'incantesimo.

Il tempo di manifestazione attraverso l'uso di artefatti è inferiore a quello solito, dato che i poteri trovandosi già all'interno dell'oggetto, vengono solamente richiamati e non creati come avviene per gli incantesimi usuali.

Diversamente da quanto descritto nel manuale di Dimensioni Arcane a pagina 24 il tempo di manifestazione sarà calcolato in questo modo: occorreranno tanti round quanto è il costo di lancio dell'incantesimo diviso dieci, non diviso cinque come avviene normalmente per tutti gli altri incantesimi.

L'uso della pozione di fuoco, descritta a pagina 15, fa sì che una volta che viene infranta, e quindi consumata, occorreranno ben tre round prima che il muro di fuoco si manifesti, dato che il costo di lancio dell'incantesimo in essa canalizzato è di 32 punti di Energia Magica.

Al momento della creazione dell'oggetto magico sarà comunque possibile, da parte dell'alchimista, inglobare effetti di incantesimi con tempi di manifestazione diminuiti. Quello che dovrà fare sarà solamente spendere più Energia Magica al momento dell'immagazzinamento dei poteri all'interno dell'artefatto, in modo da diminuire il tempo di manifestazione quando questo verrà usato.

Nel caso in cui un artefatto venga usato combinando dei poteri, il loro tempo di manifestazione dipenderà, come appena visto, dalla quantità di Energia Magica impiegata nel lancio.

Poteri dalla durata permanente o istantanea hanno un tempo di manifestazione immediato.

Canalizzare i poteri di un intero Arcano

Maghi e alchimisti particolarmente potenti potrebbero inglobare, all'interno di un artefatto, non solo alcuni dei poteri di un Arcano, ma addirittura tutti. Questo tipo di rituale è simile a quello che porta alla creazione di artefatti che contengono singoli poteri, con l'ecce-

zione che la sua durata e il costo di lancio sono molto più onerosi e solo pochi alchimisti possono riuscire in un compito così arduo.

Per calcolare il costo di tutti i poteri dell'Arcano viene fatta una semplificazione, o meglio, una media: come se ogni Arcano contenesse cinque poteri. In questo modo il suo intero costo andrebbe moltiplicato per cinque dopo aver calcolato, come di consueto, il livello, la Distanza, l'Intensità e la Durata che tutti i poteri dovranno assumere.

Facciamo un esempio: se uno stregone volesse inglobare in un artefatto l'intero Arcano della Necromanzia, questo oggetto sarebbe in grado di produrre uno dei qualsiasi poteri di cui questo Arcano dispone.

Per inglobare i poteri al quinto livello di magia, quarto di Intensità, quinto di Distanza e terzo di Durata, per ogni potere accumulato occorrerebbe spendere 42 punti di Energia Magica, secondo quanto visto a pagina 15. Dato che è l'intero Arcano ad essere incorporato questo costo va moltiplicato per cinque per un totale di 210 punti di Energia Magica. Spendendo questa Energia Mistica l'alchimista sarebbe in grado di racchiudere nell'oggetto tutti i poteri dell'Arcano di Necromanzia che verrebbero usati con un livello e una Distanza pari al quinto, una Intensità pari al quarto, una Durata pari al terzo. La manifestazione e la controllabilità dei poteri, nonché eventuali costi di attivazione, saranno decisi dal creatore dell'artefatto come di consueto.

Come si può vedere inglobare un intero Arcano è molto simile ad inglobare un qualsiasi altro potere, con l'eccezione che nel primo caso può generare tutti i poteri di cui l'Arcano è composto.

E' anche possibile accumulare altri poteri insieme ad un Arcano o, addirittura, altri Arcani. L'esempio di anello magico a pagina 32, mostra come fare questo.

I luoghi dei rituali e punti di concentrazione di Energia Magica

L'Energia Mistica, come si sa, è quella che garantisce la permanenza dei flussi magici all'interno delle cose. Questa energia, in continuo movimento, tende spesso ad accumularsi in punti nevralgici che, dagli esperti, vengono definiti Punti Nodali o pozze magiche. Questi punti di accumulo non sono comunque stabili o perlomeno cambiano col passare del tempo e con le mutazioni geologiche, climatiche e dei poli magici.

All'interno di regioni potrebbero crearsi diversi punti di accumulo ma anche nessuno, dipende dalla strada che questi flussi seguono e da come o cosa vengono alterati.

In ogni caso i luoghi dove si formano questi nodi godono di una vera e propria esplosione di energia; questa è percepibile da chiunque abbia buone conoscenze magiche e a volte può essere di grande aiuto nell'uso

dei poteri alchemici. In questi luoghi, la cui grandezza può variare da alcuni metri fino a chilometri quadrati, un alchimista può sfruttare la grande energia messa a disposizione dalla natura stessa al fine di creare artefatti e incanti anche più potenti di quelli che normalmente sarebbe capace di fare.

Spetterà al Narratore definire come e dove tali pozze magiche vengono a formarsi e quanta Energia possono concedere ad un alchimista o ad un mago.

Generalmente sono posti molto ricercati, ma altrettanto pericolosi e difesi da creature di natura magica che trovano in essi il loro habitat ideale. Caverne, foreste, deserti, picchi innevati e luoghi dove gli elementi manifestano tutta la loro potenza sono di solito i siti dove è più facile che nasca un nodo magico.

Artefatti ed evocazioni dimensionali: la Costrizione Alchemica

Uno degli utilizzi più interessanti che si possono fare con Alchimia e Magia Dimensionale è l'evocazione e l'imprigionamento di demoni, elementali e creature di altre Dimensioni.

Tramite il potere dell'Evocazione Dimensionale dell'Arcano della Magia Dimensionale è possibile evocare creature appartenenti ad altri mondi: alcune di queste, come spiriti, elementali, creature eteree, esseri celestiali e demoniaci, possono essere imprigionate all'interno di artefatti in modo da mettere a disposizione dei loro utilizzatori i poteri e le conoscenze di cui sono dotate.

E' proprio in questo modo che nascono i così detti oggetti magici "intelligenti", artefatti dotati di una propria anima: quella della creatura in essi racchiusa.

Anche se molto affascinante questo rende il processo di creazione estremamente pericoloso e difficile da attuare.

Innanzitutto gli oggetti che possono contenere queste creature devono essere di materiale estremamente puro e pregiato: oro, argento, diamanti o pietre preziose, cristalli, ceramiche pregiate, legni raffinati e particolarmente trattati. Solo i materiali più preziosi possono essere usati per tale scopo, pena il fallimento dell'intero rituale.

Ciò rende l'artefatto ancora più prezioso e, soprattutto, costoso, visto che tali materiali possono essere trovati solo in posti alto locati e frequentati da persone con abbondanti capacità economiche.

Supponendo che si trovi un contenitore adatto, il problema principale resta imprigionare l'essere evocato al suo interno. Questo è il momento cruciale dell'incantesimo perché solo controllando la creatura si potrà finire il rituale, ma un errore in questa fase porterà al fallimento sicuro e allo scontro quasi certo con colui che si tenta di imprigionare.

Come specificato nel manuale di Dimensioni Arcane a

pagina 92 il mago, per poter controllare la creatura, o le creature, evocate, deve riuscire in un check di Volontà contro quella degli esseri evocati.

Se il check avrà successo il passo successivo sarà quello di bandirli nell'artefatto. Questo viene fatto tramite l'uso dell'Alchimia e in pochi attimi la creatura sarà come immobilizzata, poi lentamente il suo spirito e la sua essenza verranno racchiusi nell'oggetto, fino a sparire dal mondo come noi lo conosciamo. Da questo momento resterà legata all'oggetto ed ubbidirà alla volontà del suo utilizzatore.

Ma una volta che la creatura è racchiusa nell'oggetto, come potrà tornare utile per chi lo usa?

Questa tecnica è nota come "risveglio dell'anima" e permette all'utilizzatore dell'oggetto di penetrare all'interno della sua essenza fino a giungere all'anima della creatura racchiusa, essa stessa divenuta parte dell'artefatto.

Il risveglio è fortemente legato a due fattori: il modo con cui l'artefatto manifesta i suoi poteri e il livello di Alchimia raggiunto dal mago imprigionatore.

Come noto, per la manifestazione a consumo l'artefatto verrà distrutto con il suo utilizzo, questo farà sì che i poteri e le conoscenze della creatura possano essere usati solo una volta.

Per gli artefatti a comando o ad evento, richiamare i poteri della creatura imprigionata verrà fatto semplicemente attivando l'oggetto o creando le condizioni che porteranno al suo innesco.

Per quelli con poteri permanenti, il risveglio dell'anima è sempre attivo e l'essere imprigionato sarà sempre in ascolto e presente.

Per quanto riguarda l'abilità alchemica dello stregone possiamo dire che al terzo livello di Alchimia egli può fare in modo che la creatura possa solo entrare in contatto mentale col possessore dell'oggetto, comunicandogli eventualmente le sue conoscenze.

Al quinto livello di Alchimia sarà possibile farla interagire maggiormente, permettendogli di usare i suoi poteri sul possessore dell'oggetto quando questo venga toccato.

Al settimo livello sarà possibile fare in modo che possa usare i suoi poteri come se fosse "libera", non solo sul possessore, ma anche nell'ambiente che circonda l'artefatto.

Al nono livello la creatura potrà manifestarsi fisicamente riacquistando temporanea-



mente la sua forma, ma sarà sempre bandita e legata ai comandi del suo possessore. Per ottenere questo effetto sarà necessario, al momento della creazione dell'artefatto, lanciare un incantesimo di Evocazione Dimensionale che abbia come bersaglio lo stesso oggetto, dal quale poter evocare, o meglio richiamare, la creatura in esso racchiusa, come ad esempio un genio imprigionato in una lampada.

Un discorso a parte va fatto per quanto riguarda la durata dell'incantesimo di Evocazione Dimensionale. Infatti in questo caso, e solo in questo, non verrà considerata la Durata che si ha per tutti gli incantesimi creati in Dimensioni Arcane, ma si userà la durata dell'Arcano di Alchimia. La Durata dell'incantesimo di Evocazione sarà dunque sempre pari alla Durata dell'oggetto stesso. Questo permette al mago di fare sì che la creatura Evocata possa rimanere imprigionata nell'oggetto fin tanto che questo resti incantato.

Un esempio di tutto questo è l'artefatto Gemma di Yelm descritto a pagina 35.

Generalmente le creature legate all'artefatto sono sottomesse, in virtù dell'incantesimo lanciato al momento della creazione, al possessore dell'oggetto, ma in alcuni casi, quelle più intelligenti e maliziose e con un alto valore di Volontà, non inferiore a 15, tendono a sfuggire alla costrizione impostagli e a ribellarsi, tentando di sottomettere il possessore dell'oggetto con i poteri di cui sono dotate.

Questo avviene molto raramente e soprattutto se vengono imprigionate creature o demoni con poteri che tendono a controllare la psiche o il corpo dei loro padroni.

Se queste creature possiedono poteri magici possono utilizzarli contro il possessore dell'oggetto che sarà costretto a subire la vendetta dei propri servitori.

E' importante sottolineare che ogni creatura evocata e vincolata all'oggetto è un essere vivente che, sebbene non possieda più un corpo, ha ancora tutte le facoltà mentali, il carattere e l'intelligenza che aveva in precedenza. Questo rende ogni artefatto unico, proprio perché è unico il carattere che hanno questi esseri dimensionali ed è unica l'impronta che in esso lasciano.

