

INCANTESIMIE PREGHIERE

Si definisce "incantatore" o "incantatrice" chi può usare gli incantesimi perché ha speso punti abilità in una o entrambe le seguenti abilità base: Magia e/o Preghiera. Incantesimi è il termine generico che include sia le magie che le preghiere.

Questo manuale è dedicato alla Preghiera.

Hai a disposizione preghiere che puoi utilizzare giornalmente in base ai punti spesi:

- Le preghiere di 1a cerchia sono accessibili con Preghiera 1 spendendo da 5 a 9 punti abilità.
- Le preghiere di 2a cerchia sono accessibili con Preghiera 2 spendendo da 10 a 14 punti abilità.
- Le preghiere di 3a cerchia sono accessibili con Preghiera 3 spendendo 15 punti abilità.
- Le preghiere di 4a cerchia sono accessibili acquistando l'abilità avanzata Preghiera IV.

Le abilità di Preghiera 3 e Preghiera IV possono essere acquistate con i punti esperienza (OSP).

Ogni giorno il tuo personaggio dispone di un numero di Punti Mana (PM) pari ai punti abilità spesi. Puoi lanciare tutti gli incantesimi fino alla massima cerchia a tua disposizione senza doverli prima memorizzare, fino ad esaurimento dei tuoi punti mana.

Gli incantesimi costano rispettivamente:

• 1a cerchia: 1 punto mana

• 2a cerchia: 2 punti mana

• 3a cerchia: 3 punti mana

• 4a cerchia: 4 punti mana

Quando lanci un incantesimo, devi segnare la spesa su un conta-punti o scrivendo sul breviario delle preghiere i punti che hai speso. *Non puoi limitarti a tenere a mente la spesa dei PM*. Se hai Preghiera 2 potrai lanciare qualsiasi preghiera di prima e seconda cerchia quante volte vuoi fino a esaurimento dei tuoi punti mana.

Nella procedura di lancio di un incantesimo l'incantatore o l'incantatrice:

- Deve avere entrambe le mani libere da armi (per "armi" si intendono armi da utilizzare nel gioco di ruolo dal vivo).
- Deve pronunciare la formula correttamente e con voce sufficientemente alta da farsi sentire dal suo bersaglio e compiere i gesti specifici dell'incantesimo.
- Non si deve muovere durante il lancio dell'incantesimo; può al massimo ruotare su di sé utilizzando un piede come perno.
- Deve conteggiare i punti mana corrispondenti all'incantesimo che vuole lanciare.
- Non deve ricevere alcun colpo (normale o magico) durante l'intero procedimento: in caso contrario l'incantesimo sarà inefficace e il punto o i punti mana saranno comunque persi.

Alcuni di questi obblighi possono essere evitati possedendo apposite abilità avanzate acquistabili con gli OSP.

Perturbazioni nella magia

A causa dell'influenza e dell'opera della Dama Pallida e dei suoi seguaci e alleati la magia, sia sacra che arcana, ha subìto delle perturbazioni. Al contrario di ciò che avveniva prima, essa non è più in grado di curare.

I sapienti sono in disaccordo nell'imputare all'intervento della Dama Pallida anche un altro fenomeno magico che ha scosso il regno: dalla chiusura del grande portale che ha raso al suolo Court'Ivere a Louren la magia rituale ha riscontrato un drastico intensificarsi degli incidenti. Il fenomeno è ancora in fase di studio, ma fino ad ora si sono potuti constatare alcuni fattori comuni presenti in tutto il continente: i circoli rituali risultano più deboli e il loro utilizzo è instabile e pericoloso.

Queste sono le perturbazioni finora note o comunque rese pubbliche, ancora in fase di studio da parte di entrambi i culti separatamente.

PREGHIERA

I sacerdoti e le sacerdotesse nel regno di Braara obbediscono a due culti.

Nello schieramento della Fiamma Bianca è legale la chiesa del Pentarchos, cioè dei 5 dèi, mentre in quello del Sacro Baluardo è legale la Chiesa dell'Unico, cioè quella di Asherat.

Ogni chierico o chierica inizialmente conosce solo le preghiere base del Pentarchos o di Asherat. Queste preghiere sono comuni a tutte le divinità e sono conosciute da chiunque abbia il rango di Iniziato/Iniziata e Adepto/Adepta ovvero i ranghi 1 e 2 dei due culti di Braara.

Al raggiungimento del 3° rango, quando ricevi a tutti gli effetti la qualifica di Sacerdotessa o Sacerdote, impari le preghiere caratteristiche della divinità o dell'aspetto divino a cui sei devoto: Tarasyas, Ysmar, Sayira, Oraira, Naergal del Pentarchos oppure Natura, Guerra, Vita, Luce di Asherat.

Queste preghiere, per quanto molto difficilmente, potranno essere imparate anche al di fuori dalle gilde.

Le preghiere della propria fede possono essere lanciate in corrispondenza dell'abilità Preghiera posseduta. Ad es. un sacerdote di rango 3 di Oraira con 12 punti spesi in Preghiera potrà lanciare solo gli incantesimi di 1a e 2a cerchia.

Le preghiere di Naergal, dio della morte e dell'inganno, verranno imparate dai membri del Pentarchos che si votano alla necromanzia.

In questo caso gli incantesimi vengono insegnati come segue:

- Rango 1 di gilda: incantesimi di 1a cerchia di Naergal.
- Rango 2 di gilda: incantesimi di 2a cerchia di Naergal.
- Rango 3 di gilda, specializzazione Culto di Naergal: incantesimi di 3a cerchia di Naergal.
- Rango 4 di gilda, specializzazione Culto di Naergal: incantesimi di 4a cerchia di Naergal, acquistando la relativa abilità avanzata.

Per quanto estremamente difficile, ci sono stati casi in cui alcuni sacerdoti sono riusciti a padroneggiare preghiere donate loro da più di una divinità.

Religione di Torghrad, Dalaril e Indomiti

I Torghrad credono in un unico dio, Xer-Rad e lo venerano o nella sua interezza in quanto Artefice del tutto o nei suoi diversi aspetti: protettore della terra, grande condottiero, donatore di vita e portatore di luce. I torghrad considerano la religione un fatto privato, non hanno quindi organizzazioni paragonabili al Pentarchos o alla Chiesa dell'Unico.

I sacerdoti torghrad che intendono far parte di un culto organizzato dovranno aderire alla Chiesa di Asherat o al Pentarchos a seconda di quale aspetto della loro divinità prediligono: quello unico di Artefice o quello suddiviso nelle varie sfaccettature. Una volta raggiunto il terzo rango nel culto prescelto potranno invocare il proprio dio Xer-Rad durante la formulazione della preghiera.

Ormai bandito da oltre un secolo e mezzo, i torghrad veneravano in origine anche un quinto aspetto di Xer-Rad, quello che lo indicava come signore della morte, della non-morte e patrono di tutte le orride bestie che proliferano nell'oscurità del sottosuolo.

I fedeli di questo aspetto di Xer-Rad sono assimilabili ai necromanti di Naergal.

Gli Indomiti non credono negli dèi. Praticano una religione di natura sciamanica, legata alla natura e agli spiriti che permeano la materia e ogni essere vivente. I loro riti religiosi si confondono con l'arte arcana e l'alchimia e spesso cambiano da tribù a tribù. I personaggi Indomiti non possono essere sacerdoti.

I Dalaril un tempo possedevano un ricco pantheon, ora adorano unicamente il dio Dalarash, il Grande Scorpione, signore dei veleni e del buio. Presso i Dalaril i sacerdoti sono la casta dominante, chiamata Szeosvarr.

Il culto di Dalarash viene condannato dalla chiesa di Asherat ed è quindi proibito nello schieramento del Sacro Baluardo, in quanto legato anche alla morte. Viene invece accettato nella Fiamma Bianca dove vige la libertà di culto.

I personaggi dalaril che vogliono far parte del Pentarchos o della Chiesa di Asherat devono comunque convertirsi e abbracciare la fede di una delle divinità di Braara.

Formule degli incantesimi

Le gilde insegnano formule standard di incantesimi. Durante la campagna i personaggi incantatori avranno la possibilità di sottoporre alla propria chiesa formule personalizzate di preghiere.

