

# INCANTESIMI E MAGIA

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 Magia.

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

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

Le abilità di Magia 3 e Magia 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 a 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 grimorio i punti che hai speso. *Non puoi limitarti a tenere a mente la spesa dei PM*. Se hai Magia 2 potrai lanciare qualsiasi magia 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 della Torre Silente.

# MAGIA

La magia nel regno di Braara rientra nella giurisdizione della Torre Silente. La magia necromantica è illegale nelle regioni schierate con il Sacro Baluardo e viene insegnata segretamente dal Velo Oscuro, mentre è legale in quelle affiliate alla Fiamma Bianca. Trovi maggiori informazioni nella parte relativa alle gilde nel manuale di ambientazione

I primi incantesimi che la Torre Silente insegna a padroneggiare sono quelli della Magia Primeva. È un tipo di magia primordiale che uomini e donne di Braara sviluppano, seppur raramente, nel corso della loro vita e affinano in anni di studio e pratica nelle accademie.

La magia primeva è praticata da coloro che hanno il rango di Novizio/Novizia o Apprendista della Torre Silente ovvero i ranghi 1 e 2 della gilda dei maghi di Braara e possiedono l'abilità di Magia. La Magia Primeva è praticata anche da Novizi e Apprendisti adepti del Velo Oscuro, oltre che da tutti quei maghi che la esercitano illegalmente in quanto non fanno parte di nessuna corporazione di magia: questi ultimi vengono chiamati streghe e stregoni.

Al raggiungimento del terzo rango, quando ricevi a tutti gli effetti la qualifica di Mago o Maga, il tuo personaggio viene invitato a far parte di una delle cinque torri di magia: Verofuoco, Gelovivo, Arcana, Mistica o Circolo del Vuoto.

Se accetti l'invito avrai la possibilità di imparare gli incantesimi della tua torre di specializzazione, in corrispondenza dell'abilità Magia posseduta. Ad es. un mago di rango 3 del Gelovivo con 12 punti spesi in Magia potrà lanciare solo gli incantesimi di prima e seconda cerchia del Gelovivo. Quando acquisirà Magia 3 con 15 punti abilità potrà accedere automaticamente anche agli incantesimi di terza cerchia.

Gli incantesimi delle scuole di specializzazione possono essere imparati illegalmente al di fuori delle gilde, ma sarà necessario per i personaggi trovare un maestro che le insegni. In casi estremamente rari e sempre in maniera illegale, i maghi imparano due diverse scuole di specializzazione.

Gli incantesimi di necromanzia vengono insegnati dal Velo Oscuro in maniera differente rispetto a quelli di Magia Primeva, qualunque sia lo schieramento a cui appartiene il personaggio.

In questo caso gli incantesimi verranno insegnati come segue:

- Rango 1 di gilda Velo Oscuro: incantesimi di 1a cerchia della scuola di necromanzia.
- Rango 2 di gilda Velo Oscuro: incantesimi di 2a cerchia della scuola di necromanzia.

- Rango 3 di gilda Velo Oscuro, specializzazione Risvegliati: incantesimi di 3a cerchia della scuola di necromanzia.
- Rango 4 di gilda Velo Oscuro, specializzazione Risvegliati: incantesimi di 4a cerchia della scuola di necromanzia acquistando la relativa abilità avanzata.

Nello schieramento della Fiamma Bianca gli appartenenti al Velo Oscuro di rango 1 e 2 sono automaticamente considerati pari rango anche nella Torre Silente e possono impararne le relative abilità avanzate.

Non è però vero il contrario: chi appartiene alla Torre Silente non fa automaticamente parte del Velo Oscuro, dunque non ha accesso alle abilità avanzate della gilda e non conosce gli incantesimi insegnati ai Risvegliati.

# Formule degli incantesimi

Le gilde insegnano formule standard di incantesimi. Durante la campagna i personaggi incantatori avranno la possibilità di sottoporre alla Torre Silente formule personalizzate di incantesimi.

