



Anche nel fantastico mondo dei supereroi ci sono alcuni poteri che si possono definire autenticamente “sopranaturali”, in grado di superare i limiti della scienza e figli dell’antica tradizione dei misteri e del misticismo: sono le arcane forze della magia e coloro che le controllano.

Quello dei poteri magici è un campo piuttosto ampio, dato che la “magia” è una spiegazione plausibile per un gran numero di poteri. La magia è inoltre pensata appositamente per consentire l’uso di una varietà di effetti sporadici applicati a sforzi extra e prodezze, come se si trattasse di incantesimi talmente misteriosi da non poter essere usati regolarmente dai personaggi, ma solo improvvisati in casi disperati. Tuttavia i giocatori non devono usare la magia come pretesto per avere *carta bianca* nell’ottenere qualsiasi effetto desiderino, e il Gamemaster deve soppesare accuratamente i poteri magici (acquistati e temporanei) prima di concederne l’uso.

Considera il “tema” o i descrittori aggiuntivi che un personaggio magico potrebbe avere. Lo stile di magia di una strega non è necessariamente lo stesso di quello di un negromante malvagio o di un mistico egizio (vedi **Tradizioni di Magia**, di seguito). Alcuni effetti si addicono a certi stili e non ad altri, e il GM è libero di limitare o vietare gli effetti più problematici, dichiarandoli incantesimi “proibiti”, utilizzabili solo dai maghi più malvagi. Le evocazioni sono un esempio calzante: i maghi malvagi le usano spesso, ma gli eroi, semmai, lo fanno raramente.

In particolare, i maghi delle storie a fumetti di solito non hanno l’abilità di lanciare magie di Guarigione (poiché non le usano praticamente mai per se stessi o gli altri). I poteri magici con effetti curativi sembrano essere indipendenti dalle arti degli incantatori e dalla sapienza mistica, come forma di “empatia” o di un “tocco del guaritore”, spesso con il difetto Empatico (*Manuale dell’Eroe Deluxe*, pagina 165).

I Gamemaster che intendono mantenere lo stile della magia coerente con quello dei fumetti, dovrebbero escludere la possibilità dell’uso di Guarigione come incantesimo in quasi tutte le tradizioni.

TRADIZIONI DI MAGIA

Anche se “magia” e “incantatore” costituiscono già dei descrittori adatti per i poteri Magici, alcuni giocatori e Gamemaster potrebbero avere bisogno di descrittori aggiuntivi per differenziare le varie tradizioni o stili di magia, in particolare se il gioco è prevalentemente incentrato sulle arti arcane. Queste distinzioni possono risultare importanti per quel che riguarda il modo in cui questi poteri interagiscono tra loro. Di seguito sono descritte alcune possibili tradizioni di magia da includere come descrittori nell’ambientazione.

ASSIOMATICA

È la magia dell’Ordine e della Legge, spesso focalizzata sul riportare le cose alla loro forma ed equilibrio corretti e sulla protezione dalle forze del caos. Anche se la magia assiomatica ha una storia legata al bene, non va confusa con la magia etica (a seguire). Uno stregone assiomatico può essere sia un tiranno sia un promotore della giustizia e dell’equità.

CAOTICA

La magia caotica tende ad essere imprevedibile, associata alla trasformazione e spesso alla distruzione. Nei fumetti è praticamente sinonimo di male, anche se non necessariamente, poiché caos non è un descrittore etico. Negli anni

INCANTATORI E CIRCOSTANZE

Se il Gamemaster intende incoraggiare i giocatori a interpretare meglio i propri personaggi magici (per esempio recitando parole dal suono mistico come «Per i Soli Splendenti di SIRRION!» durante il lancio degli incantesimi), può considerare di premiare tali sforzi con dei bonus di circostanza (*Manuale dell'Eroe Deluxe*, pagina 15). Per esempio potrebbe conferire un bonus ad un tiro di dadi correlato, o un uso aggiuntivo di uno sforzo extra o un punto eroe per l'incantesimo, nel caso venga usato in modo particolarmente arguto o efficace.

recenti la cattiva reputazione della magia caotica è stata ridimensionata, tuttavia rimane una forza imprevedibile.