Le formule devono essere approvate dalla gilda e devono seguire determinate regole. La formula deve riferirsi all'effetto che si intende ottenere dall'incantesimo, deve includere espressamente il nome della divinità invocata (5 dèi o Unico dio, Ysmar, Oraira, Asherat, ecc.) e deve avere un numero minimo di parole in base alla cerchia dell'incantesimo.

- 1a cerchia minimo 10 parole
- 2a cerchia minimo 15 parole
- 3a cerchia minimo 20 parole
- 4a cerchia minimo 25 parole

Ogni parola viene conteggiata, compresi gli articoli e le congiunzioni. Ad esempio, la formula "Che il potere di Sayira doni a te la vitalità del mio corpo per consentirti di compiere il suo sacro volere, ARCANE: Guarisci tutto il tuo vigore!" è composta da 21 parole. La quantità di parole potrà essere ridotta con le abilità avanzate.

Le parole della chiamata "ARCANE: Guarisci tutto il tuo vigore!" non vengono conteggiate in quanto sono fuori ruolo e non fanno parte della formula.

La personalizzazione delle formule va richiesta alla gilda per tutti gli incantesimi di una determinata

cerchia, non è possibile personalizzare solo un incantesimo. È però possibile chiedere alla gilda di personalizzare le formule di una sola fra le cerchie di incantesimi conosciuti, generalmente iniziando dalla più bassa.

Le formule inviate alla gilda devono essere corredate dal nome dell'incantesimo, dalla cerchia di appartenenza e dall'eventuale chiamata prevista. Le formule degli incantesimi di Magia Antica non sono personalizzabili.

La richiesta di personalizzare le proprie formule di incantesimi va presentata al gruppo master tra un live e l'altro oppure in ruolo durante l'evento a un png di alto rango della propria gilda.

Note generali sugli incantesimi

La durata "fino alla fine del prossimo combattimento" e "fino alla fine del prossimo rituale" è nella stessa giornata dell'evento. L'effetto di questi incantesimi scade in ogni caso al time-out. Se l'incantesimo viene lanciato durante un combattimento o un rituale la sua durata si esaurisce al termine di quello stesso combattimento o di quello stesso rituale.

Il bersaglio non può avere su di sé due incantesimi con lo stesso nome. Ad esempio non è possibile avere su di sé due incantesimi Armatura Magica o due Rabbia degli Elementi (danno Crush a tocco). Se questo accade il secondo che viene lanciato non ha effetto e i punti mana sono ugualmente consumati.

I diversi incantesimi che conferiscono bonus al vigore non si sommano tra loro, a meno che non sia diversamente specificato.

Tutti gli incantesimi con gittata "Tocco" possono essere lanciati anche su di sé, mentre quelli con gittata "Personale" agiscono solo su chi effettua l'incantesimo.

Tutte queste indicazioni sono valide anche per gli incantesimi di magia antica che si trovano alla fine del manuale.

PENTARCHOS/CHIESA DI ASHERAT

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Repulsione Divina	10s / 5min	9m	Il bersaglio deve allontanarsi e stare lontano da te
Armatura Divina	Fine del prox combat	Personal	+3 vigore Non si somma ad altre armature, non è Enchanted
Conforto	10s / 5min	Тоссо	Sospendi gli effetti di una malattia naturale o non-morta per la durata dell'incantesimo
Sigillo Divino	Fine del prox rituale	Tocco	L'oggetto diventa un sigillo temporaneo di Fonte, Scudo o Trasferimento per un rituale
Sospensione della Morte	Speciale	Тоссо	Blocca il periodo di grazia finché mantieni il contatto
Seconda Cerchia			
Amicizia	10s / 5min	Tocco	Sei un fedele amico di chi ha lanciato l'incantesimo
Panacea	Istantaneo	Tocco	Rimuovi un effetto LORE dal bersaglio
Gloria	Fine del prox combat	Тоссо	Sei immune alla paura e ad effetti similari
Controincanto	Istantanea	Personal	Ti difendi da effetti di una chiamata ARCANE che stai subendo

Terza Cerchia			
Arma Benedetta	Fine del prox	Тоссо	L'arma toccata diventa incantata
Al ma Deneucta	combat	10000	cioè Enchanted e sai usarla
Sacrificio	Istantanea Toc	Толог	Il bersaglio nel periodo di grazia torna a 0 punti
Sacrificio		1000	ferita. Tu subisci la chiamata ZERO
Volontà Divina	Fine del prox	Тоссо	Il bersaglio ha una resistenza Arcane aggiuntiva
voionta Divina	combat		ii bersagno na una resistenza Arcane aggiuntiva
Reverenza	10s / 5min	0m	Il hargaglio à paralizzata par la durata
Divina	108 / 3111111	9m	Il bersaglio è paralizzato per la durata

SAYIRA/VITA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Sollievo	Istantanea	Tocco	Il bersaglio non è più debilitato
Vigore di Sayira/ della Vita	Fine del prox combat	Тоссо	+3 al vigore
Seconda Cerchia			
Trasferisci Vita	Istantanea	Тоссо	Il bersaglio nel periodo di grazia torna a 0 punti ferita. Tu perdi 3 vigore
Santuario	10s / 5min	9m davanti	I bersagli devono allontanarsi e stare lontani da te
Terza Cerchia			
Seconda Vita	Istantanea	Tocco	Rigeneri il vigore del bersaglio. Diventi debilitato
Dono di Sayira/ della Vita	Istantanea	Tocco	Riporti il bersaglio a 1 pf e non è debilitato Tu spendi una tua resistenza a scelta
Quarta Cerchia			
Baluardo di Sayira/ della Vita	Fine del prox combat	Personal	Sei immune ai danni mentre lanci incantesimi di Sayira / della Vita Non sei immune a ARCANE, MIGHT, LORE
Pacificazione	10s / 5min	9m davanti	I bersagli lasciano cadere le armi
Penitenza di Sangue	Fine del prox combat	Personal	Puoi usare una chiamata ENCHANTED ZERO a tocco. Recuperi 3 di vigore quando colpisci

YSMAR/GUERRA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Arma Sacra	Fine del prox combat	Тоссо	L'arma toccata diventa incantata cioè Enchanted e sai usarla
Duello Solenne	10s / 5min	9m	Costringi il bersaglio ad affrontarti o a fuggire
Seconda Cerchia			
Giusta Causa Vigore Guerriero	Fine del prox combat Fine del prox combat	9m davanti Personal	I bersagli sono immuni alla paura e ad effetti similari +3 Vigore, +1 Rissa, +1 Resistenza MIGHT fino a quando non subisci 3 danni al vigore
Terza Cerchia	Comout		e usi la res. MIGHT o termina l'incantesimo
Incita Frenesia	10s / 5min	9m	Il bersaglio deve attaccare gli alleati
Forza divina	Fine del prox combat	Personal	Con armi 2 o armi 3 puoi fare CRUSH 3 volte +2 rissa

Quarta Cerchia												
Armatura	Fine del prox	Personal	Hai +2 al vigore per ogni locazione già coperta da									
Indistruttibile	combat	1 CISOIIGI	armatura									
Superiorità	Fine del prox		Quando ti colpiscono e subisci danno puoi usare 3									
Marziale	combat	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	Personal	volte la chiamata ARCANE: La tua arma è rotta
Assoluta	Combat											
Schianto	10- / 5	9m	I harragali adhiti addana a tarra									
del Tuono	10s / 5min	davanti	I bersagli colpiti cadono a terra									