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 tipo di potere o magia che viene invocata (ad es. Verofuoco, Mistico, Primeva) 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 Mistico ti faccia cadere in un sonno improvviso. ARCANE: Addormentati" è composta da 11 parole. La quantità di parole potrà essere ridotta con le abilità avanzate.

Le parole della chiamata "ARCANE: Addormentati" 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.

# MAGIA PRIMEVA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Cecità	10s / 5min	9m	Rendi cieco il bersaglio
Sigillo Rituale	Fine del prox rituale	Тоссо	L'oggetto diventa un sigillo temporaneo di Fonte, Scudo o Trasferimento per un rituale
Riparare Oggetto	Istantanea	Тоссо	Ripari un oggetto
Individuazione del Magico	Istantanea	Тоссо	Percepisci se un oggetto o un luogo sono magici
Silenzio	10s / 5min	9m	Rendi muto il bersaglio
Seconda Cerchia			
Goffaggine	10s / 5min	9m	Fai cadere dalle mani del bersaglio un oggetto
Volontà di Ferro	Fine del prox combat	Тоссо	Il bersaglio ha una resistenza Arcane aggiuntiva
Paura	10s / 5min	9m	Fai fuggire il bersaglio
Armatura Magica	Fine del prox combat	Personal	+3 vigore Non si somma ad altre armature, non è Enchanted
Terza Cerchia			
Dissolvi Magia Mirato	Istantanea	9m	Dissolvi tutti gli incantesimi su un oggetto o bersaglio
Barriera	10s / 5min	9m davanti	I bersagli devono allontanarsi e stare lontani da te
Rabbia degli Elementi	Fine del prox combat	Тоссо	Puoi utilizzare a tocco una singola chiamata CRUSH
Charme	10s / 5min	Tocco	Sei un fedele amico di chi ha lanciato l'incantesimo

# MAGIA DEL VEROFUOCO

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Furore	Fine del prox combat	Personal	+3 Vigore, +2 Rissa fino a quando non subisci 3 danni al vigore o termina l'incantesimo
Sfida del Fuoco	10s / 5min	9m	Costringi il bersaglio ad affrontarti o a fuggire
Seconda Cerchia			
Spade di Fuoco	Fine del prox combat	Personal	Puoi fare 3 chiamate ENCHANTED THROUGH con le armi da mischia che impugni

<b>Cuore Rovente</b>	Fine del prox combat	Personal	Sei immune alla paura e ad effetti similari
Terza Cerchia			
Bagliore	10s / 5min	9m davanti	Rendi ciechi i bersagli di fronte a te
Dardi di Verofuoco	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti e puoi lanciare 3 pugnali da lancio che fanno ENCHANTED THROUGH
Quarta Cerchia			
Armatura di Verofuoco	Fine del prox combat	Personal	+6 vigore. Non si somma ad altre armature, non è Enchanted. A vigore 0 puoi fare MASS ARCANE: Cadete a terra
Palla di Fuoco	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti una sfera che fa ENCHANTED FATAL. Sei capace di lanciarla solo tu
Vento Infernale	Fine del prox combat	Personal	Sei immune ai prossimi 3 attacchi a distanza che subisci, qualunque sia la chiamata

# MAGIA DEL GELOVIVO

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Corona Gelida	Fine del prox combat	Personal	Sei immune al prossimo colpo non magico
Ibernare	Speciale	Тоссо	Blocca il periodo di grazia finché mantieni il contatto
Seconda Cerchia			
Barriera del Nord	10s / 5min	9m davanti	I bersagli devono allontanarsi e stare lontani da te
Ghiaccianima	Fine del prox combat	Personal / Tocco	Puoi fare una chiamata a tocco ARCANE: Sei paralizzato
Terza Cerchia			
Dardi di Gelovivo	Fine del prox combat	A Lancio	Incanti e puoi lanciare 3 pugnali da lancio che fanno ENCHANTED THROUGH
Investitura Gelida	Fine del prox combat	Тоссо	Il bersaglio è immune alla primo colpo che subisce, qualunque sia la chiamata
Quarta Cerchia			
Letargo dell'Inverno	10s / 5min	9m davanti	Addormenti i bersagli nell'area d'effetto
Scudo di Brina	Istantanea	Personal	Annulli una chiamata Arcane o Mass Arcane
Lancia di Ghiaccio	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti una sfera che fa ENCHANTED FATAL. Sei capace di lanciarla solo tu