DIVINA

La magia divina è dispensata da una forza superiore, in genere una divinità onnipotente e benevola, o dai rappresentanti di questa (gli angeli, per esempio). Può anche avere origine dalla sola fede di chi la utilizza, a seconda della cosmologia dell'ambientazione. La magia divina si contrappone fortemente a quella infernale e malvagia, e talvolta si oppone (o per lo meno è indifferente) ai poteri "terreni" come la magia naturale, il vudù e la stregoneria.

ERMETICA

Anche nota come magia "scolastica" o "rituale", di solito implica l'utilizzo estensivo di fonti scritte, diagrammi e complessi canti o rituali. La magia ermetica era il campo accademico dei maghi e dei saggi del Medioevo, e può richiedere l'applicazione di modificatori di Azione a causa dei lunghi tempi richiesti dai rituali (anche se ciò potrebbe essere riservato ai riti condotti mediante il vantaggio Ritualista). Le tradizioni ermetiche di solito comportano l'uso della scrittura e l'accesso a biblioteche che contengono antichi tomi e pergamene.

ETICA

La magia etica è collegata in modo innato ad un particolare allineamento etico, in genere bene o male. La magia del bene è in genere chiamata magia bianca, magia dell'ordine o magia della luce, mentre quella del male è spesso chiamata magia nera, caotica o magia oscura. La magia del bene predilige creazione e protezione, mentre quella malvagia è distruttiva e offensiva. Al contrario delle magie divina e infernale, la magia etica non proviene necessariamente da una potenza superiore (o inferiore), ma è composta più che altro dalla natura delle intenzioni del mago e dai poteri ed energie invocati. Nei fumetti la differenza tra magia del bene e del male (e tra i maghi buoni e malvagi) è spesso puramente cosmetica: una questione di descrittore e (talvolta) di scelta degli effetti.

FATATA

La magia fatata (o "Fae") è il potere degli spiriti o degli esseri ultraterreni quali i Sidhe o altre creature fatate dei miti celtici. Questo tipo di magia tende ad incorporare elementi della magia caotica e naturale, in particolare la tra-

sformazione e il controllo degli elementi, e anche qualità da prestigiatore quali illusione e "fascinazione" (incantesimi che ingannano sia la mente che i sensi). Proprio come gli stessi fae, la magia fatata può essere vulnerabile al "ferro freddo" che può resisterle o dissolverla.

INFERNALE

La magia infernale è l'opposto della magia divina (vedi sopra), ovvero è un potere magico originato da esseri soprannaturali di stirpe infernale come demoni o diavoli, o persino da un essere maligno supremo (se esistente nell'ambientazione). La magia infernale è orientata verso gli effetti come quelli descritti nei capitoli **Poteri di Morte** e **Poteri di Fuoco** ed è fortemente opposta alla magia divina e a quella del bene.

NATURALE

La magia naturale è associata con il mondo della natura e di conseguenza con quelle culture che venerano la natura in una qualche forma, come i druidi, i pagani e molte tradizioni dei Nativi Americani. La magia naturale si concentra sugli effetti che hanno a che fare con le forze naturali, in particolare piante, animali ed elementi come aria, terra, fuoco e acqua, oltre che con il clima.

PRETERNATURALE

La magia preternaturale è "aliena" o un abominio di fronte al mondo "naturale". È spesso associata a strane entità aliene, forse venerate come dei e demoni. A discrezione del GM le forze preternaturali possono essere abbastanza aliene da non essere considerate "magia" per quanto riguarda i descrittori. Ciò significa che i maghi ordinari si trovano in un certo senso in svantaggio quando hanno a che fare con gli stregoni preternaturali (e viceversa, a meno che lo stregone preternaturale non abbia un effetto specifico di Annullare Magia o simile).