ORAIRA/LUCE

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Arma Luminosa	Fine del prox combat	Тоссо	L'arma toccata diventa incantata cioè Enchanted e sai usarla
Scaccia Non-morto	10s / 5min	9m	Incuti paura a un bersaglio non-morto
Seconda Cerchia			
Ispirazione del Giusto	Fine del prox combat	Personal	Durante il combattimento puoi usare una chiamata MASS ARCANE: Restate in formazione
Investitura	Fine del prox combat	Тоссо	Il bersaglio può fare chiamate THROUGH contro i non-morti quando usa armi da mischia
Terza Cerchia			
Anatema dei Non-morti	10s / 5min	9m davanti	I bersagli non-morti sono paralizzati
Furia del Sole	10s / 5min	9m	Hai una chiamata ENCHANTED CRUSH contro un non-morto
Quarta Cerchia			
Armatura di Piastre divina	Fine del prox combat	Personal	+12 vigore Non si somma ad altre armature, non è Enchanted
Sacro Bagliore Divino	10s / 5min	9m	Hai una chiamata ENCHANTED FATAL contro un non-morto
Luce Ammutolente	10s / 5min	9m davanti	Rendi muti i bersagli

TARASYAS/NATURA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Maschera	Fine del prox	Personal	Sei immune al prossimo colpo che subisci,
di Quercia	combat	Personai	indipendentemente dalla chiamata
Ammansire	10s / 5min	9m	Il bersaglio non ti attacca
Seconda Cerchia			
Ombra	Fine del prox	Personal	Sei immune agli effetti di paralisi
della Selva	combat	reisoliai	e puoi liberarti da funi, manette e catene
Morso	Fine del prox	Personal	A tocco o con l'arma puoi fare una chiamata
del Cobra	combat	reisoliai	ARCANE: Il tuo arto è fuori uso
Terza Cerchia			
Bacca	Fine del prox	Bacca	Crei una bacca guaritrice. Se assunta riporta il
Guaritrice	combat	toccata	bersaglio a 0 quando subisce il primo FATAL
D - J: -: E4	10s / 5min	9m	I bersagli non possono
Radici Eterne		davanti	avanzare, retrocedere o saltare

Quarta Cerchia			
Armatura	Fine del prox	Personal	+6 vigore, +1 Resistenza LORE
Primordiale	combat	Personai	Non si somma ad altre armature, non è Enchanted
Silenzio	10g / 5min	10s / 5min 9m davanti	Dandi muti i haraadi
della Selva	108 / 3111111		Rendi muti i bersagli
Empatia Ferale	10s / 5min	9m	Dai un comando a un Mostro

NAERGAL/MORTE-INGANNO

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Domina Non-morto	10s / 5min	9m	Prendi il comando di un non-morto
Febbre Debilitante	Fine del prox combat	Personal	Puoi usare una chiamata a tocco ARCANE: Sei troppo debole per combattere
Seconda Cerchia			
Riesumazione	10min	Тоссо	Dopo un rito di 10 secondi su un cadavere crei un non-morto minore con 1 PF e 6 vigore
Potenzia Non-morto	Fine del prox combat	Tocco	Il non-morto toccato ottiene +3 al vigore e può fare 3 chiamate CRUSH con un'arma 2 o 3
Terza Cerchia			
Guarigione Non-morta	Istantanea	Тоссо	Rigeneri il vigore del bersaglio non-morto
Seconda Maschera	Fine del prox combat	Personal	Se sei bersaglio di un effetto di ammaliamento puoi usare la chiamata MASTER: No, tu subisci l'effetto
Quarta Cerchia			
Controlla Orda Non-morta	10s / 5min	9m davanti	Prendi il comando dei non-morti nell'area d'effetto
Campione Non-morto	Fine del prox combat	Тоссо	Usando armi da mischia 2 o 3 il non-morto toccato può fare 3 chiamate MIGHT: Cadi a terra
Blocca Viventi	10s / 5min	9m davanti	Paralizza i bersagli viventi

DESCRIZIONE DELLE PREGHIERE

PENTARCHOS/ASHERAT

(I) Repulsione Divina

Azioni: Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio ti respinga da me! ARCANE: Allontanati da me.

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio è costretto ad allontanarsi dalla zona per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio già lontano non può avvicinarsi per la durata, ma questo incantesimo non gli impedisce di attaccare a distanza se ne ha la possibilità.

(I) Armatura Divina

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio mi doni un'armatura divina!

Gittata: Personale

Effetto: Questo incantesimo genera attorno al tuo corpo un'armatura che ti dà +3 al vigore e si dissolve dopo che subisci 3 danni al vigore, cioè pari al bonus ottenuto. Non è cumulabile con altri incantesimi che aumentano il vigore, con le armature fisiche e non è Enchanted.

(I) Conforto

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio dia conforto a questo servo! ARCANE: La

malattia è sospesa. Gittata: Tocco

Effetto: Toccando il bersaglio sospendi gli effetti di una malattia naturale o non-morta che lo affliggono o ti affliggono. Alla scadenza dell'incantesimo gli effetti della malattia riprendono a manifestarsi da dove si sono interrotti. La malattia è solo sospesa, non viene guarita.

(I) Sigillo Divino

Azioni: Tocca l'oggetto che diventerà un sigillo e pronuncia la formula

Durata: Fino alla fine del prossimo rituale

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio crei un sigillo divino di tipo Scudo/Fonte/Trasferimento...

Gittata: Tocco

Effetto: L'oggetto scelto da te diventerà un sigillo (senza alcun bonus) a tua scelta tra il sigillo Scudo, Fonte o Trasferimento. L'effetto cesserà al termine del rito successivo. Non puoi cambiare il tipo di sigillo dopo che lo hai creato.

(I) Sospensione della Morte

Azioni: Pronuncia la formula e mantieni il contatto con la creatura morente **Durata:** Fino a quando rimani in contatto con la creatura da soccorrere

Formula: Possa il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio frenare l'agonia della morte. ARCANE: Il

potere divino preservi questo ferito!

Gittata: Tocco

Effetto: Fino a quando mantieni il contatto con il bersaglio da soccorrere, l'incantesimo blocca il conto alla rovescia del periodo di grazia. Se il contatto dovesse interrompersi, il conteggio dovrà riprendere dallo stesso secondo in cui era stato bloccato. Funziona su creature viventi e non-morte.

(II) Amicizia

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio mostri la benevolenza verso ogni creatura!

ARCANE: Diventa mio amico!

Gittata: Tocco

Effetto: Ouesto incantesimo rende la creatura vivente che lo subisce estremamente amichevole nei confronti di chi lo ha lanciato. Quando tornerà in sé sarà consapevole dell'accaduto.

(II) Panacea

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantaneo

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio dissolva le influenze oscure degli artifici mortali!

ARCANE: Sei libero!

Gittata: Tocco

Effetto: Rimuovi dal bersaglio un effetto LORE che lo affligge. Quando usi questo incantesimo devi essere consapevole che si tratta di un effetto LORE. Se il bersaglio ha su di sé più effetti di LORE sta a te scegliere quale rimuovere – uno soltanto. È tuo compito spiegare al beneficiario il funzionamento di questo incantesimo.

(II) Gloria

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio mi investano della gloria divina che scaccia la

paura! ARCANE: Sei immune alla paura.

Gittata: Tocco

Effetto: Il bersaglio di questo incantesimo resiste automaticamente, e senza spendere resistenze agli effetti di paura (fuggi, scappa, terrorizzati, disperati etc.). È necessario ricordare al bersaglio di dichiarare che non subisce l'effetto.

(II) Controincanto

Azioni: Quando subisci una chiamata ARCANE indica chi te l'ha lanciata e inizia a pronunciare la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio mi doni protezione contro la trama della magia.

ARCANE: Non subisco il tuo incanto!

Gittata: Personale

Effetto: Questo incantesimo ti difende dagli effetti di una chiamata ARCANE che stai subendo, qualunque sia la distanza alla quale viene utilizzata. Non dissolve gli effetti di un incantesimo già in atto.

(III) Arma Benedetta

Azioni: Tocca l'arma e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio faccia fluire la sua benedizione possente

attraverso la trama magica su questo strumento da guerra. ARCANE: L'arma ora è incantata!

Gittata: Tocco

Effetto: L'arma toccata diventa incantata (ENCHANTED) per la durata. Non è possibile usare

questo incantesimo su altri oggetti. Acquisisci la capacità di usare quest'arma benedetta.

(III) Sacrificio

Azioni: Tocca un bersaglio morente e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio ti doni una seconda possibilità di vivere

attraverso il mio sacrificio! ARCANE: Guarisci una ferita!