Quando l'artefatto cessa la sua durata o viene distrutto, l'essere o gli esseri imprigionati al suo interno ritornano nella dimensione dalla quale sono venuti o, più semplicemente, cessano di esistere. Questo aspetto è poco approfondito e si lascia al Narratore decidere la sorte di queste creature.

Sui poteri e le conoscenze possedute dalla creatura legata all'oggetto, dato che possono essere i più svariati, lasciamo decidere al Narratore; un valido strumento di consultazione può essere il Grande Bestiario, dove

vengono descritte molte creature appartenenti ad altre dimensioni.

Da notare che la Costrizione Alchemica è cosa molto diversa dall'inglobare nell'artefatto un potere di Evocazione Dimensionale. Infatti la prima racchiude nell'oggetto l'essenza di una o più creature, mentre il secondo è la semplice canalizzazione di un potere in un artefatto, come visto in precedenza.

Distruggere un artefatto

Così come è possibile inserire poteri all'interno di un oggetto è altrettanto possibile rimuoverli. Per poterlo fare non basta il semplice potere di Dispersione della Magia come descritto a pagina 40 del manuale di Dimensioni Arcane, ma occorre integrarlo con il l'Arcano alchemico. Solo così sarà possibile togliere dall'oggetto incantato quello che tramite l'Alchimia è stato aggiunto.

Sarà possibile rimuovere tutti i poteri inglobati nell'oggetto o solo alcuni di questi a scelta di colui che lancia l'incantesimo di dispersione.

Il potere di Dispersione della Magia dunque, deve essere lanciato in combinazione con l'Arcano di Alchimia, dopo di che si dovrà effettuare un check comparato sull'abilità di Alchimia contro quella del creatore dell'artefatto. Solo se il tiro riesce il potere in questione, o tutti i poteri, verranno rimossi dall'oggetto, facendolo tornare non magico.



Alchimia e maledizioni

Nel gergo comune una maledizione è una condanna perpetuata nei confronti di cose, luoghi e creature, che, sostanzialmente, ha origini di tipo magico.

Nella letteratura fantastica esistono migliaia di esempi di maledizioni: si parte dagli oggetti come anelli, spade, cubi, corone, a luoghi come rovine, grotte, paludi, fino ad arrivare alle maledizioni inflitte a persone: la mitologia greca, ebraica e cristiana, sono un esempio molto valido.

Fondamentalmente, in un mondo fantastico, per la "gente comune", ovvero chi non se ne intende di arti arcane, una maledizione può risultare essere un qualsiasi incantesimo malefico che faccia perdurare degli effetti nel tempo.

Da questo punto di vista, risulta facile scambiare per maledizioni gran parte delle magie che possono essere usate in Dimensioni Arcane: agli occhi di un profano, un necromante che infligge una malattia con la sola imposizione delle mani, può avere semplicemente maledetto il

malcapitato con le sue arti oscure.

Ecco quindi, che, in un manuale come questo, il concetto di maledizione può risultare molto labile e difficilmente identificabile. All'interno di questo volume, però, daremo un'altra interpretazione a ciò che intendiamo per maledizione.

In Dimensioni Arcane la maledizione è sì un incantesimo, ma un incantesimo di tipo rituale, assoggettabile, quindi, al campo della magia rituale vista precedentemente, la stessa necessaria per incantare artefatti e luoghi, con l'aggiunta di un terzo punto d'arrivo: le creature.

Sicuramente, gli effetti di una maledizione sono sempre, o quasi, nefasti, andando contro la salute fisica e/o mentale di chi la subisce, buono o malvagio che sia.

Dunque un artefatto è un oggetto maledetto? Per molti lo potrebbe essere.

Abbiamo detto che lo scopo di una maledizione è quello di nuocere a creature o cose; di conseguenza se l'oggetto incantato recherà danni al suo possessore potrà ritenersi maledetto, altrimenti, sarà semplicemente un oggetto magico. A maledirlo, forse, saranno solo coloro che subiranno i suoi poteri.

Come lanciare una maledizione

Abbiamo visto che per maledizione si intende un incantesimo di tipo rituale scagliato contro cose, luoghi o persone, ma come si fa a lanciarlo?

La questione in realtà è più semplice di quello che si pensa: per gli oggetti ed i luoghi vale quanto detto precedentemente sulla magia rituale, per quanto riguarda le creature invece, ci sono da fare alcune precisazioni.

Sappiamo che la magia rituale, diversamente da quella tradizionale, richiede molto più tempo nei preparativi e nel lancio dell'incantesimo: anziché impiegare round vengono, infatti, impiegate ore. Questo è ovviamente uno svantaggio elevato perché sarà poco probabile che la vittima rimanga visibile allo stregone durante tutto il rituale, a meno che costretta con la forza o con l'inganno.

Per ovviare a questo grande problema è possibile usare qualcosa che sia in stretto contatto con il maledetto: oggetti a lui appartenuti possono fare al caso, anche se comportano penalità nel perpetuare l'incantesimo rituale. Meglio ancora se si hanno a disposizione parti del suo corpo come capelli, peli, denti, unghia e così via: la magia voodoo è un brillante esempio di questi tipi di pratiche occulte.

In entrambi i casi il Narratore potrà assegnare penalità nel check di verifica che viene fatto a fine rituale (vedi pagina 16), che possono andare da un minimo di -1, nel caso si disponga di parti del corpo della vittima, da un -3 per oggetti intimi usati di continuo, fino ad un -5 o più, nel caso di cose non usate da anni o che vengono

adoperate poco frequentemente.

Resta ovvio che se la vittima è visibile o a faccia a faccia con colui che effettua il rituale, la probabilità di successo sarà molto maggiore e priva di penalità.

Determinare l'Energia Magica spesa ed il tempo di lancio

Perpetrare un rituale di maledizione è un po' come incantare un oggetto donandogli dei poteri, con l'eccezione che la sua manifestazione sarà immediata, cioè non appena finito il rituale.

Nello scagliare la maledizione si può usare la combinazione di più arcani, come per qualsiasi altra magia, e, ovviamente, la parte di Alchimia necessaria a far perdurare a lungo l'incantesimo.

Il vantaggio nell'usare questo Arcano sta proprio nella Durata che, come mostra la tabella a pagina 37, andrà da un minimo di 1,5 ore ad un massimo di 50.000 anni circa.

Per determinare l'Energia Magica che viene spesa basta considerare l'incantesimo con cui viene scagliata la maledizione, similmente ad una magia combinata. Infatti, la maledizione sarà composta da un minimo di due incantesimi (uno alchemico ed uno riguardante la maledizione stessa), fino ad un numero illimitato. Per determinarne il costo, basta sommare il livello di magia di ogni potere usato, il livello di magia di Alchimia, aggiungere il livello di Intensità dell'Arcano di Alchimia e moltiplicare il tutto per la Durata dell'Arcano di Alchimia.

La Distanza sarà generalmente pari ad uno, sia che la vittima è lì presente, sia nel caso si usino oggetti a lei appartenenti. Qualora fosse ad una distanza maggiore, il livello di Distanza potrà aumentare.

Il totale che ne viene fuori, diviso per dieci, rappresenta le ore necessarie a perpetrare il rituale. Al suo termine il mago dovrà effettuare un Attacco Magico contro la Resistenza Magica della sua vittima e, in caso di successo, la maledizione sarà attiva.

Facciamo qualche esempio. Jomberg, mago Taumaturgo e Piromante del quarto livello, con un livello di Alchimia pari al quinto, vuole lanciare una maledizione sul un signorotto di una famiglia nobile, che di recente lo ha mandato in rovina depredandolo, con sotterfugi legali, di tutte le sue ricchezze ed amori. Egli è riuscito ad avere alcuni capelli della vittima, presi astutamente dal suo cappello piumato, con i quali tenterà di perpetrare l'alchemico artificio.

Jomberg vuole lanciargli una maledizione affinché le mani del suo nemico siano rese incandescenti, senza però procurargli danni: in questo modo qualunque cosa tocchi sarà ustionata. Una vendetta molto sottile!

L'Arcano di Piromanzia gli sarà necessario per innalzare la temperatura delle sue mani fino a circa 200

gradi centigradi e, insieme all'Arcano di Taumaturgia, garantire una tolleranza al calore che non gli provochi ustioni. L'Arcano Alchemico garantirà la Durata della maledizione.

Egli usa un potere di Variazione della Temperatura per portare la temperatura delle mani fino a 200 gradi (quarto livello di Piromanzia), poi usa il potere di Resistenza al Calore combinato con l'Arcano di Taumaturgia per poter far sì che la vittima non si ustioni (quarto livello di Piromanzia e quarto di Taumaturgia). L'Intensità usata sarà la seconda del livello di Alchimia (necessaria per coprire le dimensioni di due mani), la Distanza pari ad uno e la Durata pari al quinto livello di Alchimia (1,5 anni).

Il costo del rituale sarà: [4 (Variazione della Temperatura) + 8 (Resistenza al Calore combinato con Taumaturgia) + 5 (livello di Alchimia) + 2 (Intensità Alchimia) + 1 (Distanza)] tutto moltiplicato 5 (Durata della maledizione).

$(4 + 8 + 4 + 2 + 1) \times 5 = 95$ punti di Energia Magica

La durata del rituale sarà pari a 9.5 ore e la difficoltà della sua realizzazione sarà pari a $20 + 2$ (tempo in eccesso alla quinta ora) + 1 (perché si sono usati capelli della vittima), per un totale di 23.

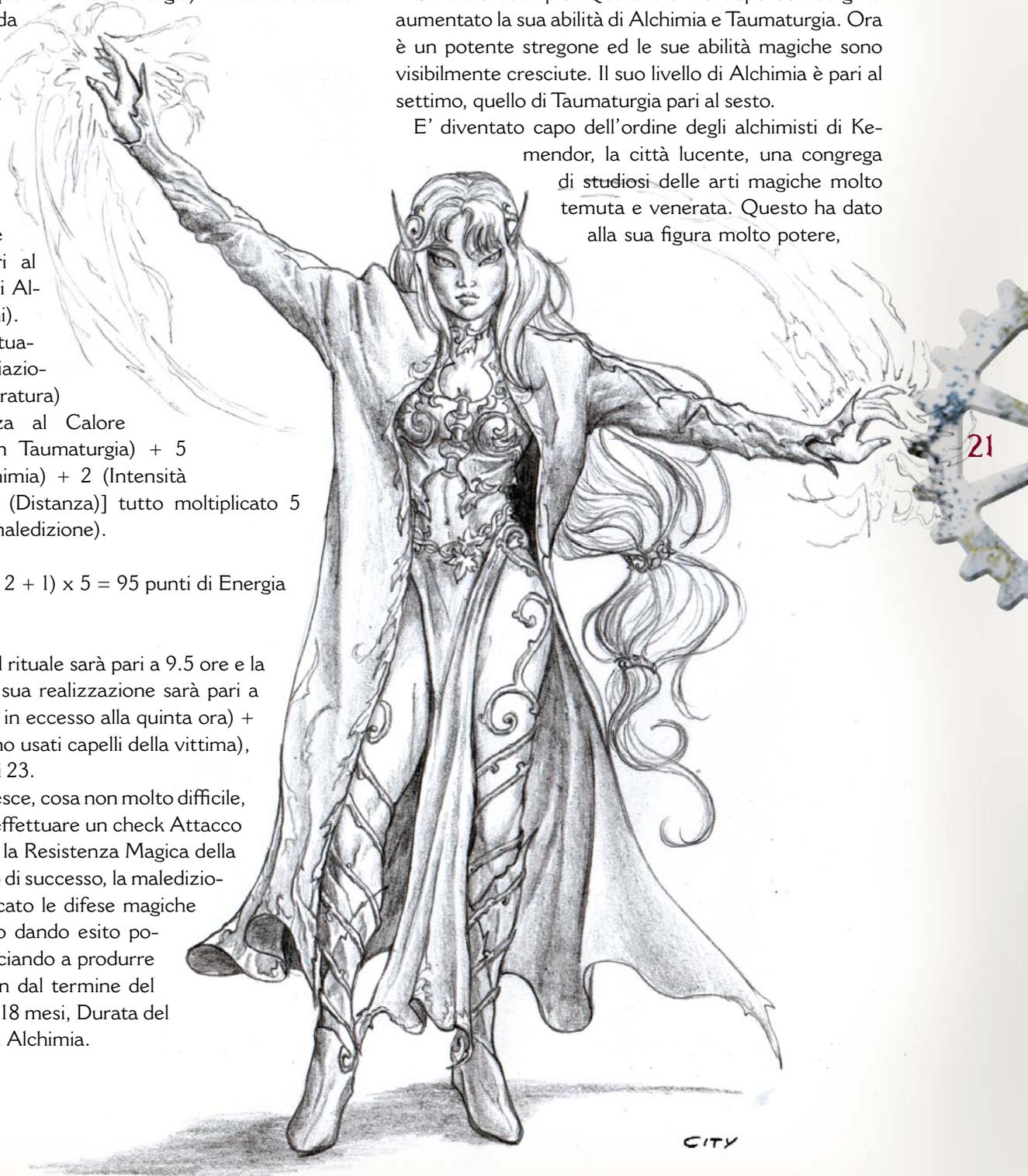
Se il check riesce, cosa non molto difficile, il mago dovrà effettuare un check Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima: in caso di successo, la maledizione avrà scavalcato le difese magiche del malcapitato dando esito positivo, e cominciando a produrre i suoi effetti sin dal termine del rituale per ben 18 mesi, Durata del quinto livello di Alchimia.

