



MODERN OCCULT

Il mondo moderno è pieno di telecamere, semafori, telefoni e spiegazioni plausibili. Il Dono sopravvive nascondendosi dentro di esse.

Magia coincidentale

Tutte le regole base restano invariate. Per un'azione impossibile scegli da uno a quattro dadi a dieci facce. Se almeno un dado mostra UNO, l'impossibile accade. In Modern Occult, la magia cerca prima di tutto di travestirsi da coincidenza.

Il giocatore dichiara il risultato impossibile di cui ha bisogno. Il GM descrive la più piccola catena di eventi ordinari capace di produrlo. Può essere assurdamente improbabile, ma a un osservatore distratto dovrebbe sembrare possibile.

Come appare?

- Fuggire da una stanza chiusa: un calo di tensione libera la serratura magnetica per un secondo.
- Sopravvivere a una caduta letale: una tenda si strappa, un cavo ti aggancia e finisci sul tetto di un furgone.
- Attraversare un atrio sorvegliato senza essere visto: allarme antincendio, guardia distratta e folla di passaggio coincidono nell'istante giusto.

Quando la coincidenza è impossibile

Un risultato di UNO è sempre un successo. Se nessuna catena di coincidenze può soddisfare l'intento dichiarato, la magia diventa plateale: un muro si ammorbidisce, un proiettile si ferma a mezz'aria, la gravità smette di funzionare o accade qualcosa di altrettanto innegabilmente impossibile.

La magia plateale è più pericolosa. Nel determinarne le conseguenze aumenta di uno il numero di zeri del tiro. In altre parole, la magia plateale usa una scala di conseguenze da uno a cinque: anche un miracolo pulito lascia un prezzo magico, e gli zeri rendono quel prezzo progressivamente peggiore.

Le conseguenze seguono l'azione

Le conseguenze magiche dovrebbero in genere essere correlate al tipo di azione tentata. La magia risponde all'intenzione e il contraccolpo tende a riecheggiarla. Usa l'azione stessa come primo indizio per decidere cosa va storto.

Una fuga magica può intrappolare qualcun altro. Curare può trasferire dolore o ferite. Violare un luogo protetto può attirare ciò che lo protegge. Cercare di uccidere con la magia può voler dire rischiare la propria vita. Telecamere, testimoni e tracce non vengono cancellati: miracoli ripetuti possono formare schemi riconoscibili da investigatori dell'occulto, culti o altri Toccati.

UNO resta il miracolo. La coincidenza è il suo travestimento preferito, non un limite a ciò che la magia può fare.

Principio per il GM: un UNO riuscito concede sempre il risultato impossibile dichiarato. Se il caso non può spiegarlo, lascia che la magia si mostri - e aggiungi uno zero al prezzo.