STREGONESCA

Come per il Vudù, la stregoneria nei fumetti tende a essere sensazionale e mitica, in particolare gli effetti di malia (effetti mentali e sensoriali) e di alterazione (ad esempio Trasformazione). I parafernalia della magia stregonesca potrebbero essere ad esempio scope volanti, calderoni per le pozioni nocive e famiglii mutaforma. La stregoneria più moderna di derivazione neo-pagana (e la letteratura fantastica ad essa correlata) tende a incorporare molta magia naturale.

TECNOMANTICA

La tecnomanzia, o tecno-magia, è uno stile postmoderno ibrido che unisce magia e tecnologia. I tecnomaghi tendono ad avere effetti che implicano il controllo su, o l'utilizzo di, una qualche tecnologia: evocare dispositivi tecnologici, animare macchine, controllare computer ed elettronica, "golem" robotici e via dicendo. Questo è l'unico stile di magia per cui i poteri del capitolo **Poteri Tecnologici** risultano particolarmente appropriati.

VUDÙ

Il Vudù dei fumetti in genere riguarda le leggende metropolitane e la cultura popolare e ha ben poco a che fare con la religione del mondo reale, quindi elementi come le "bambole vudù" (oggetti per effetti con Gittata di Percezione bersagliati da ESP Mentale che richiedono qualcosa che appartiene al bersaglio, ad esempio una ciocca di capelli) e gli zombi (Afflizione di controllo o trasformazione oppure Evoca Zombi, a seconda che l'effetto funzioni su un essere vivente o su un cadavere). I fumetti più recenti hanno rappresentato il Vudù come forma di magia divina conferita dai loa, gli spiriti del suo pantheon.

INCANTESIMI COMUNI

Esistono alcuni incantesimi standard che qualsiasi novizio delle arti mistiche apprende, semplici incantamenti e manifestazioni del potere magico che permea il cosmo. Quelli elencati di seguito dovrebbero essere nel repertorio della gran parte dei maghi.

Dardo Mistico è una scarica grezza di potere arcano che si manifesta come una luce abbagliante e colpisce con una forza notevole.

Dardo Mistico: Danno a Distanza (magico) • 2 punti per grado

Levitazione permette al mago di fluttuare nell'aria, o almeno di restare sospeso mentre è in meditazione.

Levitazione: Volo • 2 punti per grado

Passaggio Mistico permette a chi lo usa di passare da un punto dello spazio ad un altro con la semplicità con cui attraverserebbe una stanza. Il suo incantesimo gemello, **Portale Mistico**, permette ad altri di fare lo stesso (aggiungendo il modificatore Portale).

Passaggio Mistico: Teletrasporto • 2 punti per grado

Scudo Mistico protegge l'incantatore con un'aura o uno scudo geometrico piatto di pulsante forza magica.

Scudo Mistico: Protezione, Sostenuta • 1 punto per grado

Scrutare utilizza diverse "finestre" per osservare luoghi lontani, ad esempio uno specchio magico, un cristallo o anche una pozza d'acqua calma.

Scrutare: Percezione Remota (Visiva, Uditiva, Mentale) • 4 punti per grado

I maghi dei fumetti invocano di frequente i nomi e i titoli di entità mistiche, invocando il loro potere e la loro assistenza per gli incantesimi. Questi nomi e incantesimi dal suono magico possono aggiungere un po' di pepe alla gamma di poteri Magia (*Manuale dell'Eroe Deluxe*, pagina 170).

Le invocazioni e le suppliche elencate di seguito sono magie piuttosto avanzate. Il GM può usare gli incantesimi elencati di seguito così come sono o, se vuole, adattarli alla propria ambientazione di M&M, magari usandoli come ispirazione per quelli di sua invenzione.

ABBRIDON

La Lanterna dei Cieli, Luce di Rettitudine

Abbridon è un essere angelico superiore associato all'ordine e alla verità, invocato per magie relative alla rivelazione della verità o per bandire oscurità e inganni. Viene spesso raffigurato come un bellissimo individuo androgino con vesti fluenti, ali piumate da pavone (i cui "occhi" sono il suo simbolo) che trasporta una torcia o una lanterna. A volte chiamato "L'Abbridon", alcuni mistici hanno ipotizzato che sia un'entità con più volti o una categoria di esseri angelici superiori, forse persino una carica detenuta da uno di essi. Abbridon è anche una delle tre entità che compongono la trinità mistica del Modrossus, insieme a Heshem e Lamal.