Scatenare la maledizione tramite un evento

Proprio come avviene per la creazione di artefatti, è possibile assoggettare una maledizione ad un particolare evento. Dal settimo livello in poi di Alchimia, lo stregone può creare maledizioni che si manifestino al verificarsi di un evento come descritto a pagina 11, a cui rimandiamo per maggiori dettagli.

Un altro esempio. Qualche anno dopo Jomberg ha aumentato la sua abilità di Alchimia e Taumaturgia. Ora è un potente stregone ed le sue abilità magiche sono visibilmente cresciute. Il suo livello di Alchimia è pari al settimo, quello di Taumaturgia pari al sesto.

E' diventato capo dell'ordine degli alchimisti di Kendor, la città lucente, una congrega di studiosi delle arti magiche molto temuta e venerata. Questo ha dato alla sua figura molto potere,



e il potere crea molti nemici. Egli così, decide di dare prova delle sue abilità attraverso un rituale magico che mira alla creazione di un licantropo, un uomo che, nelle notti di luna piena, si tramuta in un terribile mostro dalle sembianze lupine.

La vittima è un consigliere della città, che in tempi passati ha apertamente manifestato il suo dissidio verso la congrega di cui Jomberg è ora primo membro.

Per iniziare il rituale il nostro mago dispone di un suo abito, che rende il rituale possibile ma più difficile da realizzare. Per poter far trasformare la vittima in lupo egli usa il potere di Alterazione Corporea dell'Arcano di Taumaturgia con un livello pari al sesto. Per poter far trasformare il consigliere solo durante le notti di plenilunio sarà necessario assoggettare la maledizione ad un evento, la luna piena per l'appunto, cosa possibile solo con un'elevata conoscenza alchemica. I costi dell'incantesimo sono questi:

[6 (livello di Taumaturgia) + 7 (livello di Alchimia) + 1 (Distanza) + 4 (Intensità dell'Alchimia)] x 6 (Durata dell'Alchimia) per un totale di 108 punti di Energia Magica

Il rituale durerà 11 ore ed avrà una difficoltà di 20 + 3 (per le ore in eccesso alla quinta) + 3 (per via dell'oggetto utilizzato nel rituale in quanto non è una parte del corpo della vittima), per un totale di 26. Se il check riesce Jomberg dovrà effettuare un check sulla sua abilità di Attacco Magico contro la Resistenza Magica della vittima. In caso di successo la città di Kemendor avrà un nuovo carnefice in giro: un terribile lupo mannaro!

In realtà l'essere creato è solo in parte un lupo mannaro: manca infatti del potere rigenerativo di cui queste creature sono dotate e, soprattutto, l'immunità dalle armi normali. Infatti, come tutti sanno, un licantropo può essere solo ferito da armi d'argento o di natura magica.

Per creare questi poteri il sesto livello di Taumaturgia non è sufficiente: occorrerebbe, come minimo un ottavo, nono livello da inserire come ulteriore potere al costo totale del rituale. Al Narratore l'ultima decisione.

E' anche possibile incantare un luogo od un oggetto che contenga una maledizione la quale, al manifestarsi di un particolare evento, colpisca il malcapitato o i malcapitati. In questo caso occorrerà effettuare un rituale che incanti il luogo e specificare magicamente qual è l'evento che farà scattare il tutto.

La differenza col caso appena visto è che mentre in quest'ultimo la maledizione ha subito effetto, ma si manifesta solo con quel certo evento, nel secondo la maledizione giace come in letargo per poi colpire al momento in cui la vittima esegue una certa azione, come ad esempio aprire un sarcofago protetto da sigilli, rubare un artefatto maledetto, violare semplicemente un luogo sacro...

L'importanza del Dominio Vitale nelle maledizioni

Come si può notare da questi due esempi, alcuni arcani del Dominio Vitale, soprattutto Taumaturgia, Necromanzia, ma anche Psichemanzia, hanno un impatto considerevole nell'impiego delle maledizioni. Dato che la maledizione viene scagliata principalmente su esseri viventi, umani e semi umani, risulta ovvio che questi Arcani, avendo a che fare con la loro parte biologica, sono quasi indispensabili per poter usare la maggior parte di questi rituali.

Combinandoli con gli altri della magia Elementale ed Extra Dimensionale si possono generare effetti particolari e terribili a cui può porre freno solo la limitata fantasia di colui che impersona il mago.

Rimuovere le maledizioni

Così come è possibile distruggere le magie incorporate dentro oggetti magici, è altrettanto possibile annullare gli effetti di una maledizione.

Come avviene per gli artefatti, anche per la rimozione delle maledizioni, è necessario usare l'Arcano Alchemico in combinazione con quello della Magia Astrale. Da solo, infatti, esso non è sufficiente a scacciarla dalla creatura o dal luogo incantato.

Sull'uso di questo potere pertanto, si rimanda a quanto detto a pagina 28 di questo manuale.

CAPITOLO TERZO

COMBINAZIONI CON GLI ALTRI ARCANI



Sebbene l'Alchimia dia il massimo della sua potenzialità quando viene usata per la creazione di artefatti, non è da sottovalutare nemmeno il suo uso attraverso la semplice combinazione con gli altri Arcani.

Quello che non poteva essere fatto attraverso il semplice uso degli Arcani tradizionali, cioè tutto quello che riguarda la creazione di materia dal nulla, può riuscire combinando i poteri con l'ultimo e più potente degli Arcani.

L'Alchimia permette non solo l'alterazione della materia, prerogativa di base per usare gli Arcani magici, ma anche, come vedremo, la sua creazione e distruzione.

Questo rende l'apprendimento e l'uso di questo Arcano di estrema difficoltà e di indicibile potenza, specialmente nella sua miscelazione con gli altri Domini e Arcani.

Alchimia Elementale

Questa parte dell'Alchimia permette la combinazione con gli Arcani elementali al fine di ottenere alcuni sorprendenti risultati: trasformazione dei metalli, dei liquidi e dei gas.

Uno stregone dell'ottavo livello può, combinando gli Arcani di Alchimia con quelli elementali, creare materia dal nulla: combinando Alchimia e Geomanzia si possono creare minerali e metalli laddove non ne esistano, combinando l'Idromanzia si possono creare liquidi a base di acqua, insieme all'Aeromanzia gas di ogni tipo.

Questi ibridi sono estremamente potenti e pericolosi ed occorre una conoscenza magica molto elevata sia nel Dominio Elementale che in quello Alchemico. Poche

persone possono riuscire in imprese di questo tipo e solo dopo lunghi studi e impervi tirocini.

La creazione degli elementi viene gestita come qualsiasi altro incantesimo combinato descritto a pagina 35 del manuale di Dimensioni Arcane. Sarà il livello di Intensità usato che determinerà la quantità di materiale liquido, gassoso o solido che viene generato.

Come regola generale il livello di Intensità sarà sempre quello di livello minore fra gli arcani usati per l'incantesimo: ad esempio in un incantesimo di quarto livello di Alchimia e Idromanzia, l'Intensità a cui verrà fatto riferimento sarà quella dell'Arcano di Alchimia, proprio perché inferiore. Viceversa in un incantesimo del quinto livello di Alchimia e Piromanzia verrà usato il livello di Intensità dell'Arcano di Piromanzia (per la scala dell'intensità vedere pagina 21 di Dimensioni Arcane).

L'uso dell'Alchimia insieme al quello del Dominio Elementale comporta non solo una notevole quantità di energia spesa, ma può generare grandi effetti entropici e retroattivi.

La probabilità percentuale del verificarsi di un effetto di questo tipo è pari a 10 meno il livello di Alchimia del mago per dieci: $(10 - \text{Livello di Magia}) \times 10$.

Ad esempio uno stregone con un livello di Alchimia pari ad otto avrà una probabilità di $(10 - 8) \times 10 = 20\%$.

Alchimia e Idromanzia

Attraverso l'unione di questi due Arcani magici è possibile ottenere diversi effetti ed alterare una soluzione acquosa in modo da cambiare la sua composizione chimica.

E' possibile tramutare l'acqua in vino, il vino in aceto, una coca cola in un terribile veleno e così via.

La prima regola da tenere a mente quando viene usato questo tipo di magia è quella che, per poter tramutare una soluzione acquosa in un'altra, il mago deve conoscere sia la composizione della prima che, soprattutto, quella della seconda. Non si può creare un veleno se non si ha un minimo di conoscenza dei veleni e di come si fa ad ottenerli, così come non si può tramutare l'acqua in birra se non se n'è mai assaggiato ed esaminato un boccale. In questi casi il Narratore potrà far effettuare un check sull'abilità di Scienze Alchemiche spiegata a pagina 30, per vedere se si hanno le conoscenze "chimiche" per effettuare tali cambiamenti.

La seconda regola rappresenta la qualità della soluzione acquosa che si vuole creare, ovvero quanto il mago sarà in grado di riprodurre tramite la magia quello che la natura produce con il tempo e la dedizione. Tornando all'esempio di una alchimista che vuole trasformare l'acqua in vino, possiamo dire che tanto più sarà bravo, cioè i suoi livelli di Alchimia e Idromanzia saranno alti, quanto più produrrà un vino pregiato, con il giusto sapore, odore e colore. Un Brunello di Montalcino sarà il

frutto dell'arte magica di un ottimo alchimista di quinto, sesto livello; mentre uno di secondo o terzo potrà produrre un vino discreto, ma mai qualitativamente eccelso; infine uno dell'ottavo, nono livello potrà creare qualcosa che solo pochi someliers hanno mai assaggiato in tutta la loro vita di enologi.

Il livello di Idromanzia influenza anche la composizione del liquido in termini di percentuale di acqua in esso presente, come spiegato nell'Arcano di Idromanzia a pag. 48.