# MAGIA ARCANA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Armatura	Fine del prox	Personal	+6 vigore
Arcana	combat	reisonai	non si cumula ad altre armature, non è Enchanted
Coraggio Arcano	Fine del prox combat	Personal	Sei immune alla paura e ad effetti similari
Seconda Cerchia			
Debolezza Arcana	10s / 5min	9 metri	Il bersaglio diventa troppo debole per combattere

Infusione Arcana	Fine del prox combat	Тоссо	L'arma o lo scudo toccato diventa incantato cioè Enchanted
Terza Cerchia			
Dardi di Arcanite	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti e puoi lanciare 3 pugnali da lancio che fanno ENCHANTED THROUGH
Impeto	Fine del prox combat	Тосо	L'arma da mischia a una o due mani che incanti fa per 3 volte la chiamata MIGHT: Cadi a terra
Quarta Cerchia			
Forza Arcana	Fine del prox combat	Personal	Il tuo prossimo incantesimo di 1a o 2a cerchia è MASS
Aura di Magia	Fine del prox combat	Personal	Ottieni una resistenza a scelta, da decidere nel momento in cui subisci la chiamata
Fulmine Arcano	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti una sfera che fa ENCHANTED FATAL. Sei capace di lanciarla solo tu

# MAGIA MISTICA

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Ceppi Magici	10s / 5min	Тоссо	Il bersaglio ha le mani legate come se fosse in catene o in manette
Sonno	10s / 5min	Tocco	Il bersaglio si addormenta
Seconda Cerchia			
Spezzare oggetto	Istantanea	9 metri	Distruggi un'armatura non indossata o un altro oggetto, anche magico, purché non sia di ossidiana
Pelle di Piombo	10s / 5min	9 metri	Il bersaglio è paralizzato per la durata
Terza Cerchia			
Scudo di Mithril	Fine del prox combat	Personal	+3 vigore e puoi restituire una chiamata di danno: THROUGH, CRUSH, ZERO, FATAL
Dardi di Mithril	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti e puoi lanciare 3 pugnali da lancio che fanno ENCHANTED THROUGH
Quarta Cerchia			
Onda Grigia	10s / 5min	9m davanti	I bersagli cadono a terra
Disintegrazione Mistica	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti una sfera che fa ENCHANTED FATAL. Sei capace di lanciarla solo tu
Onda Mistica	10s / 5min	9m davanti	I bersagli sono paralizzati

# MAGIA DEL CIRCOLO DEL VUOTO

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Dissolvi Magia Efficiente	Istantanea	9 metri	Dissolvi tutti gli incantesimi su un oggetto o bersaglio
Incanta Oggetto	Fine del prox combat	Тоссо	L'oggetto di ottima fattura che tocchi diventa ENCHANTED Se è un'armatura non deve essere indossata
Seconda Cerchia			
Forza del Vuoto	10s / 5min	9 metri	Puoi far avvicinare o allontanare il bersaglio
Permanenza	Istantanea	Тоссо	Durante un rituale inserisci in un oggetto un'abilità o un incantesimo

Terza Cerchia			
Dardi Incantati	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti e puoi lanciare 3 pugnali da lancio che fanno ENCHANTED THROUGH
Ricarica dell'Oggetto	Istantanea	Тоссо	Ripristini una carica in un oggetto magico a cariche.  Non funziona sulla rune
Quarta Cerchia			
Ristabilire l'ordine	10s / 5min	9m davanti	Rendi muti i bersagli
Attrazione del Vuoto	10s / 5min	9m davanti	Puoi far avvicinare o allontanare i bersagli
Pace Obbligata	10s / 5min	9m davanti	I bersagli lasciano cadere le armi