Gittata: Tocco

Effetto: Con questo incantesimo stabilizzi un bersaglio che si trova nel periodo di grazia e lo riporti

a 0 punti ferita. Tu subisci una chiamata ZERO immediatamente.

(III) Volontà Divina

Azioni: Tocca il beneficiario e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento.

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico Dio ti dia una protezione contro gli artifici dell'uomo e mi assista nel donarti forza e salute!

Gittata: Tocco

Effetto: Chi beneficia dell'incantesimo ottiene una resistenza LORE in più. Il bersaglio non può superare le 5 resistenze di ogni tipo. Se non utilizza la resistenza entro la sua durata, questa è persa. Vedi il capitolo Effetti e Chiamate nel regolamento base per spiegazioni sul funzionamento delle resistenze. È tuo compito spiegare al beneficiario il funzionamento di questo incantesimo.

(III) Reverenza Divina

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dei 5 dèi / dell'Unico dio ti riempia il cuore e la mente della magnificenza

divina, portandoti alla disperazione! ARCANE: Sei paralizzato.

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio è paralizzato per la durata.

SAYIRA/VITA

(I) Sollievo

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat ti dia sollievo dal dolore. ARCANE: Non sei più

debilitato **Gittata:** Tocco

Effetto: Il bersaglio non è più affetto da debilitazione: ora può combattere, correre e fare azioni

stancanti. Non ripristina il vigore perso se è ancora in combattimento.

(I) Vigore di Sayira / della Vita

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Sayira / Asherat ti doni vigore vitale!

Gittata: Tocco

Effetto: Grazie al miracolo della vita dai +3 al vigore del bersaglio.

(II) Trasferisci vita

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat trasferisca la vita attraverso le mie preghiere dentro di

te. ARCANE: Guarisci una ferita!

Gittata: Tocco

Effetto: Con questo incantesimo stabilizzi un bersaglio che si trova nel periodo di grazia e lo riporti

a 0 punti ferita. Tu subisci una chiamata THROUGH immediatamente, perdendo 3 di vigore.

(II) Santuario

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat crei un santuario di guarigione per preservare i feriti.

MASS ARCANE: Allontanatevi da me!

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: Tutti i bersagli sono costretti ad allontanarsi dalla zona per la durata dell'incantesimo. I

bersagli già lontani non possono avvicinarsi per la durata, ma questo incantesimo non impedisce loro di attaccare a distanza se ne hanno la possibilità. Se qualcuno arriva in zona successivamente puoi ripetere la chiamata leggermente modificata a suo beneficio: ARCANE: Continuate a stare lontani da me!

(III) Seconda Vita

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat doni la vitalità del mio corpo per consentirti di

compiere il suo volere. ARCANE: Guarisci tutto il tuo vigore!

Gittata: Tocco

Effetto: Rigeneri tutto il vigore del bersaglio. Il bersaglio deve avere vigore da ripristinare -

attraverso una robustezza o un'armatura. Tu diventi immediatamente debilitato.

(III) Dono di Sayira / della Vita

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat trasferisca la mia resistenza e volontà attraverso le

mie preghiere per darti piena salute. ARCANE: Guarisci tutte le tue ferite e sei in forze!

Gittata: Tocco

Effetto: Riporti il bersaglio a 1 punto ferita, ma non ripristini il suo vigore. Oltre ai punti mana spendi immediatamente una resistenza a tua scelta per lanciare questo incantesimo; se hai terminato le resistenze non puoi utilizzarlo. Il bersaglio non è debilitato.

(IV) Baluardo di Sayira / della Vita

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Sayira / Asherat si incanali attraverso me e mi dia la forza di proteggere

la vita come un'indistruttibile baluardo!

Gittata: Personale

Effetto: Sei immune a tutti i danni e a tutte le chiamate di danno mentre stai lanciando incantesimi di Sayira / della Vita. I colpi che subisci non interrompono il lancio di questi incantesimi (come se avessi l'abilità avanzata Concentrazione solo per questi). Non sei immune alle chiamate ARCANE, MIGHT e LORE.

(IV) Pacificazione

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat vi faccia vedere la ragione e rimuova in voi il bisogno

di usare strumenti di morte. MASS ARCANE: Gettate le armi. **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli lasciano cadere istantaneamente qualsiasi arma che tengono in mano. Ogni tentativo di raccogliere le armi fallirà per la durata della chiamata (10 secondi o 5 minuti). In caso di oggetto assicurato al polso o al braccio, esso non potrà comunque essere utilizzato, se si tratta di un'arma stretta al braccio con cinghie o lacci il bersaglio dovrà tenere il braccio abbassato per la durata.

(IV) Penitenza di Sangue

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Sayira / di Asherat mi aiuti ad invocare il potere della vita stessa e

sottrarlo a i miei nemici con il mio tocco!

Gittata: Personale

Effetto: Puoi effettuare una chiamata ENCHANTED ZERO a tocco su un bersaglio. Quando il

tocco ha successo, recuperi 3 di vigore.

YSMAR/GUERRA

(I) Arma Sacra

Azioni: Tocca l'arma e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / di Asherat renda guest'arma sacra! ARCANE: L'arma ora è

incantata!

Gittata: Tocco

Effetto: L'arma toccata diventa incantata (ENCHANTED) per la durata. Non è possibile usare

questo incantesimo su altri oggetti. Acquisisci la capacità di usare quest'arma benedetta.

(I) Duello Solenne

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Ysmar / di Asherat benedica questo scontro! ARCANE: Affrontami o

scappa!

Gittata: 9 metri

Effetto: Per la durata dell'incantesimo il bersaglio deve affrontare solo te oppure fuggire in preda al

terrore.

(II) Giusta Causa

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / di Asherat riempia i vostri cuori della forza per combattere

l'oscurità. MASS ARCANE: Siete immuni alla paura!

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli resistono automaticamente senza spendere resistenze agli effetti di paura (fuggi,

scappa, terrorizzati, disperati etc.). È sempre necessario di dichiarare di non subire l'effetto.

(II) Vigore Guerriero

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / Asherat mi doni la forza e la vitalità degli antichi guerrieri!

Gittata: Personale

Effetto: Ti rafforzi con il potere della guerra: aumenti di +3 il tuo vigore, ottieni un bonus di +1 in

rissa quando questa magia è attiva e hai una resistenza MIGHT in più.

Questo incantesimo termina nel momento in cui subisci 3 danni al vigore e hai usato la resistenza bonus e in ogni caso termina allo scadere della durata.

(III) Incita Frenesia

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Ysmar / di Asherat infetti la tua mente e scatenino in te la furia

incomprensibile della battaglia! ARCANE: Attacca i tuoi alleati!

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio deve attaccare le creature che considera alleate al meglio delle sue possibilità.

(III) Forza Divina

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / Asherat fluisca dentro il mio corpo e mi benedica con un

frammento della sua immensa forza!

Gittata: Personale

Effetto: Ottieni la capacità di fare 3 chiamate CRUSH con armi da mischia (armi 2 o armi 3) e un

bonus di +2 alla rissa. Non puoi usare la chiamata con un pugnale.

(IV) Armatura Indistruttibile

Azioni: Tocca una parte della tua armatura e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / Asherat fluisca dentro la mia armatura e la benedica con un

frammento della sua immensa robustezza!

Gittata: Personale

Componente: Un pezzo di armatura indossato

Effetto: Ogni locazione che beneficia del vigore dell'armatura (vedi Regolamento Base) ottiene un bonus di +2 al vigore che si somma all'armatura stessa. Ad esempio se indossi un elmo e dei gambali ottieni +4 al vigore. Devi indossare un'armatura affinché questo incantesimo abbia effetto.

(IV) Superiorità Marziale Assoluta

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Ysmar / Asherat mi doni la potenza marziale e la furia della guerra! Ecco

il tuo campione che sconfigge ogni nemico per la tua causa!

Gittata: Personale

Effetto: Quando ti colpiscono con un'arma da mischia e subisci danno puoi utilizzare la chiamata

ARCANE: La tua arma è rotta. Puoi fare guesta chiamata 3 volte entro la durata.