Se applichiamo lo stesso ragionamento a dei veleni, possiamo dire che quanto più abile è il mago tanto più il veleno risulterà efficace e, quindi, dannoso. Questo si rifletterà sul danno, che la sostanza creata, andrà ad infliggere a coloro che la potrebbero assumere; esso sarà proporzionale al livello che il mago ha sia nell'Arcano di Alchimia che in quello di Idromanzia. Con l'Idromanzia si possono creare solo veleni che già in natura sono nello stato liquido.

Più specificamente il danno sarà un livello maggiore a quello che normalmente verrebbe inflitto dall'idromante: se uno stregone ha un livello di Idromanzia pari al quarto infliggerà normalmente 1D3 danni magici, combinando la propria Idromanzia con l'Alchimia ne potrà infliggere 1D6, ovvero il danno che infliggerebbe ad un livello superiore.

Per i veleni il danno così calcolato è proporzionale alla dose somministrata; quanto riportato nella tabella dei veleni nel manuale di Dimensioni, dovrà essere di supporto per vedere i danni subiti per dose.

La dose del veleno che verrà creata sarà l'intera quantità di fluido influenzato dall'incantesimo. Se è una bottiglia il danno intero verrà applicato se si beve l'intera bottiglia. Dosi inferiori, come un bicchiere del fluido contenuto nella bottiglia, verranno considerate come frazioni di dose, in accordo con quanto specificato nel manuale di Dimensioni a pagina 72.

Se ad esempio un alchimista del quarto livello di Idromanzia e Alchimia trasforma il vino presente in una botte da 150 litri in un fluido velenoso, l'intera botte rappresenterà una dose di veleno che causerà, a chi la dovesse bere 1D6 danni. Ovviamente nessun uomo è in grado di bere un'intera botte di vino, pertanto chiunque ne bevesse alcuni bicchieri avrebbe solo dei leggeri dolori di stomaco, che rifletterebbero il fatto che il veleno è stato diluito su 150 litri.

Se invece di incantare un'intera botte l'alchimista si fosse concentrato su un singolo bicchiere, il veleno si sarebbe concentrato sul liquido contenuto in quel bicchiere, di conseguenza chiunque bevesse da quel bicchiere avrebbe subito 1D6 punti di danno. In questo caso la dose sarebbe stata rappresentata dal bicchiere, non dall'intera botte di vino.

E' chiaro che la possibilità di individuare il veleno su un

bicchiere (in base al gusto e all'odore), è molto maggiore di quella che si avrebbe se il veleno fosse dissolto in una soluzione più ampia.

La potenza del veleno è pari al minor valore tra le abilità Alchimia o Idromanzia del mago. Quindi un alchimista con Idromanzia 18 e Alchimia 20 produrrebbe un veleno di potenza 18.

Alchimia e Geomanzia

Tramite questi due Arcani è possibile tramutare minerali e metalli in altre forme più o meno resistenti, creare potenti leghe e metalli preziosi.

Il sogno di ogni alchimista nei secoli passati era il raggiungimento della creazione della così detta Pietra Filosofale, il cui potere era quello di tramutare il metallo in oro.

In Dimensioni Arcane questo è ovviamente possibile e nemmeno eccessivamente difficile per un Alchimista che conosce anche l'Arcano di Geomanzia. Ma non è tutto oro quello che luccica..... Se la creazione di oro è impresa possibile e alla portata di un buon alchimista, non è altrettanto facile creare oro di una certa qualità!

Come si è visto a proposito dell'Idromanzia il difficile non è creare miscele, ma quello di crearne di buona qualità. Così un bravo alchimista che voglia tramutare il piombo in oro o in altri metalli preziosi dovrà sudare molto ed essere molto bravo per crearne di una certa caratura.

Innanzitutto tanto più puro sarà il metallo o il minerale di origine, quanto migliore risulterà quello di destinazione. Da un pugno di terra sarà impossibile creare un diamante, occorrerà invece un cristallo o una pietra di altrettanta purezza o dell'ottimo carbone.

La percentuale di purezza dell'elemento di origine inciderà sulla purezza di quello che si vuole creare: se ad esempio, il mio intento è tramutare l'argento in oro ed ho a disposizione un bracciale fatto con argento puro al 90% quello che otterrò sarà oro che non sarà più puro, nel migliore dei casi, del 90%, e ciò solo se sono un alchimista con un livello di Alchimia pari a dieci.

Negli altri casi se, ad esempio, il mio livello sarà pari al quinto, otterrò un metallo già di per se non più puro dell'80%, come risulta dalla tabella dell'Alchimia a pagina 37; se poi considero la percentuale del 90% di purezza del metallo di origine allora otterrò un oro puro al 72%, cioè l'80% di 90.

Come si può notare la percentuale di purezza del materiale di origine si moltiplica per quella del livello dell'Alchimista mostrata nella tabella a pagina 37, e quello che si otterrà sarà la percentuale di purezza del minerale o del metallo creato tramite incantesimo.

Nel caso di trasformazione dei minerali e dei metalli occorre precisare che un altro importante elemento da considerare è la durezza del metallo stesso. La tabella

dell'Arcano di Geomanzia mette in risalto la durezza dei vari minerali e metalli; sarà proprio questa tabella che dovrà essere presa come riferimento per eventuali esperimenti alchemici.

Per un alchimista di poca esperienza sarà difficile trasformare la sabbia in granito, mentre risulterà più facile per uno più esperto. Per vedere la durezza e la resistenza che si può raggiungere trasformando un minerale, o un metallo, in un altro basta vedere la colonna dell'Alchimia Elementale. Qui vengono sanciti i livelli di durezza che il geomante può raggiungere dopo la trasmutazione.

Ad esempio un alchimista Geomante del quarto livello, potrà alterare un minerale o metallo di due livelli; in questo modo potrà tramutare una manciata di sabbia, materiale malleabile, in un materiale resistente, come la Grafite. Al decimo livello, di Alchimia e Geomanzia, potrà trasformare un pezzo di bronzo in un materiale incredibilmente duro, in quanto potrà scalare di ben cinque livelli. Allo stesso modo potrà rendere quel pezzo di metallo in qualcosa molto simile ad allo stagno. Anche in questi casi il Narratore può richiedere un check sull'abilità Scienze Alchemiche per vedere se il personaggio possiede conoscenze tali da riuscire nel suo intento.

Alchimia e Aeromanzia

In maniera del tutto analoga alla combinazione con l'Idromanzia anche gli incantesimi derivanti dall'uso di Aeromanzia e Alchimia possono risultare estremamente potenti.

Con essi è possibile tramutare miscele di gas da un tipo ad un altro.

Anche in questo caso l'abilità dell'alchimista indicherà la purezza della miscela che risulta dall'incantesimo e, come visto per l'Idromanzia, in caso di miscele velenose i danni saranno quelli dell'arcano di Aeromanzia aumentati di un livello.

Così un Aeromante alchimista del terzo livello infliggerà fino a 1D3 danni per ogni round in cui la miscela viene respirata, o messa in contatto (a seconda di quello che si vuole creare), con le sue vittime. In questo caso si possono applicare le regole per il soffocamento viste nel manuale di Dimensioni a pagina 72 o, nel caso di miscele velenose, quelle dei veleni nella medesima pagina.

Il livello di purezza della composizione gassosa creata sarà determinato con le stesse modalità viste nella combinazione tra l'Arcano di Geomanzia ed Alchimia. Per le regole di avvelenamento si rimanda a quanto detto sopra a proposito dell'Arcano di Idromanzia.

Alchimia e Fotomanzia

Sebbene di per se la combinazione con l'Arcano di Fotomanzia non produca effetti diretti è possibile usare questo Arcano e quello di Necromanzia, per la crea-

zione delle creature più subdole che si conoscano: le ombre.

Tecnicamente queste creature, descritte ampiamente nel Grande Bestiario di Dimensioni, sono esseri che vivono solo in presenza di fonti luminose, anche se minimali, e composte di pura oscurità e malvagità.

Per poter creare l'ombra occorre una conoscenza di Necromanzia almeno al terzo livello e per le sue dimensioni si usa l'intensità dell'Arcano di Alchimia.

Le caratteristiche dell'ombra saranno determinate in questo modo:

Tabella 6: Caratteristiche dell'Ombra

CARATTERISTICA	VALORE
Forza	Pari al livello di Fotomanzia dell'Alchimista
Destrezza	Pari al doppio del livello di Fotomanzia dell'Alchimista
Percezione	Pari alla somma dei livelli di Fotomanzia e Necromanzia dell'Alchimista
Volontà	Pari alla somma dei livelli di Fotomanzia, Necromanzia ed Alchimia dell'Alchimista
Conoscenza	Pari alla metà del livello di Alchimia dell'Alchimista

Una volta creata, come gli altri non morti, l'ombra cesserà la sua esistenza solo dopo essere stata distrutta dato che la sua durata è Permanente.

Per crearle occorre il Cuore della Notte, la pietra nera di cui spesso sono composti alcuni vulcani, meglio conosciuta come roccia basaltica che deve essere tritурata e cosparsa, insieme ad altri rari componenti, su un cadavere o uno scheletro di un essere vivente, che ritornerà, dopo il lancio dell'incantesimo e del rituale di Alchimia, sotto forma di Ombra nella notte seguente al rituale.

Per ogni altro dettaglio e per le abilità, si rimanda al Grande Bestiario di Dimensioni relativo alle creature Non Morte.

Alchimia e Piromanzia

Come tutti sanno, l'Arcano di Piromanzia è, probabilmente, fra quelli più devastanti nel panorama magico di Dimensioni Arcane. Ciò è dovuto proprio al grande potere energetico del fuoco che tende a divorare gran parte degli altri elementi.

Un bravo alchimista può addirittura aumentare questo potere distruttivo e portarlo fino all'annientamento della materia stessa coinvolta.

Per vedere cosa il mago può distruggere e disintegrare basta osservare la colonna Distruzione della tabella dell'Arcano alchemico.

Al quinto livello è già possibile disintegrare materiali incendiabili e di scarsa consistenza come carta e stoffa.

Al settimo è già possibile agire su tessuti vegetali ed

animali come legno e carne, nonché su materiali duttili come sabbia, stagno e tutti quelli riportati nell'Arcano di Geomanzia e catalogati come metalli e minerali malleabili.

All'ottavo livello sarà possibile disgregare anche strutture organiche dure come ossa o esoscheletri animali nonché materiali resistenti (rame, tufo, vetro). Al nono sarà possibile polverizzare materiali e metalli duri come la pietra, il bronzo o il ferro, mentre al decimo livello si potranno influenzare anche i materiali più duri.

L'intensità che dovrà essere impiegata per l'uso di questo potere combinato dovrà essere sempre quella dell'Arcano di Piromanzia.

La tabella dell'Arcano di Geomanzia nel manuale di Dimensioni offre un notevole spunto per vedere quali materiali possono essere considerati resistenti, duri e durissimi.

Il danno che provoca l'uso di questo tremendo potere è dato dalla tabella dei danni magici dell'Arcano di Piromanzia, colonna Piromanzia, aumentati di un livello, fino a 14D6 per il decimo livello (non elencato in tabella).

Ad esempio un mago del sesto livello che lancia un incantesimo combinato di Piromanzia ed Alchimia potrà infliggere fino a 8D6 punti di danno e disintegrare una zona fino a 2m x 2m x 2m, che comprende fino a tre creature di dimensioni umane!

L'uso di un terzo Arcano, quello della Fotomanzia, permette di elevare ancora di più il potere distruttivo; in questo caso la colonna dei danni da consultare sarà quella di Elettricità della tabella dell'Arcano di Piromanzia aumentata di un livello, per un massimo di 16D6 al decimo livello (anche in questo caso non elencato in tabella).