# MAGIA DEL VELO

Prima Cerchia	Durata	Gittata	Spiegazione
Corazza d'Osso	Fine del prox combat	Personal	+3 vigore Non si somma ad altre armature, non è Enchanted Se sacrifichi un non-morto creato da te hai +9
Incuti Terrore	10s / 5min	9 metri	Il bersaglio fugge
Seconda Cerchia			
Controlla Non-morto	10s / 5min	9 metri	Prendi il comando di un non-morto
Rianimare morti	10min	Тоссо	Dopo un rito di 10 secondi su un cadavere crei un non-morto minore con 1 PF e 6 vigore
Terza Cerchia			
Oltre il Velo	10s / 5min	9m davanti	I bersagli fuggono
Mano Fermacuore	Fine del prox combat	Personal	Hai una chiamata ENCHANTED ZERO a tocco
Quarta Cerchia			
Adunata nera	10s / 5min	9m davanti	Prendi il comando dei non-morti bersaglio
Anatema dei Viventi	10min	Тоссо	Dopo un rito di 10 secondi su un cadavere crei un non-morto maggiore
Dito della Morte	Fine del prox combat	Тоссо	Incanti una sfera che fa ENCHANTED FATAL. Sei capace di lanciarla solo tu

# Tabella dei non-morti

Tipologia	Statistiche
Non-morto minore	6 vigore totale indipendentemente dall'armatura indossata, sa usare le armi
Non-morto maggiore	12 vigore totale indipendentemente dall'armatura indossata, sa usare le armi, fa CRUSH una volta sola

# DESCRIZIONE DELLE MAGIE

## MAGIA PRIMEVA

(I) Cecità

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva ti tolga la vista! ARCANE: Io ti acceco

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio perde la vista per la durata.

(I) Sigillo Rituale

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

**Durata:** Fino alla fine del prossimo rituale

Formula: Che il potere della magia primeva crei un sigillo rituale 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) Ripara Oggetto

Azioni: Tocca l'oggetto rotto e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere della magia primeva renda questo oggetto integro! ARCANE: Questo

oggetto è riparato **Gittata:** Tocco

Effetto: Ripari istantaneamente un'arma, scudo, o gioiello spezzato. Funziona su oggetti di ottima

fattura ed oggetti magici. Se l'oggetto non è riparabile, saranno i master a comunicarlo.

(I) Individuazione del Magico

Azioni: Tocca l'oggetto che vuoi analizzare e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere della magia primeva individui il flusso della magia. ARCANE: Percepisco

il magico in questo oggetto/luogo

Gittata: Tocco

**Effetto:** Dopo aver lanciato l'incantesimo puoi consultare il cartellino dell'oggetto per identificarne l'eventuale natura magica e confrontarlo con il foglio contenente i codici degli oggetti magici che ti è stato consegnato a inizio live. Non sei normalmente in grado di identificare la natura della magia

di un oggetto o le sue proprietà speciali.

Se si tratta di un luogo sarà necessaria la presenza di un master.

(I) Silenzio

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva ti impedisca di parlare! ARCANE: Stai zitto!

Gittata: 9 metri

Effetto: Con questo incantesimo rendi muto il tuo bersaglio, che non potendo parlare non potrà 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.

#### (II) Goffaggine

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva faccia cadere l'oggetto tra le tue mani! ARCANE:

Getta l'arma/lo scudo/l'oggetto che hai in mano.

Gittata: 9 metri

**Effetto:** L'oggetto indicato cade istantaneamente dalle mani del bersaglio. Ogni tentativo di raccoglierlo 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 uno scudo stretto al braccio con cinghie o lacci il bersaglio dovrà tenere il braccio abbassato per la durata. La vittima è comunque autorizzata a estrarre un altro oggetto o un'arma secondaria

#### (II) Volontà di Ferro

Azioni: Tocca il beneficiario e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere della magia primeva mi assista nel donarti la mia volontà di ferro!