(IV) Schianto del Tuono

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Ysmar / di Asherat si abbatta sui nostri nemici come lo schianto del

tuono segue il lampo della guerra! MASS ARCANE: Cadete a terra! **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli colpiti cadono a terra.

ORAIRA/LUCE

(I) Arma Luminosa

Azioni: Tocca l'arma e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Oraira / di Asherat illumini di giustizia quest'arma! ARCANE: L'arma

ora è incantata! **Gittata:** Tocco

Effetto: L'arma toccata diventa incantata (ENCHANTED) per la durata. Non è possibile usare

questo incantesimo su altri oggetti. Acquisisci la capacità di usare quest'arma benedetta.

(I) Scaccia Non-morto

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Oraira/ di Asherat ti scacci, essere immondo! ARCANE: Fuggi non-

morto!

Gittata: 9 metri

Effetto: Con questo incantesimo incuti paura a un bersaglio non-morto.

(II) Ispirazione del Giusto

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Oraira / di Asherat ci guidi nella nostra guerra contro le forze del male!

Gittata: Personale

Effetto: Una volta durante il combattimento puoi utilizzare la chiamata "MASS ARCANE: Restate

in formazione".

(II) Investitura

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il sommo Oraira / Asherat guidi con la sua luce la tua mano nella guerra contro i

morti!

Gittata: Tocco

Effetto: Il bersaglio di questo incantesimo può utilizzare la chiamata THROUGH quando usa armi da mischia contro i non-morti e deve avere la certezza che il suo avversario sia un non-morto per

poter usare la chiamata.

(III) Anatema dei Non-morti

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Oraira / di Asherat abbagli le masse degli orrendi servi dei caduti con la

sua luce divina! MASS ARCANE: I non morti sono paralizzati! **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli non-morti sono paralizzati.

(III) Furia del Sole

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Oraira/ di Asherat mi assista e mi doni la forza per scatenare sugli

immondi non-morti la furia del sole! ENCHANTED CRUSH

Gittata: 9 metri

Effetto: Puoi infliggere a un non-morto la chiamata ENCHANTED CRUSH a distanza. Questo può pararla con lo scudo e devi avere la certezza che il bersaglio sia un non-morto per poter lanciare questo incantesimo.

(IV) Armatura di Piastre Divina

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Oraira / di Asherat mi avvolga con la sua magnificenza e mi doni una

possente corazza di luce per sconfiggere i suoi nemici!

Gittata: Personale

Effetto: Questo incantesimo genera attorno al tuo corpo un'armatura che ti dà +12 al vigore e si dissolve dopo che subisci 12 danni al vigore, cioè pari al bonus ottenuto. Non è cumulabile con altri incantesimi che aumentano il vigore, con le armature fisiche e non è Enchanted.

(IV) Sacro Bagliore Divino

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il sommo potere di Oraira / di Asherat porti nel palmo della mia mano il sacro

bagliore divino che distrugge le creature della morte!

Gittata: Personale

Effetto: Puoi effettuare una chiamata ENCHANTED FATAL a tocco su un bersaglio non-morto.

Devi avere la certezza che il bersaglio sia un non-morto per poter usare questa chiamata.

(IV) Luce Ammutolente

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Oraira / di Asherat faccia apparire una luce ammutolente che dia la

possibilità di ristabilire l'ordine e di frenare gli incanti MASS ARCANE: Silenzio.

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: Con questo incantesimo rendi muti i bersagli, che non potendo parlare non potranno pronunciare la formula di una preghiera o di una magia. Ricorda che le chiamate sono considerate fuori ruolo, cioè pronunciate dal giocatore, dunque possono essere utilizzate anche se il personaggio è ammutolito.

TARASYAS/NATURA

(I) Maschera di Quercia

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat mi difenda dalle ferite.

Gittata: Personale

Effetto: Ignori il primo colpo che subisci, indipendentemente dalla chiamata. Ricorda di dichiarare

che non subisci l'effetto. Non è una scelta, devi ignorare il prossimo colpo subito.

(I) Ammansire

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat domi la tua ira ARCANE: Non attaccarmi

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio non può intraprendere azioni aggressive nei tuoi confronti.

(II) Ombra della Selva

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat mi renda inafferrabile come gli spiriti dei boschi.

Gittata: Personale

Effetto: Sei immune agli effetti di paralisi e puoi liberarti da ogni sorta di legaccio, manette, o

catene.

(II) Morso del Cobra

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat mi dia il potere del veleno paralizzante delle bestie

che strisciano nella selva.

Gittata: Personale

Effetto: Puoi effettuare con un tocco o con un'arma da mischia la chiamata ARCANE: Il tuo arto è fuori uso. Puoi specificare quale arto vuoi disabilitare quando usi questa chiamata: braccio o gamba,

destro o sinistro.

(III) Bacca Guaritrice

Azioni: Tocca la bacca e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat doni la forza vitale della natura a questa bacca e che

possa essa aiutare i suoi campioni.

Gittata: Tocco

Effetto: Questo incantesimo crea una bacca guaritrice che protegge la vita di chi la assume stabilizzandolo la prima volta che subisce la chiamata FATAL e riportandolo a 0 PF. La bacca rimane carica fino al time-out, ma gli effetti di questo incantesimo si contano da quando viene assunta. La bacca non assunta non ha alcun beneficio.

Le bacche devono essere rese in gioco con oggetti non commestibili o con caramelle opportunamente mascherate, non è consentito utilizzare frutti raccolti nel bosco.

(III) Radici Eterne

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat chiami le infide radici della selva a incatenare i vostri piedi e le vostre gambe in una stretta impenetrabile. MASS ARCANE: I vostri piedi sono bloccati a terra!

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli di questo incantesimo non possono muoversi dalla loro posizione. Possono combattere efficacemente, ma non possono avanzare, retrocedere o saltare.

(IV) Armatura Primordiale

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat avvolga il mio corpo in un'armatura di quercia, pietra ed energia della selva per proteggermi dagli artifici dell'uomo!

Gittata: Personale

Effetto: Questo incantesimo genera un'armatura divina attorno al tuo corpo. Aumenti di +6 il tuo vigore e hai una resistenza LORE in più. Questo incantesimo termina nel momento in cui subisci 6 danni al vigore e hai usato la resistenza bonus e in ogni caso termina allo scadere della durata. Non è cumulabile con nessun altro incantesimo che aumenta il vigore, con nessuna armatura fisica, e non è ENCHANTED.

(IV) Silenzio della Selva

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat faccia calare un terribile silenzio reverenziale per la bellezza della natura e la sua forza ancestrale. MASS ARCANE: Silenzio.

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: Con questo incantesimo rendi muti i bersagli, che non potendo parlare non potranno pronunciare la formula di una preghiera o di una magia. Ricorda che le chiamate sono considerate fuori ruolo, cioè pronunciate dal giocatore, dunque possono essere utilizzate anche se il personaggio è ammutolito

(IV) Empatia Ferale

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Tarasyas / di Asherat mi conferisca il dono dell'empatia ferale così che io possa comunicare e comandare le bestie di questo mondo! ARCANE: Mostro obbedisci al mio comando!

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio deve essere un Mostro (vedi Regolamento base). Quando usi questo incantesimo e il mostro non resiste puoi dargli un comando e lo eseguirà al meglio delle sue abilità. Più il mostro è intelligente, più possibilità ha di resistere o interpretare a su piacimento un comando che non è stato formulato in maniera chiara

NAERGAL/MORTE-INGANNO

(I) Domina Non-morto

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Naergal prenda il controllo di questo non-morto! ARCANE: Non-morto

obbedisci!

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio di questo incantesimo può essere solo un non-morto, il quale obbedisce a qualsiasi comando diretto al meglio delle sue abilità. Un comando formulato in maniera confusionaria e interpretabile consente al non-morto di obbedirvi come meglio crede.

(I) Febbre debilitante

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Naergal benedica con una febbre debilitante.

Gittata: Personale

Effetto: Puoi effettuare con un tocco la chiamata ARCANE: Sei troppo debole per combattere.

(II) Riesumazione

Azioni: Fai un piccolo rito di 10 secondi e poi tocca un cadavere pronunciando la formula

Durata: 10 minuti (speciale).