Creazione della materia nell'Alchimia Elementale

Dopo aver raggiunto l'ottavo livello nell'Arcano di Alchimia un mago può riuscire a creare materia laddove questa non sia presente.

Per far questo è necessario avere comunque un piccola quantità dell'elemento che si vuole creare, bastano anche pochi grammi.

La purezza dell'elemento creato segue le stesse regole viste per l'Idroalchimia, la Geoalchimia o la Aeroalchimia, basta osservare sempre la colonna della Purezza nella tabella di questo Arcano.

Una cosa molto importante da sottolineare è che la durata dell'incantesimo non è permanente, ma segue la durata indicata nell'Arcano dell'Alchimia. Ciò significa che quando la durata giunge al termine la materia creata si distrugge, con tutte le conseguenze del caso.

La quantità creata dipende sempre dall'Intensità dell'Arcano di Alchimia.

Distruzione della materia nell'Alchimia Elementale

Come la materia si può creare è possibile anche distruggerla. La distruzione è molto semplice. Combinando un incantesimo di un qualsiasi Arcano Elementale con l'Arcano alchemico è possibile distruggere una certa quantità, inerente all'intensità usata, di quell'elemento.

Ad esempio usando un incantesimo di Idromanzia del quarto livello, combinato con l'Arcano di Alchimia sarà possibile distruggere una certa quantità di acqua o di liquido acquoso a seconda dell'Intensità usata, che ricordiamo, è quella dell'Arcano con il livello di Intensità minore, in questo caso quello alchemico.

La differenza tra questo potere e quello di Piroalchimia appena visto è che mentre il primo può distruggere solo materia dell'Arcano con cui viene combinata l'Alchimia, il secondo è un potere universale che si applica a qualsiasi tipo di materiale: organico ed inorganico, vitale ed elementale, materiale ed immateriale.

Generazione di elementali

Combinando il potere del soffio vitale visto per gli arcani di Geomanzia, Idromanzia, Piromanzia e Aero-manzia con l'Arcano alchemico sarà possibile generare elementali la cui durata è molto maggiore rispetto a quella offerta dalla semplice unione con l'Arcano di Taumaturgia.

Durante la creazione di esseri elementali uno dei principali problemi è quello della sua permanenza nella dimensione in cui è stato generato e, di conseguenza, il suo controllo. Come spiegato in Dimensioni Arcane l'elementale, una volta creato, può essere controllato dal mago fin tanto che questo rimanga concentrato.

Attraverso l'uso dell'Alchimia il controllo è reso più facile, ma non per questo meno pericoloso. L'elementale obbedirà al volere del suo creatore fin tanto che, per ogni ordine impartito, lo stregone riuscirà in un check Volontà contro quella della creatura.

La Volontà di quest'ultima dipende innanzi tutto dalla sua potenza e poi dal tipo di elementale creato, in media intorno ad un valore di 12-15. Nel Grande Bestiario di Dimensioni sono descritti in dettaglio i vari tipi di elementali e le loro caratteristiche.

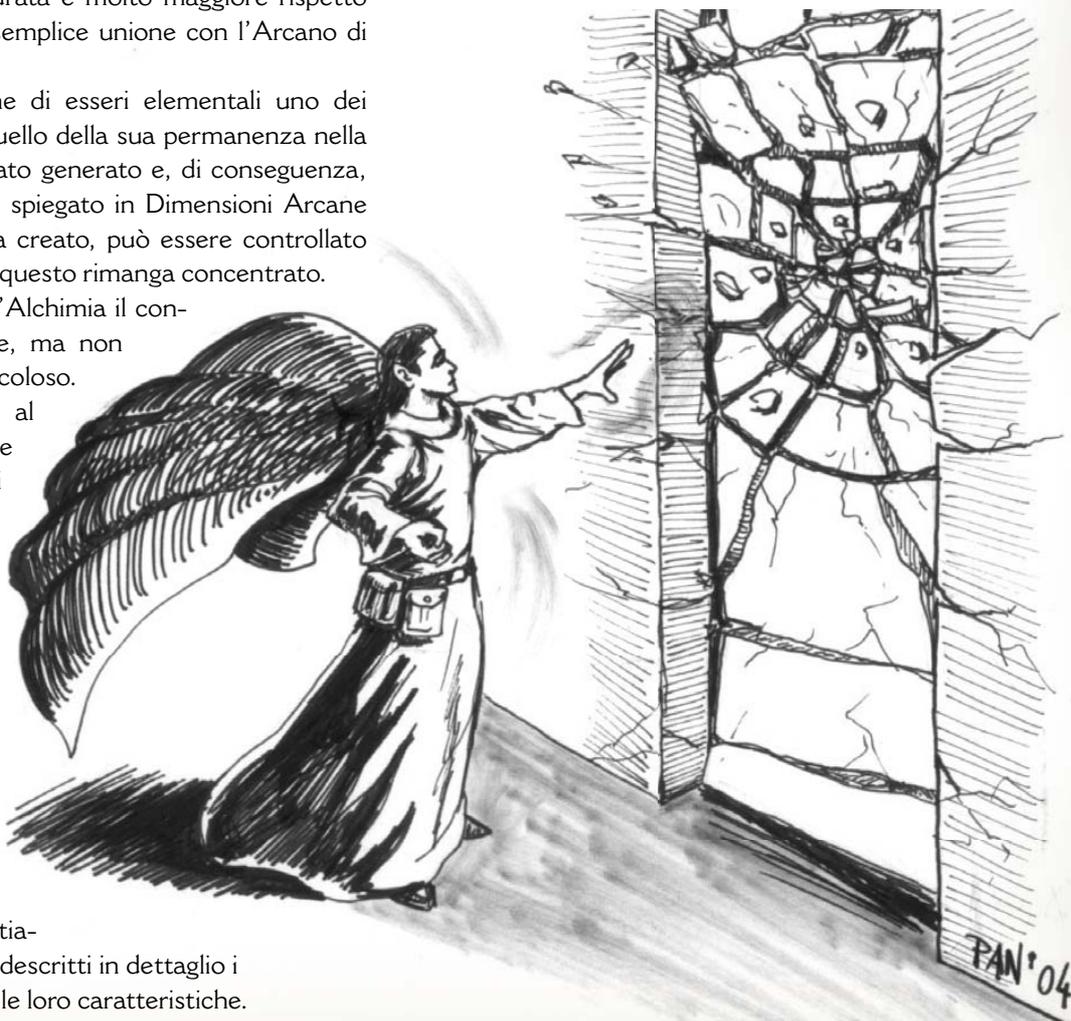
Qualora un elementale sfugga al controllo agirà secondo le proprie caratteristiche e in base al suo naturale istinto.

In ogni momento lo stregone può, con un incantesimo simile a quello della creazione, distruggerlo e riportarlo allo stato non vitale di puro elemento (acqua, terra, fuoco o aria): per far questo deve comunque riuscire in un Attacco Magico contro il valore di Resistenza Magica della creatura, col rischio di essere quasi sicuramente aggredito in caso di fallimento.

Alchimia Astrale

Attraverso la combinazione con l'Arcano della magia astrale è possibile creare rune e simboli magici di protezione da effetti di incantesimi. Queste rune magiche altro non sono che incisioni o disegni creati sul pavimento, su pareti o entrate o poste in luoghi che fungono da accessi.

Questi simboli possono essere usati esclusivamente per la protezione di aree, stanze o zone ben delimitate,



all'interno delle quali si applicheranno gli effetti dell'incantesimo di protezione, che sono quelli visti a pagina 41 del manuale di Dimensioni Arcane.

Il potere che l'Arcano di Alchimia garantisce a queste rune magiche è quello di escludere totalmente gli effetti di uno o più poteri di un Arcano o, ad alti livelli, quelli di un intero Dominio, proprio come descritto dal potere di Protezione della Magia dell'Arcano Astrale.

Un singolo simbolo magico può avere un effetto protettivo all'interno di una particolare zona, determinata in base all'Intensità usata (che è sempre quella dell'Arcano di Alchimia). Creando più simboli è però possibile estendere la zona protetta per tutta la durata dell'incantesimo che è sempre quella dell'Arcano alchemico.

La distruzione della runa o del simbolo magico comporterà la cessazione immediata di ogni effetto ad essa legato.

Questo potere non può essere applicato su oggetti magici per i quali vanno usati i rituali previsti per la generazione di artefatti.

Un altro importante impiego dell'Alchimia Astrale è quello che porta alla distruzione di artefatti, luoghi incantati tramite dei rituali o alla rimozione di maledizioni. Alle pagine 19 e 22 questo potere viene abbondantemente descritto.

Capire i poteri inglobati in un artefatto

Ogni stregone può tentare di capire quali sono i poteri racchiusi all'interno di un artefatto. Come descritto nel manuale di Dimensioni Arcane a pagina 40, il potere di Percezione della Magia consente di intuire se in un oggetto sono presenti caratteristiche magiche e, ad alti livelli, capire il Dominio, l'Arcano, i poteri, i livelli di Distanza, Intensità e Durata che sono stati usati.

Questa regola vale qualora l'oggetto racchiuda un solo potere, ma non può essere più utilizzata se, invece, ne contiene diversi. In questo caso il mago che tenta l'individuazione magica, potrà solo capire, a partire dal quinto livello in poi, che, all'interno dell'oggetto, vi sono racchiusi più Domini, più Arcani o più poteri, senza riuscire a penetrare a fondo nei suoi segreti. In questi casi egli potrà intuire il Dominio, l'Arcano o il potere solo se già conosce quel Dominio, Arcano o potere, abbastanza bene.

In ogni caso, qualora un oggetto magico possa generare diversi poteri, sarà necessario combinare il potere di Percezione della Magia con l'Arcano di Alchimia al fine di individuare tutte le caratteristiche peculiari dell'oggetto, che potrebbero altrimenti rimanere nascoste. In questo modo, tutte le particolarità dell'artefatto possono essere svelate.

Ad esempio, lanciando un incantesimo di quarto livel-

lo di Magia Astrale, sulla Corona del Comando descritta a pagina 34, si potrà scoprire che questa è sicuramente magica. Se l'incantesimo lanciato è del quinto livello si verrà a conoscenza che il Dominio racchiuso al suo interno è quello Vitale. Con un incantesimo del sesto livello si potrà individuare l'Arcano di Psichemzia, con uno del settimo che uno dei poteri racchiusi è quello del Contatto Mentale. A questo punto, se si vuole indagare più in profondità, occorre combinare l'incantesimo di Percezione della Magia con l'Arcano di Alchimia di pari livello. Solo così si potrà svelare che i poteri inglobati all'interno dell'artefatto sono due: Condizionamento Cognitivo e Contatto Mentale.

Solo combinando un incantesimo di Magia Astrale di ottavo livello con uno di Alchimia si avranno le informazioni dettagliate su tutti i poteri affluiti nell'oggetto.

Per il lancio di incantesimi combinati vanno seguite le regole descritte a pagina 35 di Dimensioni Arcane.

Bioalchimia

La Bioalchimia rappresenta l'unione dell'Arcano Alchemico con quello di Taumaturgia e Dendromanzia e permette al mago di utilizzare alcuni incantesimi che alterano la struttura di una pianta o di esseri viventi.

Dendroalchimia

Con essa è possibile tramutare un essere vegetale in un altro, mantenendo le stesse dimensioni. Ad esempio un filo d'erba può essere tramutato in un pino, anche se le sue dimensioni resteranno quello del filo d'erba (ad esempio un pino bonsai). Se il Narratore desidera può porre dei limiti alla trasformazione di una pianta all'altra, evitando eccessivi cambiamenti di specie (ad esempio un cactus con una pianta che vive ai poli).