Gittata: Tocco

**Effetto:** Chi beneficia dell'incantesimo ottiene una resistenza ARCANE 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.

#### (II) Paura

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva ti gonfi il petto di terrore! ARCANE: Fuggi!

Gittata: 9 metri

Effetto: Con questo incantesimo incuti paura a un bersaglio vivente. I non-morti subiscono l'effetto

di questo incantesimo in maniera differente - un pg o png non-morto sa come reagire.

#### (II) Armatura Magica

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere della magia primeva mi assista e mi doni un'armatura magica!

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.

#### (III) Dissolvi Magia Mirato

Azioni: Indica il bersaglio/oggetto e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

**Formula:** Che il potere della magia primeva mi infonda della volontà di spezzare la trama magica dei tuoi incantesimi! ARCANE: Dissolvo i tuoi incantesimi!

Gittata: 9 metri

**Effetto:** Dissolvi tutti gli effetti di magie e preghiere, benevoli o malevoli, presenti su un medesimo bersaglio o diretti a esso. Funziona anche su incantesimi di Magia Antica.

#### (III) Barriera

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva evochi una barriera immateriale per allontanare

chiunque da questa zona! 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) Rabbia degli Elementi

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

Formula: Che il potere della magia primeva mi aiuti a invocare il potere degli elementi e

incanalarlo nel palmo della mia mano!

Gittata: Tocco

**Effetto:** Puoi effettuare una singola chiamata CRUSH a tocco su un bersaglio. Ricorda che puoi usare la chiamata CRUSH solo una volta ogni 10 secondi, a prescindere da quanto in fretta tu riesca a lanciare questo incantesimo.

#### (III) Charme

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere della magia primeva mi dia la volontà di piegare la tua mente e le tue

percezioni a mio favore! ARCANE: Diventa mio amico!

Gittata: Tocco

**Effetto:** Questo 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.

### MAGIA DEL VEROFUOCO

#### (I) Furore

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Verofuoco arda nelle mie vene!

Gittata: Personale

**Effetto:** Ti rafforzi con la magia del Verofuoco: aumenti di +3 il tuo vigore e ottieni un bonus di +2 in rissa quando questa magia è attiva. Questo incantesimo termina nel momento in cui subisci 3 danni al vigore e in ogni caso allo scadere della durata.

#### (I) Sfida del Fuoco

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere del Verofuoco ci avvolga nella sua sfida! 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) Spade di Fuoco

Azioni: Tocca le tue armi e pronuncia la formula **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Verofuoco si manifesti come lingue di fiamma sulle mie armi!

Gittata: Personale

Effetto: Incanali il Verofuoco nelle tue armi, rendendole incandescenti. Puoi fare una chiamata ENCHANTED THROUGH ogni 10 secondi con le armi da mischia che impugni. Puoi effettuare un massimo di 3 chiamate con un singolo incantesimo. Inoltre ottieni la competenza nelle armi che impugni.

#### (II) Cuore Rovente

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

Formula: Che il potere del Verofuoco infiammi il mio animo e anneghi il terrore con la mia furia!

Gittata: Personale

Effetto: Resisti automaticamente senza spendere resistenze agli effetti di paura e similari (fuggi,

scappa, terrorizzati, disperati, etc.). Ricorda di dichiarare che non subisci l'effetto.

#### (III) Bagliore

Azioni: Spalanca le braccia e recita la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere del Verofuoco mi avvolga e risplenda attorno a me come una corona

abbagliante di fiamme! MASS ARCANE: Siete ciechi!

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

Effetto: I bersagli nell'area diventano ciechi.

#### (III) Dardi di Verofuoco

Azioni: Pronuncia la formula toccando i pugnali da lancio

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Verofuoco attraversi questi pugnali e li renda portatori della furia delle

fiamme!