Formula: Che il potere di Naergal infonda in questo cadavere le energie della morte, ingannando l'ordine naturale del mondo ARCANE: Rialzati come servo della morte!

Gittata: Tocco

Effetto: Il bersaglio di questo incantesimo viene rianimato come non-morto minore. Ha 1 punto ferita e 6 punti vigore e sa usare qualsiasi arma. Non mantiene le abilità che aveva in vita o la sua coscienza o esperienza. Il non-morto obbedisce ai tuoi comandi al meglio delle sue possibilità.

Allo scadere dell'effetto il non-morto viene richiamato da Naergal ed è sciolto dal tuo servizio.

In rarissime occasioni le forze della morte potrebbero ricondurlo sui passi di chi lo ha rianimato: se questo dovesse accadere, il non-morto ti obbedirà fino a quando non viene distrutto e in ogni caso non oltre il time-out

(II) Potenzia Non-morto

Azioni: Tocca una creatura non-morta e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Naergal benedica questo suo servo non morto con forza o vitalità.

Gittata: Personale

Effetto: Il non morto toccato ottiene +3 al suo vigore e può fare per 3 volte una chiamata CRUSH

con un' arma da mischia 2 o 3. Non può usare la chiamata con un pugnale.

(III) Guarigione Non-morta

Azioni: Tocca il non-morto e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere di Naergal doni a te altre possibilità di ingannare la morte e ripristini il tuo

legame con questo mondo. ARCANE: Non-morto, Ripristina tutto il tuo vigore!

Gittata: Tocco

Effetto: Rigeneri tutto il vigore del bersaglio. Il bersaglio deve avere vigore da ripristinare -

attraverso una robustezza o un'armatura e deve essere un non-morto.

(III) Seconda Maschera

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Naergal guidi la mia maschera per gli stolti e mi dia una seconda

maschera per ingannare di più coloro che si reputano colti.

Gittata: Personale

Effetto: Quando sei bersaglio di una chiamata ARCANE, MIGHT o LORE che abbia effetti di ammaliamento (alleanza, amicizia, collaborazione, controllo mentale) puoi utilizzare la chiamata

MASTER: No, tu subisci l'effetto.

(IV) Controlla Orda Non-morta

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Naergal attraversi e consumi il mio corpo per piegare la mente di coloro

che non sono più vivi! MASS ARCANE: Non-morti obbeditemi! Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli di questo incantesimo possono essere solo non-morti, i quali obbediscono a qualsiasi comando diretto al meglio delle loro abilità. Un comando formulato in maniera confusionaria e interpretabile consente a ciascun non-morto di obbedirvi come meglio crede.

(IV) Campione Non-morto

Azioni: Tocca una creatura non-morta e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere di Naergal benedica questo suo servo non morto con la forza di

scaraventare al suolo chiunque si opponga alla volontà della morte.

Gittata: Personale

Effetto: Il non morto toccato è in grado di utilizzare per 3 volte con un'arma da mischia 2 o 3 la

chiamata MIGHT: Cadi a terra. Non può usare la chiamata con un pugnale.

(IV) Blocca Viventi

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere di Naergal mi dia la forza di pronunciare la disfatta dei vivi che si oppongono all'inevitabile presa che la morte eserciterà sui loro corpi! MASS ARCANE: Siete

paralizzati!

Gittata: Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli vivi vengono paralizzati. Questo effetto non funziona sui non-morti.

Magia Antica

Gli incantesimi di Magia Antica hanno un particolare funzionamento: sono rappresentati da una scrittura simbolica fatta di rune nella quale ciascun Glifo indica un Concetto. Tale concetto deve essere esplicato tramite un'azione durante lo svolgimento rituale dell'incantesimo di quella che la Torre Silente ha denominato Magia Antica ed è studiata anche dalle due chiese di Braara.

Il tuo personaggio incantatore conosce il significato dei glifi, ma ciò non è sufficiente per la realizzazione dell'incantesimo: occorre individuare quale azione o quali azioni sono associate al concetto.

È inoltre necessario utilizzare come catalizzatore un *braciere* reso magico con un rituale.

Ad esempio, il concetto "Acqua" potrebbe richiederti di versare dell'acqua dentro il braciere oppure di immergerlo in un catino pieno d'acqua.

Esistono incantesimi di Magia Antica già codificati dalla Torre Silente e presenti in questo manuale. Puoi *apprenderli* durante il gioco da un maestro di gilda, eseguendo in maniera corretta le procedure di volta in volta indicate tramite la complessa scrittura degli Ashnaal o Antichi oppure tra un live e l'altro spendendo i punti OSP richiesti.

È necessario che il tuo personaggio sia in grado di lanciare le magie o le preghiere della cerchia corrispondente all'incantesimo antico che intendi acquistare.

Altri incantesimi di Magia Antica che potrebbero essere scoperti durante gli eventi della campagna Secoli Bui – L'Ultimo Regno potranno invece essere *consolidati*. Dopo l'evento potrai spendere 10 OSP per ciascun incantesimo che si vuoi consolidare: fatto ciò, puoi aggiungerlo al tuo grimorio e usarlo nei live successivi.

Possono consolidare l'incantesimo tutti gli incantatori – maghi e chierici- che hanno partecipato allo svolgimento dell'incantesimo rituale Ashnaal.

È necessario che il tuo personaggio sia in grado di lanciare le magie o le preghiere del livello corrispondente all'incantesimo antico che intendi consolidare. Questo requisito non è invece necessario quando l'incantesimo viene lanciato in maniera rituale compiendo le azioni associate al concetto.

Il costo in punti mana dell'incantesimo consolidato di Magia Antica è lo stesso delle normali magie e preghiere (1a cerchia un punto mana, ecc.). In mancanza della spesa OSP gli incantesimi di Magia Antica potranno essere comunque replicati ripetendo in gioco l'intera procedura con il braciere.

Quando lanci l'incantesimo in forma rituale utilizzando il braciere incantato non consumi i tuoi punti mana. Inoltre, puoi lanciare lo stesso incantesimo altre due volte durante lo stesso evento prima che esso si cancelli dalla tua mente e sia necessario ripetere l'intera procedura di lancio in forma rituale.

I glifi e i relativi concetti finora noti agli incantatori di Braara sono elencati di seguito:

Glifo	Concetto	Glifo	Concetto
<i>2</i> ∫.	Calore	1	Conno
£	Acqua	*	Alchimista
٥	Cangue)	Chierico
-	Buio	>	£sploratore
て	F erita	1	Guerriero
rz;	Rispetto	◁	Mago
ت	Cottomissione	4	Ritualista
· Z ,	Dono Della Natura	٧	Fortezza
ے.	Nutrimento	∧	Fede
7	Metallo Magico	>	Giustizia
<i>3.</i>	Jorghrad	*	Prudenza
1-9	£lfo	:	Eperanza
Z	Greo	ĸ	Jemperanza
ワ	Ashnaal	D	Vmiltà
T	Alluminazione	41	Giorno/Bole
গ্ৰ	<u>Ri</u> velazione	\$	Dissoluzione
Ţ	Individuazione	×	Follia
3	Protezione	F	Chlio
IJ	Distruzione	7	Maledizione
M	Ligillo	Y	Vita
V	Rafforzamento	4	Morte
y .	Resistenza	\	Luce
1	Cstacolo	Υ	Natura

٥	Risanamento	h	Guerra
\wedge	Froismo	*	Verità
≫	Prigionia	}	Volontà
6	Riflesso	9	Notte/Luna
٧	Dominio	3	Paura
Ψ	Dolore	1	Percezione
Ψ.	Ammaliamento	Ч	Incantesimo
Glifo	Concetto	G lifo	Concetto

Gli incantesimi di Magia antica appresi dalla Torre Silente sono i seguenti:

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Anti Oblio	Istantanea	Tocco	Ripristini i ricordi del bersaglio
Crea Sigillo	Fine del prox	Тоссо	Crei un sigillo temporaneo che protegge
di Interdizione	rituale	10000	dalla possessione Terhaal
Scaccia Antico	10s / 5min	9 metri	Scacci un Antico
Seconda Cerchia			
Incantesimo di			Ripristini tutto il vigore del bersaglio
Immolazione	Istantanea	9 metri	OPPURE Rompi uno scudo
(due versioni)			In ogni caso subisci una chiamata FATAL
Comunione con	5min	Chasiala	In particolari circostanze puoi comunicare
gli Ashnaal	əmin	Speciale	con lo spirito di un Antico
Terza Cerchia			
Furia della	Fine del prox	Personal	Perdi la capacità di lanciare incantesimi
Battaglia	combat	1 CISUIIAI	Guadagni capacità di combattimento

Descrizione degli incantesimi di Magia Antica

(I) Anti-oblio

Azioni: Sfiora la fronte del bersaglio pronunciando la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere della magia Antica ti sottragga all'oblio. ARCANE: Il tuo oblio è spezzato!