Una volta tramutata, la pianta può essere fatta crescere o decrescere secondo le caratteristiche di quella specie, con i poteri visti nell'Arcano di Dendromanzia. Il filo d'erba dell'esempio, dopo essere stato trasformato in pino, può essere fatto crescere fino alle massime dimensioni che questa pianta può raggiungere.

Al quarto livello di Alchimia e Dendromanzia il mago può anche creare nuove specie di piante a suo piacimento come piccoli vegetali, fiori, e rampicanti.

Al quinto livello sarà possibile creare forme vegetali più complesse come arbusti, alberi da frutto o piante carnivore.

Al sesto livello sarà anche possibile autotrasformarsi in essere vegetale, assumendo tutte le caratteristiche della pianta scelta tranne le dimensioni, che resteranno

grosso modo, quelle del mago. Fino a che dura l'incantesimo il mago resterà un vegetale in tutto e per tutto, potrà solo sentire i rumori e percepire quello che gli sta intorno (entro un raggio pari al livello di Distanza usato). Il mago potrà comunque lanciare qualsiasi incantesimo e ritornare nella sua forma normale quando l'effetto terminerà o lanciando un secondo incantesimo per ripristinare la sua naturale forma

Taumalchimia

Uno degli incantesimi più comuni è quello della Trasformazione di esseri viventi. Tale potere è simile a quello di Alterazione Corporea visto nell'Arcano di Taumaturgia anche se mentre in quest'ultimo la trasmutazione era solo esterna (volto, colore della pelle, voce e così via), combinato con l'Arcano di Alchimia diventa completa.

L'Intensità che viene usata determinerà la quantità di esseri viventi colpiti. Se questa non arriva ad influenzare una creatu-

ra nella sua interezza solo parte del suo corpo subirà la mutazione, come ad esempio il volto, le braccia o le gambe: dipenderà dal volere del mago.

In questo modo lo stregone può alterare la struttura fisica di un essere vivente, comprese le proporzioni che possono essere cambiate in base a quanto visto nell'Arcano di Taumaturgia nella colonna Proporzioni.

Ad esempio un mago col quarto livello di Taumaturgia ed Alchimia potrà trasformare un uomo in uno scimpanzé (che ha dimensioni pari alla metà di un uomo), ma, diversamente dal potere di Alterazione, in cui la vittima poteva conservare le caratteristiche mentali di un uomo, in questo caso verrà tramutata in una scimmia in tutto e per tutto, fino a che gli effetti dell'incantesimo dureranno.

In questo modo tutte le caratteristiche sia primarie che derivate si adatteranno a quelle dell'essere generato. La Forza varia in proporzione alle dimensioni della creatura in sintonia con quanto messo in evidenza dalla tabella dell'Arcano di Taumaturgia nella colonna "Variazione FOR e DES".

Per vedere quanto la creatura influenzata assomigli a quella in cui è stata trasformata, va fatto un discorso simile a quello visto per la Geoalchimia, Idroalchimia o Aeroalchimia, e cioè che tanto sarà più alto il livello di Alchimia del mago quanto più perfetto sarà l'essere originato. Alchimisti di basso livello, inferiore al quinto, genereranno creature non perfette mentre quelli più bravi potranno creare esseri quanto mai simili a quelli naturali. Per tornare all'esempio dello scimpanzé, nel caso non venga perfetto, manterrà i ricordi umani, magari sarà in grado di pronunciare qualche parola o sarà solo poco peloso e dall'aspetto malaticcio, più simile ad un umanoide.

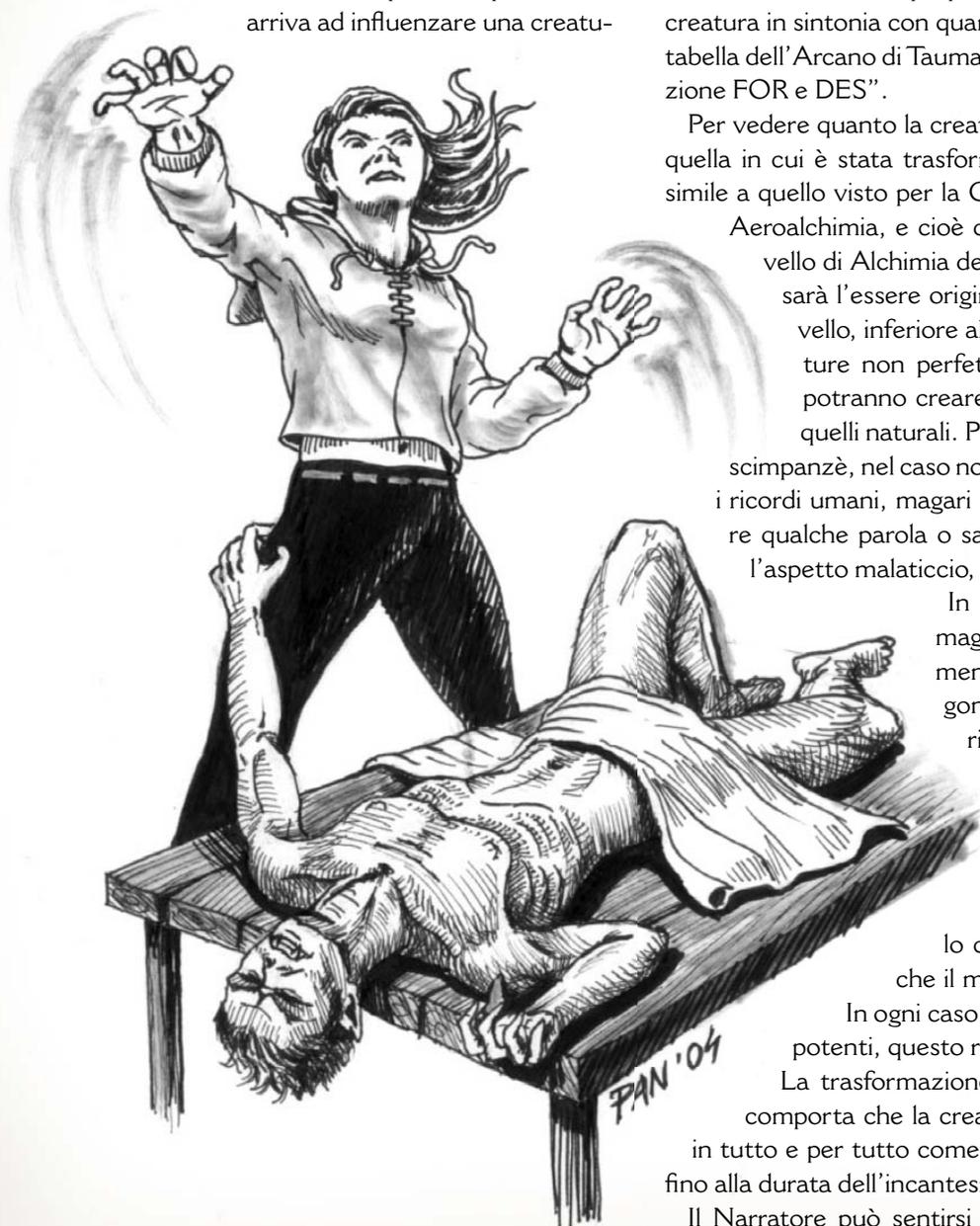
In ogni caso creature di tipo magiche, aliene o completamente sconosciute allo stregone non potranno essere ricreate.

Una volta che ritorneranno nella loro forma originale le vittime di questa magia avranno solo vaghi ricordi di quello che gli è accaduto, a meno che il mago non voglia il contrario.

In ogni caso anche per gli Alchimisti più potenti, questo risulterà molto difficile.

La trasformazione di una specie in un'altra comporta che la creatura risultante si comporti in tutto e per tutto come quella in cui è trasformata fino alla durata dell'incantesimo.

Il Narratore può sentirsi libero di porre dei limiti a



questo potere, evitando di trasformare creature appartenenti ad una specie in un'altra molto differente nella struttura fisica ed organica, come un uomo in una mosca, un pesce in un uccello, un cane in un lombrico.

Va ricordato che per poter far sì che l'incantesimo produca i suoi effetti il mago deve riuscire in un Attacco Magico contro la Resistenza magica della o delle creature colpite.

Le vittime della trasformazione subiranno comunque un trauma molto profondo derivante dal cambiamento parziale o totale del loro fisico. Qualora falliscano un check Forza contro l'abilità Alchimia dello stregone, prenderanno tanti danni pari ad un terzo dell'abilità dell'alchimista. Al check Forza seguirà anche un check sullo Shock con difficoltà 18, con tutte le conseguenze del caso.

Combinando gli arcani di Taumaturgia, Dendromanzia ed Alchimia sarà possibile trasformare creature vegetali in animali e viceversa.

Come visto per la Dendroalchimia, attraverso la Taumalchimia un mago può autotrasformarsi in un essere diverso e mantenere le stesse capacità cognitive, intellettuali e mentali che aveva nella sua precedente forma.

Le dimensioni varieranno a seconda del livello come descritto sopra e, nello stesso modo, anche la caratteristica di Forza. La caratteristica di Destrezza si adatterà a quella della specie in cui il mago si trasforma mentre Percezione, Volontà e Conoscenza resteranno invariate, così come le sue Abilità non dipendenti da caratteristiche fisiche.

Il mago potrà comunque lanciare incantesimi e ritornare nella sua forma normale quando l'effetto terminerà o lanciando un secondo incantesimo per ripristinare la sua naturale forma.

Se l'incantesimo viene lanciato più volte sarà possibile trasformarsi in una creatura multiforme e contemporaneamente prendere le caratteristiche positive, e negative, delle forme assunte.

Psichealchimia

Combinando l'Arcano di Alchimia con quello di Psichemanzia si possono ottenere particolari effetti nei poteri di Condizionamento Cognitivo.

Come descritto a pagina 84 del manuale di Dimensioni Arcane questo potere permette di alterare le emozioni e i ricordi di uno o più esseri viventi, ma solo in modo temporaneo. Combinando questo potere con l'Arcano di Alchimia posso generarsi effetti con una durata maggiore e il condizionamento diventa molto più efficace.

In questo caso la Durata da applicare sarà quella dell'Arcano alchemico e non più quella di Psichemanzia dato che l'alterazione mentale diverrà estremamente più potente ed efficace.

Necroalchimia

Questo potere, meglio conosciuto come Necrogenesi, permette al mago di combinare le sue conoscenze alchemiche con quelle necromantiche al fine di ottenere e generare esseri non morti.

Tale potere è abbondantemente descritto nel manuale di Dimensioni Arcane sotto l'Arcano di Necromanzia a pagina 76, pertanto si rimanda a quelle pagine per un eventuale approfondimento.

Alchimia come abilità non magica

Oltre all'abilità dell'Arcano Alchemico, ogni alchimista avrà sempre conoscenza di quella che può definirsi l'antenata dell'attuale chimica.

L'abilità Scienze Alchemiche rappresenta in pratica la conoscenza dei componenti e dei materiali che possono essere usati per i rituali magici tramite l'Arcano alchemico e le conoscenze di come attuare i rituali stessi. Componenti possono andare da semplici pietre preziose, legname pregiato, metalli nobili, polveri ed essenze particolari, parti di animali o creature e loro interiora. Insomma tutto ciò che può servire per la riuscita di un rituale alchemico.