Abiura di Abbridon contrasta oscurità, legacci e creature malevole evocate.

Abiura di Abbridon: Annullare Legacci, Oscurità ed Effetti di Evocazione del Male, Simultaneo • 2 punti per grado

Auspicio di Abbridon dona all'incantatore la protezione di uno scudo magico. L'Auspicio è uno degli incantesimi difensivi di uso più comune e anche un mistico novizio sa come evocarne uno.

Auspicio di Abbridon: Protezione Inviolabile, Sostenuta • 2 punti per grado

Illuminazione di Abbridon è un semplice incantesimo che crea una luce brillante quanto la normale luce del giorno e può anche avere effetto sulle creature ad essa vulnerabili.

Illuminazione di Abbridon: Ambiente (Luce Brillante), Privilegio 1 (pari alla luce del giorno) • 1 punto, +2 punti per grado

Luce Rivelatrice di Abbridon bandisce gli effetti di occultamento, oscuramento e illusione.

Luce Rivelatrice di Abbridon: Annullare Effetti di Occultamento o Illusione, Area Esplosione, Simultaneo, Gittata Ravvicinata • 2 punti per grado

Occhi Onniveggenti di Abbridon crea dei "sensori" mistici che permettono all'incantatore di scrutare.

Occhi Onniveggenti di Abbridon: Percezione Remota (Visiva, Uditiva, Mentale) • 4 punti per grado

AHGRAZUL

Arcimago di Atlantide, L'Esploratore

Ahgrazul era un potente arcimago dell'antica Atlantide, famoso per le sue doti di veggente e di oracolo. Fu il primo ad esplorare la Spirale Cosmica e pianò il sentiero

ai mistici che gli sarebbero subentrati. La leggenda narra che Ahgrazul predisse la caduta di Atlantide, ma lasciò il continente insulare prima che si inabissasse, partendo per mondi lontani.



Buon Auspicio di Ahgrazul è un potente rituale riguardante i presagi del futuro. L'effetto è simile a quello di Seconda Chance potenziata: dopo il lancio dell'incantesimo (azione della durata di un round completo) il mago può spendere un punto eroe per "resettare" un singolo evento, considerandolo come una premonizione o una visione di avvertimento invece che un fatto "realmente" accaduto.

Buon Auspicio di Ahgrazul: Vantaggio Potenziato 1 (Seconda Chance), Sensi 4 (Precognizione, Limitato a Seconda Chance) • 3 punti

Bussola di Ahgrazul è un incantesimo di esplorazione capace di guidare l'incantatore fino alla destinazione desiderata.

Bussola di Ahgrazul: Percezione Remota (Visiva), Simultanea, Limitata a Ricerche Estese (vedi **Cercare**, *Manuale dell'Eroe Deluxe*, pagina 123) • 2 punti per grado

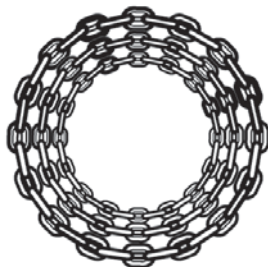
Indicazioni di Ahgrazul guida i viaggiatori lungo le spire contorte tra i mondi.

Indicazioni di Ahgrazul: Movimento 2 (Viaggio Dimensionale 2, Dimensioni Mistiche) • 4 punti, +1 punto per ogni grado di Massa Incrementata

BAL'HEMOTH

Il Costruttore, Signore delle Catene

Il sinistro Bal'Hemoth era venerato nell'antica Lemuria come il signore dal pugno di ferro di ordine e schiavitù. Professò il dominio e il potere del forte sul debole, ma i suoi metodi furono sconfitti dopo generazioni di rivolte degli schiavi contro gli Uomini Serpente di Lemuria e i loro eredi.