Gittata: Tocco

Effetto: Con questo incanto ripristini i ricordi che sono stati cancellati dalla mente del bersaglio.

(I) Crea Sigillo di Interdizione

Azioni: Tocca l'oggetto che diventerà un sigillo e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo rituale

Formula: Che il potere della magia Antica mi assista e crei un sigillo di Interdizione.

Gittata: Tocco

Effetto: L'oggetto scelto da te diventa un sigillo di Interdizione, la cui funzione è quella di

proteggere dal controllo mentale e dalla possessione dei Terhaal. L'effetto cessa al termine del rito. Questo sigillo va eventualmente creato dopo Fonte e prima di Trasferimento.

(I) Scaccia Antichi

Azioni: Indicare la creatura **Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia Antica mi assista e scacci questa creatura! ARCANE: Io ti

scaccio Antico! **Gittata:** 9 metri

Effetto: Scacci un singolo Ashnaal o Terhaal per la durata dell'incantesimo.

L'incantesimo ha effetto anche nei confronti di creature possedute da un Ashnaal o un Terhaal o che

hanno in sé parte dell'essenza di questi esseri.

(II) Incantesimo di Immolazione - Pietà di Cornèl

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea **Gittata:** 9 metri

Formula: Che il potere della magia Antica prenda la mia essenza e risani completamente questo

corpo. ARCANE: Ripristino il tuo vigore!

Effetto: Ripristini tutto il vigore del bersaglio indicato. Tu subisci la chiamata Fatal.

(II) Incantesimo di Immolazione - Sacrificio di Cornèl

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: Istantanea

Formula: Che il potere della magia Antica prenda la mia essenza e distrugga il mio nemico!

ENCHANTED CRUSH

Gittata: 9 metri

Effetto: Con questo incantesimo lanciato a distanza infliggi un danno ENCHANTED CRUSH allo scudo del bersaglio, se questi ne tiene in mano uno. In caso contrario il danno va direttamente sul bersaglio. Tu subisci la chiamata Fatal.

N.B. Pietà di Cornèl e Sacrificio di Cornèl sono due versioni di un unico incantesimo rituale conosciuto come **Incantesimo di Immolazione**. Una volta acquisito l'incantesimo sarai tu a decidere di volta in volta in che forma utilizzarlo.

(II) Comunione con gli Antichi

Azioni: Protendi le mani in avanti toccando la gemma e il corpo e pronuncia la formula

Durata: 5 minuti

Formula: Che il potere della magia Antica mi conceda udienza presso i creatori.

Gittata: Tocco

Componente: Gemma della Comunione e corpo di un Ashnaal

Effetto: Con l'ausilio di almeno una Gemma della Comunione e del corpo di un Ashnaal o di un Terhaal, hai la possibilità di comunicare con lo spirito del defunto. Lo spirito potrebbe non essere amichevole. Devi toccare con una mano la gemma e con l'altra il corpo.

L'incantesimo funziona meglio quando lo lanci all'interno di una Sala della Comunione o quando utilizzi più Gemme della Comunicazione.

(III) Furia della Battaglia

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

Durata: Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere della magia Antica doni alla mia mente la furia della battaglia.

Gittata: Personale

Effetto: Perdi la capacità di lanciare incantesimi. In cambio guadagni +6 vigore, puoi usare qualunque scudo e qualunque arma da mischia o a distanza. Insieme al pugnale o all'arma a una mano puoi anche usare un pugnale nella tua mano secondaria, come se avessi l'abilità avanzata ambidestria.

Inoltre converti le resistenze ARCANE restanti in MIGHT. Il bonus al vigore dato da Furia della Battaglia non si cumula con altri incantesimi che aumentano il vigore - ma si cumula con le armature.

RITUALI

I riti o rituali, nel regno di Braara, sono continuo oggetto di studio da parte della Torre Silente e delle chiese di Asherat e del Pentarchos. Ogni circolo rituale, quando viene scoperto, viene posto sotto la protezione della Torre Silente, che concede l'utilizzo ai suoi membri e a quelli dei due culti, per diversi scopi.

Per quanto il metodo più comune di usare un circolo rituale sia quello di infondere un incantesimo (magia o preghiera che sia) o un'abilità in un oggetto, arma o armatura, un circolo può in realtà essere sfruttato per una gran varietà di scopi, che vanno dalle evocazioni, alle purificazioni, alle profanazioni, fino a divinazioni e addirittura per far risorgere un defunto dal regno dei morti.

Procedura cronologica dei rituali ONROLE

- 1. Trovare o creare un circolo rituale (l'accuratezza della creazione attribuirà un moltiplicatore)
- 2. Posizionare il sigillo SCUDO (i sigilli possono essere creati temporaneamente con gli incantesimi, ma è possibile trovarne in gioco già pronti)
- 3. Posizionare il sigillo FONTE
- 4. Posizionare il sigillo TRASFERIMENTO
- 5. Si inizia il rituale (che dovrà durare almeno 15 minuti, pena fallimento)
- 6. Rimuovere il sigillo TRASFERIMENTO
- 7. Rimuovere il sigillo FONTE
- 8. Rimuovere il sigillo SCUDO

Se tutto è andato bene il rituale è terminato.

La gran parte dei ritualisti ha preso l'abitudine di utilizzare anche il Sigillo di Interdizione, che va creato dopo Fonte e prima di Trasferimento. Si tratta di un incantesimo di Magia Antica descritto più avanti in questo manuale.

Procedura cronologica dei rituali OFFROLE

Chi guida il rituale dovrà scrivere su un foglio come intende creare il rito passo a passo, comprendendo le parti di ogni ritualista partecipante - questo per permettere al master di capire se tutto sta andando come programmato. Possono partecipare al rituale anche persone che non hanno competenze magiche, ma che hanno un ruolo fisico, per esempio un fabbro che costruisce un oggetto o un guerriero che deve infondere la sua abilità in un'arma. Questi accorgimenti potrebbero influenzare positivamente l'esito del rituale.

Anti-contributori

L'anti-contributore potrà scegliere se vorrà interferire nel rituale in maniera discreta o plateale. Nella modalità "discreta" si sottrarrà dal rito il numero di punti mana che vuole spendere nel rituale. A fine rito chi ha guidato il rituale - cioè il capo ritualista - saprà che qualcuno ha interferito, ma

non saprà chi di preciso. Nella modalità "plateale" il rito automaticamente fallirà. Prima di iniziare il rituale il master prenderà in disparte, uno alla volta, ciascun contributore, per capire se qualcuno di questi vorrà essere un "anti-contributore".

F sito dei rituali

Alla fine del rito il o la master presente calcolerà l'esito in segreto tenendo conto di alcuni parametri:

- Contenuto
 - o discorso dei ritualisti (sceneggiatura)
 - o comprensione del rito (quanto è chiaro quello che si vuole ottenere)
 - o originalità (ogni elemento originale reso in maniera adeguata)
- Realizzazione
 - o esecuzione (ovvero se è andato tutto come previsto)
 - o scenografie utilizzate

Il master darà a ogni voce un punteggio che va da x0 a x2. Se anche a una sola voce verrà dato il punteggio x0 il rituale si considera fallito.

I rituali hanno sicuramente conseguenze nefaste in caso di fallimento. Per questo non devono essere usati con leggerezza o davanti alle prime difficoltà di risoluzione di ogni evento, ma dovranno essere ben pensati, ben fatti, precisi e durare il tempo minimo previsto.