Questa conoscenza particolare è frutto degli studi che l'alchimista deve sostenere per poter accedere alla manipolazione degli arcani superiori e il suo valore iniziale non sarà mai inferiore alla metà dell'abilità dell'Arcano di Alchimia. Ciò a sottolineare la stretta reciprocità che c'è fra le due abilità: una di origine prettamente magica, l'altra con basi più scientifiche. Ogni alchimista ha una buona conoscenza dei componenti e degli elementi necessari a compiere un rituale e questo incrementa il suo valore di Scienze Alchemiche non facendolo mai scendere al di sotto della metà del valore dell'Arcano di Alchimia.

Questa abilità può essere usata anche per capire l'origine di polveri, pozioni, infusi o componenti fatti tramite artifici alchemici. Il suo valore di default è pari all'Intuito di ogni personaggio.



CAPITOLO QUARTO

ARTEFATTI



Esempi di creazione degli artefatti

In questo capitolo mostreremo come è possibile creare artefatti potenti o meno a seconda delle conoscenze magiche ed alchemiche che si posseggono. Per far questo andremo ad indagare nella vita di sei profondi conoscitori delle arti magiche: Alarius e Joram profondi conoscitori degli arcani di Piromanzia e Geomanzia, Isahn il necromante, Urowen il guaritore, Aldalcar incantatore di uomini e Aurin l'evocatore.

Tutti quanti hanno da tempo avviato, chi con più successi e chi con meno, il loro studi verso l'Arcano Supremo: quello Alchemico, fine ultimo di tutta la sperimentazione magica.

Ognuno di essi si è cimentato o si vorrebbe cimentare nella costruzione di potenti artefatti con i quali incrementare le proprie cognizioni magiche e lasciare le loro impronte nei libri immortali della storia della magia.

Alarius

Alarius è un mago cresciuto nelle terre di Ilmor, uno degli stati più antichi delle terre dell'Est. Da più di quaranta anni studia la magia e i suoi flussi con particolare attenzione agli Arcani di Piromanzia e Geomanzia. Da qualche anno ha appreso le vie dell'Alchimia con la quale sta sperimentando i suoi primi rudimentali artefatti.

Egli ha una Volontà pari a 16, un livello di Piromanzia pari al quarto, di Geomanzia pari al quinto ed Alchimia pari al quarto: la sua aura ammonta ad un totale di 89 punti di Energia Magica.

Ha già sperimentato alcune pozioni, da egli stesso chiamate liquidi infernali, ma il suo sogno è di costruire

un potente anello che racchiuda i poteri degli arcani di Piromanzia e Geomanzia, ma come vedremo, per ora questo resterà solo un miraggio.

Primo Oggetto: Pozione infernale

Questo oggetto non è altro che un liquido incendiario di colore ocre intenso e dall'odore aspro, racchiuso in un'ampolla da mezzo litro. Quando la pozione viene infranta, si incendia creando un muro di fuoco dalle dimensioni di una porta, che brucia per 1,5 ore. La pozione dura per 2 mesi, terminati i quali ritornerà solamente un semplice liquido incendiario.

Il composto di per se è molto semplice da creare e basterà preparare il liquido incendiario e inglobare in esso il potere di creazione della fiamma descritto a pagina 55 del manuale di Dimensioni Arcane tramite l'Arcano di Alchimia.

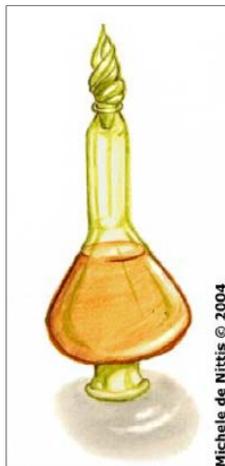
I materiali utilizzati, per tutti gli artefatti che andremo a descrivere, sono tutti di buon livello.

Manifestazione dei poteri: Consumo

Controllabilità: Nessuna

Tempo di manifestazione: 3 rounds

Commento: La pozione è facilmente fattibile senza troppi problemi. La difficoltà per riuscire nella creazione dell'artefatto è pari a 20.

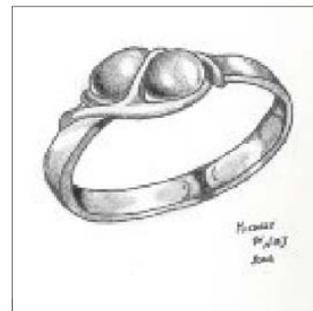


Secondo Oggetto: Anello del fuoco e della terra

Il sogno di Alarius è quello di creare un potente artefatto in grado di riprodurre gli stessi poteri offerti dagli Arcani di Geomanzia e Piromanzia. Secondo lo stregone alchimista l'anello dovrebbe inglobare gli Arcani della terra e del fuoco fino al quarto livello. Chiunque lo indossasse acquisirebbe questi poteri. Solo un mago può controllarli dosando la Distanza e l'Intensità. Durata e livello di Magia resterebbero incontrollabili.

La sua durata dovrebbe essere di 2 mesi

Il costo di attivazione di ogni incantesimo è pari 31 punti di Energia Magica



Manifestazione dei poteri: Comando

Controllabilità: Distanza ed Intensità

Tempo di manifestazione: Dipende dall'Energia Magica spesa ad ogni incantesimo

Commento: L'anello è impossibile da creare per Alarius a causa del suo elevato costo. Il mago dovrà trovare altri modi per ottenere Energia Magica. Uno di questi può essere lanciando l'incantesimo insieme ad altre persone che conoscono l'Alchimia e i due elementi, come Joram ed altri maghi con gli stessi poteri, oppure prenderli da oggetti che li inglobano.

Pozione Infernale

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE
Potere di creazione fiamma	4	4	0	4	32
Potere Alchimia	4	2	0	4	24

Totale Energia Magica 56

Tempo di creazione in ore 6

Anello del fuoco e della terra

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TOTALE X ARCANO
Intero Arcano di Piromanzia (IV)	4	4	4	4	48	240 (48 x5)
Intero Arcano di Geomanzia (IV)	4	4	4	4	48	240 (48 x5)
Potere Alchimia	4	1	0	4	20	20

Totale Energia Magica 500

Tempo di creazione in ore 50

Joram

Joram è un mago proveniente dalla lontana Kemendor uno degli stati principali delle terre dell'Est. Egli è un ottimo e pericoloso Piromante ma anche un abile adepto dell'arcano di Geomanzia nonché esperto Alchimista. La sua Volontà è pari a 17, ha un livello di Piromanzia pari al sesto, Geomanzia pari al quinto ed Alchimia pari al sesto: la sua aura è pari a 131 punti di Energia Magica.

Fin ora il suo oggetto più prezioso è la Spada della Fiamma, un potente artefatto in grado di sprigionare fiamme e dare al suo controllore una tolleranza al fuoco.

Terzo Oggetto: Spada della Fiamma

Quando il potere di Riscaldamento e generazione fiamme viene attivato, la spada fiammeggia incrementando i danni normali dell'arma di 2D6. In questo caso viene applicata la regola dei danni proporzionati all'intensità dell'oggetto come descritto a pagina 28 del manuale di Dimensioni Arcane. L'intensità è di 2 e il potere del fuoco è del 6, per cui la media è 4.

Chi la impugna e la controlla entrerà in possesso anche dei poteri piromantici di controllo delle fiamme e resistenza al fuoco.

Il costo di attivazione è di 5 Energia Magica in base a quanto visto dalla Tabella 1 a pagina 10.

Se chi usa la spada conosce la magia potrà controllare il potere, altrimenti la spada continuerà a fiammeggiare per 1,5 ore (Durata 4) o a sprigionare gli altri due poteri per lo stesso periodo.

L'artefatto ha una durata di due mesi (Durata 4 di Alchimia).

Manifestazione dei poteri: Comando

Tempo di manifestazione: Dipende dall'Energia

Spada della Fiamma

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO DI MAN.
Riscaldamento	6	2	0	4	32	Variabile
Controllo Fiamme	1	6	6	3	39	Variabile
Tolleranza al fuoco	3	0	0	4	12	Variabile
Alchimia	4	1	0	4	20	

Magica spesa per ogni incantesimo

Controllabilità: Completa

Commento: L'oggetto viene creato senza troppe difficoltà, anche se consumando quasi tutta l'Energia Magica. La difficoltà del check per la creazione è pari a 24.

Urowen il guaritore

Egli ha praticato l'arte della Taumaturgia per molti anni come guaritore in un antico villaggio nei desolati regni di Talamor per poi dedicarsi all'arte suprema dell'Alchimia ed intraprendere esperimenti tramite essa. La sua Volontà è pari a 17: ha una conoscenza dell'Arcano di Taumaturgia pari al quinto livello, Idromanzia pari al terzo ed Alchimia pari al settimo. La sua aura ammonta a 117 Energia Magica.

Per lungo tempo ha meditato sulla creazione di un potente artefatto che potesse curare ferite e malattie e per anni ha cercato i componenti ed i materiali necessari alla sua realizzazione.

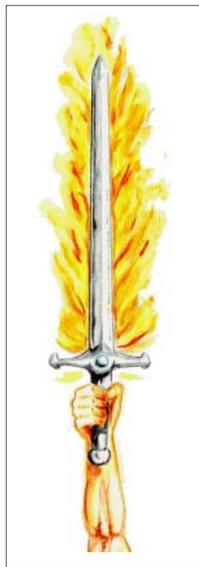
Quarto Oggetto: Calice Sacro

Dopo lunghe riflessioni Urowen ha deciso che ingloberà in un calice d'oro i poteri di guarigione di cui egli dispone. L'Arcano di Idromanzia gli garantirà che solo sostanze contenenti una buona percentuale di acqua possano essere incantate in questo modo.

Quando un liquido (acqua, vino, succo d'arancia, ecc.), viene versato nel calice acquisisce proprietà curative guarendo 3D6 di Vitalità a chiunque beva dal calice o ne versi il liquido su ferite.

La durata permanente del potere di Guarigione fa sì che il costo dell'incantesimo sia moltiplicato per dieci, dando all'artefatto un elevato costo.

L'evento che scatena gli incantesimi all'interno dell'oggetto è dato dal riempimento del calice con un liqui-



Calice Sacro

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO MAN.
Guarigione	5	4	0	10	90	Immediato
Muovere Acque	3	1	0	3	12	1 rounds
Alchimia	5	1	0	3	18	

Totale Energia Magica 120
Tempo di creazione in ore 12

do contenente acqua in gran quantità.

Manifestazione dei poteri: Evento

Controllabilità: No

Commento: L'oggetto può essere creato con difficoltà dal solo Urowen che si vede costretto limitare la durata dell'artefatto a non più di una settimana. La difficoltà per il check di creazione è di 24. Già con l'aiuto di un altro alchimista o stregone la difficoltà scenderebbe a 19 ed egli avrebbe a disposizione molta Energia Magica in più per aumentare la durata magica dell'oggetto.

Isahn il necromante

Per molti anni ha militato nelle corti dei più illustri re delle terre del nord conoscendo molti stregoni ed apprendendone le qualità e le abilità. Dopo una vita passata ad effettuare prove ed esperimenti è diventato uno dei necromanti più temuti ed ammirati tuttora in vita.

La sua Volontà è pari a 18, conosce bene gli Arcani di Taumaturgia, quinto livello, Psichemanzia, sesto livello, Negromanzia, sesto livello ed Alchimia, ottavo livello. La sua aura raggiunge un totale di 197 punti.

Quinto Oggetto: Frusta delle pene

Questa frusta fa sì che quando si ferisce l'avversario, le ferite che vengono inflitte non possono rimarginarsi. In pratica, al momento del danno viene lanciato un incantesimo infliggi ferite e un malattia grave che non permette la guarigione naturale. Per curare le ferite occorre prima curare la malattia che vieta al corpo di rigenerarsi.