Amaro Scudiscio di Bal'Hemoth crea una crepitante frusta di energia oscura nel pugno dell'incantatore. Il suo tocco non causa danni fisici, bensì colma il suo bersaglio con una terribile sensazione di disperazione ed indecisione.

Amaro Scudiscio: Afflizione Cumulativa (Resistita e Superata da Volontà; Frastornato, Stordito, Paralizzato), Portata 2 • 2 punti, +2 punti per grado

Bestia di Bal'Hemoth evoca un demone guerriero o un ragno mostruoso (vedi sotto) al servizio dell'incantatore.

Bestia di Bal'Hemoth: Evoca Servitore 5 • 10 punti

DEMONE GUERRIERO

LP6 - 6S5

FOR 6 VIG 5 AGI 1 DES 0 MIS 5 INT -1 ITU 1 PRE 0

Poteri: Danno 1 basato su Forza (Artigli), Immunità 18 (Danno da Acido, Danno da Freddo, Danno da Fuoco, Invecchiamento, Malattia, Veleno), Protezione 2, Sensi 2 (Scurovisione).

Abilità: Intimidire 4 (+4), Percezione 4 (+5).

Attacchi: Iniziativa +1, Artigli +5 (Danno 7, Ravvicinato).

Difese: Schivare 5, Parare 5, Tempra 7, Robustezza 7, Volontà 5.

Totale: Caratteristiche 34 + Poteri 23 + Vantaggi 0 + Abilità 4 + Difese 10 = 71

I demoni guerrieri tendono ad avere taglia umana, con corporature possenti e pelli resistenti (spesso a scaglie o corazzate). Sono dotati di corna, artigli e di un temperamento aggressivo. Gli stregoni malvagi li evocano come servitori e soldati.

RAGNO MOSTRUOSO

LP6 - 6S3

FOR 4 VIG 4 AGI 1 DES -1 MIS 3 INT — ITU 0 PRE —

Poteri: Crescita 4 (Permanente, Innata), Intrappolare 6 (Afflizione Cumulativa a Distanza, Condizione Extra, Resistita da Schivare, Margine Limitato; intralciato e vulnerabile; indifeso e immobilizzato), Movimento 2 (Arrampicamuri 2), Protezione 1, Sensi 4 (Olfatto Acuto, Scurovisione, Seguire Tracce), Veleno (Indebolire Robustezza 6, Collegato a Morso).

Abilità: Percezione 6 (+6).

Attacchi: Iniziativa +1, Morso +3 (Ravvicinato, Danno 4 con effetto di Indebolire).

Difese: Schivare 3, Parare 3, Tempra 6, Robustezza 5, Volontà —.

Totale: Caratteristiche -14 + Poteri 42 + Vantaggi 0 + Abilità 3 + Difese 8 = 39

Questo archetipo va utilizzato come base per un ragno gigante. Si possono modificare gli effetti in modo appropriato restando entro i limiti dei costi dell'incantesimo

Crudeli Catene di Bal'Hemoth materializza delle scure catene metalliche attorno al bersaglio dell'incantesimo. Le Catene sono in grado di intrappolare anche le forme astrali e gli spiriti.

Crudeli Catene di Bal'Hemoth: Afflizione a Distanza (Resistita da Schivare, Superata da Volontà; Intralciato e Vulnerabile, Indifeso e Immobilizzato), Influenza Etere 2, Condizione Extra, Margine Limitato • 2 punti, +2 punti per grado

Volere di Bal'Hemoth irretisce la volontà della vittima nello stesso modo in cui le Crudeli Catene ne intrappolano il corpo.

Volere di Bal'Hemoth: Afflizione Cumulativa con Gittata di Percezione (Resistita e Superata da Volontà; In Trance, Sottomesso, Controllato) • 4 punti per grado

GHORUMMAZ

Il Drago Dentro la Terra, Signore delle Tempeste, il Legatore della Terra

Ghorummaz è una primigenia forza elementale spesso raffigurata con le fattezze serpentine di un drago di pietra