Il ritualista e i contributori contribuiscono con un numero di punti mana a loro scelta sottraendoli dal loro totale giornaliero rimasto e poi moltiplicandoli per il Moltiplicatore Punti Rito di chi ha guidato il rituale.

Tutti questi punti mana andranno sommati e quindi moltiplicati a seconda della purezza del circolo e dei due coefficienti di Contenuto e Realizzazione. Può contribuire a un rituale qualsiasi incantatrice o incantatore che abbia punti mana, cioè anche chi ha un potere magico o divino innato.

È da tener presente che i vari bonus non si sommano tra loro, ma viene preso il moltiplicatore più alto e ad esso il master aggiunge +1 per ogni valore superiore ad uno (cioè superiore a x1). Tale valore finale sarà quello che viene moltiplicato con il numero di punti mana spesi per verificare l'effettiva riuscita del rituale (da un minimo di x1 a un massimo di x8).

Alcuni esempi potranno rendere più chiaro il procedimento: Ipotizziamo che occorrano 150 punti per incantare in maniera permanente un pugnale.

- 1) Si usa un circolo Temporaneo (x1), il master assegna x1 al Contenuto e x1 alla Realizzazione. Quindi: circolo x1 / realizzazione x1 / contenuto x1 = risultato x1 Saranno necessari 150 punti mana per la riuscita del rituale.
- 2) Si usa un circolo Temporaneo (x1), il master assegna x2 al Contenuto e x2 alla Realizzazione. Quindi: circolo x1 / realizzazione x2 / contenuto x2 = risultato x3 Saranno sufficienti 50 punti mana per la riuscita del rituale.
- 3) Si usa un circolo Puro (x3), il master assegna x1 al Contenuto e x1 alla Realizzazione. Quindi: circolo x3 / realizzazione x1 / contenuto x1 = risultato x3 Saranno sufficienti 50 punti mana per la riuscita del rituale.
- 4) Si usa un circolo Puro (x3), il master assegna x1 al Contenuto e x2 alla Realizzazione.

Quindi: circolo x3 / realizzazione x1 / contenuto x2 = risultato x4 Saranno sufficienti 38 punti mana per la riuscita del rituale.

- 5) Si usa un circolo Puro (x3), il master assegna x2 al Contenuto e x2 alla Realizzazione. Quindi: circolo x3 / realizzazione x2 / contenuto x2 = risultato x5 Saranno sufficienti 30 punti mana per la riuscita del rituale.
- 6) Si usa un circolo Perfetto (x5), il master assegna x2 al Contenuto e x0 alla Realizzazione. Quindi: circolo x5 / realizzazione x2 / contenuto x0 = rituale fallito!

l circoli rituali

Temporaneo	x 1
Basilare	x 1,5
Bianco	x 2
Puro	x 3
Lucente	x 4
Perfetto	x 5

N.B. Successivamente alla chiusura del portale di Court'Ivere a Louren i valori dei circoli rituali sono diventati indicativi e potrebbero variare.

Esempi di creazione di un oggetto

Oggetto	Incantesimi Ritualista
Oggetto magico (enchanted)	Incanta oggetto + Incantesimo Permanenza
Oggetto con abilità permanente	Inc. Richiama Competenza + Inc. Permanenza
Oggetto con incantesimo permanente	Inc. Richiama Incantesimo + Inc. Permanenza
Oggetto con incantesimo o abilità con cariche	Incantesimo che si deve infondere nell'oggetto + Incantesimo Permanenza

Alcuni degli effetti e delle abilità che si possono infondere in un oggetto possono essere permanenti e utilizzati in continuazione, altri - più potenti - potranno essere permanenti, ma essere utilizzati solo un numero di volte al giorno pari a 3. Le abilità e gli incantesimi di maggior potere infine potranno essere unicamente creati con un numero di cariche pari a un massimo di 3 che, una volta usate, non potranno essere più ricaricate.

Oggetto	Abilità	Materie prime	Punti magia per abilità permanente
Arma sotto i 50 cm o 3 pugnali da lancio	Enchanted	Arma di ottima fattura e 3 monete d'oro di materiali	150
Arma da 50 a 110 cm o arco/balestra	Enchanted	Arma di ottima fattura e 5 monete d'oro di materiali	200
Arma da 110 a 210 cm	Enchanted	Arma di ottima fattura e 7 monete d'oro di materiali	250
Gioiello	Enchanted	Gioiello di ottima fattura e 10 monete d'oro di materiali	250

Scudo	Enchanted	Scudo di ottima fattura e 15 monete d'oro di materiali	300
Abbigliamento	Enchanted	Capo di ottima fattura e 20 monete d'oro di materiali	350
Armatura	Enchanted	Armatura di ottima fattura e 30 monete d'oro di materiali	400

All'effetto Enchanted (ovvero "incantato") si possono aggiungere ulteriori effetti, sia permanenti che a cariche, che non possono però essere infusi negli oggetti della tabella precedente, se questi non sono prima stati resi Enchanted. Al contrario dell'incantamento base (Enchanted) il costo degli altri incantamenti è indipendente dal tipo di oggetto che si vuole incantare.

Gli oggetti delle categorie "gioiello" e "abbigliamento" e quelli che non rientrano all'interno delle categorie della tabella precedente (es. bacchette, bastoni) possono essere infusi di incantesimi e abilità senza dover essere precedentemente resi Enchanted, è sufficiente che si tratti di un oggetto di ottima fattura.

L'abbigliamento, anche se di fattura ottima o Enchanted, non protegge dai colpi delle armi.

Abilità o Incantesimo	Materie Prime	Punti magia oggetto permanente	Punti magia 3 cariche al giorno	Punti magia, 3 cariche, non ricaricabile
Through	Arma enchanted e 15/20 monete d'oro	400	200	100
Crush	Arma enchanted e 30/40 monete d'oro	600	300	150
Zero	Arma Enchanted e 20/30 monete d'oro	/	300-400	150-200
Fatal	Arma Enchanted e 30 monete d'oro	/	/	500-800
Effetto di paralisi	Arma Enchanted e 8/15 monete d'oro	/	200-300	100-150
Effetto di sonno	Arma Enchanted e 8/15 monete d'oro	/	200-300	100-150
Incantesimo	Oggetto enchanted e 5/10 monete d'oro per livello dell'incantesimo	/	200 x livello dell'incantesimo	100 x livello dell'incantesimo
Armatura Magica Leggera	Oggetto enchanted e 15 monete d'oro	400	200	100
Armatura Magica Media	Oggetto enchanted e 30 monete d'oro	550	400	200
Armatura Magica Pesante	Oggetto enchanted e 50 monete d'oro	700	550	300
Abilità	Monete d'oro pari a metà del costo di gilda in OSP dell'abilità (vedi Manuale OSP)	Costo in OSP dell'abilità x 10	/	/

I metalli magici possono essere ottimi sostituti delle componenti magiche necessarie per i rituali di incantamento, oltre ad essere componenti per altri tipi di riti. Nel caso in cui un ritualista fosse in possesso di un lingotto di un metallo magico potrebbe sottrarre, dalle monete necessarie per comprare le materie prime per il rituale, le seguenti cifre:

❖ Verofuoco, Gelovivo, Arcanite, Metallo Mistico: 5 monete d'oro

Ossidiana: 15 monete d'oro

Abilità avanzate

La partecipazione agli eventi dal vivo permette a giocatori e giocatrici di guadagnare i punti esperienza chiamati OSP. Gli OSP potranno essere utilizzati per comprare nuovi punti per le abilità base oppure per acquisire abilità avanzate.

Ulteriori informazioni sui punti esperienza e la lista completa delle abilità avanzate, generiche e delle gilde, si trovano nel manuale **Avanzamento e OSP**.

Ti ricordiamo che, se sono richiesti più requisiti è necessario possederli tutti per poter scegliere l'abilità indicata - a meno che non sia diversamente specificato. Ciascuna abilità può essere presa una sola volta, a meno che non sia indicato diversamente, come ad esempio per la skill "Incantesimo di Magia Antica".

Le abilità con diversi gradi di apprendimento devono essere acquistate nell'ordine.