Affinché gli incantesimi abbiano effetto occorre che

la vittima venga ferita dalla frusta. Questo è l'evento che scatena il potere nell'oggetto.

La frusta infliggerà 1D3 danni variabili a causa dell'incantesimo infliggi ferite presente in essa. Qui va applicata la regola dell'Intensità proporzionata all'oggetto. I 4D6 danni del sesto livello di Necromanzia vanno a fare media con l'intensità del primo della frusta. Dato che l'intensità della Necromanzia è espressa in Kg, bisognerà considerare quella dell'alchimia, che per un oggetto delle dimensioni della frusta è uguale ad 1.

L'oggetto ha una durata di 150 anni.

Manifestazione dei poteri: Evento

Controllabilità: No

Commento: L'oggetto non può essere creato da solo. Sebbene Isahn sia un potente stregone egli avrà bisogno di alcuni dei suoi adepti che gli dovranno fornire l'Energia Magica sufficiente.

Sesto Oggetto: Corona del comando

Questa corona d'argento con decorazioni in oro zecchino permette, a chi la indossa e conosca le arti arcane, di poter manipolare le menti di creature viventi e stabilire un contatto mentale con



Frusta delle pene

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO MAN.
Infliggere Ferite	6	6	0	10	120	Immediato
Malattia Grave	6	6	0	10	120	Immediato
Alchimia	7	1	0	7	56	

TOTALE Energia Magica 296
Tempo di creazione in ore 30

Corona del Comando

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO MAN.
Contatto Mentale	6	4	6	5	80	Variabile
Condizionamento Cognitivo	6	3	3	3	72 (36*2)	Dimezzato
Alchimia	6	1	0	6	42	

Totale Energia Magica 194
Tempo di creazione in ore 19

esse fino alla lettura del pensiero.

Il potere di Condizionamento Cognitivo ha un tempo di manifestazione dimezzato perché in fase di creazione dell'artefatto è stato inglobato spendendo il doppio dell'Energia Magica, come visto a pagina 24 di Dimensioni Arcane.

Dato che la controllabilità è totale il mago può usare questo potere anche a livelli di magia, Intensità, Durata e Distanza ridotti, in tal caso il tempo di lancio sarà sempre dimezzato.

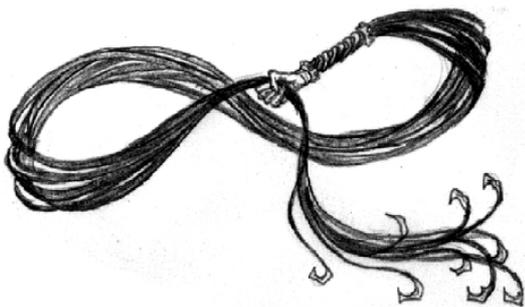
La durata della corona è di 15 anni.

Manifestazione del potere: Comando

Controllabilità: Completa

Costo d'attivazione: 12

Commento: la corona è fattibile, ma con molto sudore ed attenzione da parte del mago dato che il tempo di creazione è di ben 18 ore. Egli dovrà effettuare un Check sulla sua abilità di Alchimia (26) con difficoltà di 28, quindi vi riuscirà con un po' d'attenzione.



Settimo Oggetto: Bastone dei Morti

Questo oggetto in radica di noce, ha un teschio di vampiro posto sulla cima con la spina dorsale che si avvolge per tutto il bastone fino a fondersi con esso.

I suoi poteri sono quello di animare cadaveri fino al quinto livello di magia, quinto di Intensità, quinto di Distanza e terzo di Durata; in più è stato creato per aumentare la conoscenza dell'intero arcano di Necromanzia di un livello, a chiunque sia in grado di manipolare arti arcane. Con esso Isahn porterebbe il suo livello di Necromanzia al settimo.

Se uno stregone che non conosce l'Arcano di Necromanzia viene in suo possesso, egli acquisterà la conoscenza di detto Arcano fin tanto che potrà usare il bastone.

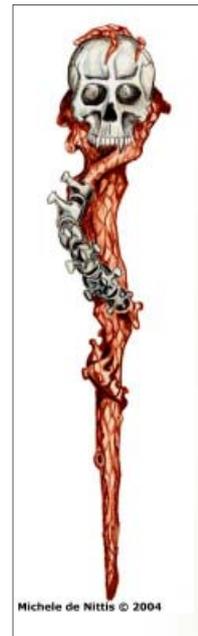
La durata dell'artefatto è di un anno e mezzo.

Manifestazione del potere: Comando

Controllabilità: Completa

Costo d'attivazione: 12

Commento: L'oggetto è fattibile anche se la sua durata non sarà elevata, appena un anno e mezzo. Il tempo di creazione è molto elevato, la difficoltà al check sull'Alchimia (26) sarà pari a 28, anche se non dovrebbe presentare grossi problemi facendo un po' d'attenzione.



Michele de Nittis © 2004

Bastone dei Morti

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO MAN.
Animazione dei Cadaveri	5	5	5	3	45	Variabile
Incremento Arcano Necromanzia di 1 liv.					100	
Alchimia	8	2	0	5	50	

Totale Energia Magica 195
Tempo di creazione in ore 20

Aurin lo stregone elfo

Aurin, sin da giovane, ha intrapreso la via delle arti arcane. Nelle sue mille battaglie contro l'Angelus, una potente religione che negli anni addietro invase gran parte dei territori a sud est, egli imparò ad usare sempre meglio le sue innate abilità magiche fino ad intraprendere le vie alchemiche che coronarono la sua sfolgorante carriera di mago.

Il suo valore di Volontà è pari a 20, conosce gli Arcani di Fotomanzia fino al sesto livello, Piromanzia fino al settimo, Magia Dimensionale fino al sesto e l'Alchimia fino all'ottavo. La sua forte aura racchiude ben 251 punti di Energia Magica.

Ottavo Oggetto: Gemma di Yelm

Questo oggetto di puro cristallo giallo, dalla forma romboidale, è riposto all'estremità di una preziosa collana d'oro.

Al suo interno è stato racchiuso Xire, un potente elementale del fuoco in grado di avere conoscenze elevate della dimensione del fuoco, nonché poteri di controllo del fuoco come un Piromante dell'ottavo livello.

La creatura è stata racchiusa nell'artefatto per 150 anni, dato che la durata della Costrizione Alchemica è pari a 7, la stessa dell'oggetto magico.



Michele de Nittis © 2004



Quando il potere di Costrizione Alchemica viene usato tramite Comando, Xire viene evocato in tutta la sua potenza, obbedendo agli ordini del possessore della gemma. Le caratteristiche dell'elementale sono calcolate come descritto nel manuale di Dimensioni Arcane a pagina 92.

Se l'oggetto magico viene infranto (scatenando l'evento), l'elementale si libererà e verrà evocato come mostra il potere di Evocazione Dimensionale che ha come bersaglio l'elementale stesso.

Manifestazione del potere: Comando ed Evento

Controllabilità: Completa

Costo d'attivazione: 12

Commento: la creazione riesce senza problemi visto che la difficoltà è di 28 quando il valore dell'abilità Alchimia di Aurin è pari a 27.

Gemma di Yelm

	LIVELLO	INTENSITÀ	DISTANZA	DURATA	TOTALE	TEMPO MAN.
Costrizione Alchemica	6	6	1	7	91	Variabile
Evocazione Dimensionale	6	6	0	4	48	
Alchimia	6	1	0	7	49	

TOTALE Energia Magica 188
Tempo di creazione in ore 19

Alchimia Rituale (Creazione Oggetti Magici)				Alchimia Elementale			Bioalchimia	Necroalchimia
Livello	Manifestazione	Controllabilità Potere*	Purezza	Durezza	Distruzione			
1	Consumo	Non controllabile	Scarsa 30%	Minerali e metalli entro 1 Livello			Necrogenesi Scheletri e Alberi del Male	
2	Comando\$	Controllo Distanza	Buona 70%	Minerali e metalli entro 2 Livelli	Materiali Incendiabili carta, stoffa	Piccoli Vegetali		
3	Continua	Controllo Intensità	Molto Buona 75%	Minerali e metalli entro 3 Livelli	Strutture organiche o morbide pelle, carne, peli, capelli, legno	Alberi Complessi	Necrogenesi Zombie e Linfozombie	
4	Evento Una condizione	Incremento Potere	Molto Pura 90%	Minerali e metalli entro 4 Livelli	Materiali resistenti Ossa, oro, argento, grafite	Piccoli Mammiferi	Necrogenesi Vampiro	
5	Due Condizioni	Incremento Arcano	Quasi Perfetta 98%	Minerali e metalli entro 5 Livelli	Materiali Durissimi acciaio, diamante	Grossi Mammiferi		
6	The Condizioni	Incremento Dominio	Perfetta 100%			Esseri Umanoidi		
7						Esseri Superiori		
8								
9								
10								

Livello	Livello Standard	Intensità	Area Cubica	Area Variabile	Esempio	Livello	Durata	Usi Massimi
1	B	1 dm3	10x10x10cm	10x100x1 cm	Spada	1	1,5 Ore	1
2	C	8 dm3	20x20x20cm	20x100x4cm	Alabarda	2	12 Ore	2
3	D	125 dm3	50x50x50cm	2x1,25mx5cm	Porta Normale	3	7 Giorni	5
4	E	3 m3	1,5x1,5x1,5m	4x3mx20cm	Piccola Parete	4	2 Mesi	8
5	F	9 m3	2x2x2m	6x3mx50cm	Piccola Stanza/Parete Normale	5	1,5 Anni	12
6	G	30 m3	3x3x3m	10x6mx50cm	Stanza Normale/Grossa Parete	6	15 Anni	16
7	H	125 m3	5x5x5m	15x8x1 m	Salone/Mura Castello	7	150 Anni	20
8	I	343 m3	7x7x7m	30x8x1,5m	Casa	8	1.000 Anni	30
9	J	1.000 m3	10x10x10m	15x10x6m	Grossa Casa	9	10.000 Anni	40
10	K	3.375 m3	15x15x15m		Palazzo	10	50.000 Anni	50

* Solo per coloro che conoscono la magia :: Note: Il livello degli incantesimi che confluiscono nell'oggetto non può essere superiore al livello di Alchimia

dimensioni arcanne

La magia come non l'avete mai giocata prima!

Integrando il sistema narrativo Dimensioni, **Dimensioni Arcanne** si propone come un sistema di magia completo ed efficace, riempiendo un altro prezioso tassello nel completamento di uno dei giochi free italiani più acclamati del momento.

GRANDE BESTIARIO

Grande Bestiario: **Mitologiche**, Magiche e Umanoidi (più adatto per ambientazioni di tipo fantasy);

Grande Bestiario: **Aliene**, Cibernetiche e Meccaniche (più adatto per ambientazioni di tipo cyberpunk e spaziali);

Grande Bestiario: **Non Morte**, Demoniache e Celestiali (per ambientazioni di tipo horror-fantasy);

Grande Bestiario: **Animali**, Licantropiche e Extradimensionali (adattabile a qualunque tipo di ambientazione)

Tutti i volumi sono o saranno presto disponibili sul nostro sito!

<http://dimensioni.dragonslair.it>



Dragons' Lair
Viale XI Febbraio, 2
27100 - Pavia
info@dragonslair.it
www.dragonslair.it

IKUVIUM GAMES
c/o Raffi
Via Parmenide, 9
06024 Gubbio (PG)
dimensioni@dragonslair.it
dimensioni.dragonslair.it