Gittata: Tocco

**Componente:** Da uno a tre pugnali da lancio

Effetto: Trasformi fino a tre pugnali in dardi fiammeggianti e acquisisci l'abilità per lanciarli. I dardi fanno la chiamata ENCHANTED THROUGH, ma senza alcun tempo di ricarica. Devi ripetere la chiamata per ogni dardo scagliato. I dardi tornano normali dopo essere stati lanciati.

Solo chi ha lanciato l'incantesimo può maneggiare i dardi, in caso contrario l'effetto termina immediatamente.

#### (IV) Armatura di Verofuoco

**Azioni:** Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Verofuoco crei attorno a me una possente armatura di pura fiamma e

che punisca coloro che incorrono nella mia ira!

Gittata: Personale

Effetto: Questo incantesimo genera attorno al tuo corpo un'armatura che ti dà +6 al vigore. Non è cumulabile con altri incantesimi che aumentano il vigore, con le armature fisiche e non è Enchanted. Quando arrivi a 0 di vigore l'incantesimo si scarica definitivamente in un'esplosione: puoi fare una singola chiamata MASS ARCANE: Cadete a terra.

#### (IV) Palla di Fuoco

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

Formula: Che il potere del Verofuoco manifesti i suoi effetti devastanti attraverso una palla di

fuoco che distrugge i miei nemici!

Gittata: Tocco

Componente: Una sfera di almeno 5 cm di diametro senza anima rigida

**Effetto:** Trasformi la tua sfera in una palla di fuoco e acquisisci l'abilità per lanciarla. Con questa puoi effettuare una singola chiamata ENCHANTED FATAL contro chi la lanci. La sfera torna normale dopo essere stata lanciata. Solo chi ha usato l'incantesimo può maneggiare la sfera, in caso contrario l'incantesimo termina immediatamente.

#### (IV) Vento Infernale

Azioni: Distendi le mani davanti a te e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Verofuoco mi protegga dalle armi dei vigliacchi e distrugga i dardi e le

frecce che cercano di abbattermi!

Gittata: Personale

**Effetto:** Entro la durata ignori le prime tre armi da tiro o da lancio che ti colpiscono (frecce, dardi, pugnali o accette da lancio, ecc.) indipendentemente dalla chiamata effettuata dall'avversario che tenta di colpirti. Ricorda di dichiarare che non subisci l'effetto.

# MAGIA DEL GELOVIVO

#### (I) Corona Gelida

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

Formula: Che il potere del Gelovivo mi difenda dalle armi.

Gittata: Personale

Effetto: Ignori il primo colpo non magico che subisci, cioè qualsiasi colpo che non abbia la

chiamata Enchanted o Divine. Ricorda di dichiarare che non subisci l'effetto.

#### (I) Ibernare

**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 del Gelovivo frenare l'agonia della morte. ARCANE: Il Freddo 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) Barriera del Nord

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere del Gelovivo evochi una barriera che allontani chiunque da questa zona.

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!

#### (II) Ghiaccianima

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

Formula: Che il potere del Gelovivo avvolga la mia mano nella stretta gelida e letale dell'inverno.

**Gittata:** Personale

**Effetto:** Puoi effettuare una chiamata a tocco su un bersaglio: ARCANE: Sei paralizzato.

#### (III) Dardi di Gelovivo

**Azioni:** Pronuncia la formula toccando i pugnali da lancio

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Gelovivo attraversi questi pugnali e li renda portatori della letalità

dell'inverno. **Gittata:** Tocco

Componente: Da uno a tre pugnali da lancio

**Effetto:** Trasformi fino a tre pugnali in dardi gelidi e acquisisci l'abilità per lanciarli. I dardi fanno la chiamata ENCHANTED THROUGH, ma senza alcun tempo di ricarica. Devi ripetere la chiamata per ogni dardo scagliato. I dardi tornano normali dopo essere stati lanciati.

Solo chi ha lanciato l'incantesimo può maneggiare i dardi, in caso contrario l'effetto termina immediatamente.

#### (III) Investitura Gelida

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Gelovivo mi dia la forza di invocare un manto di ghiaccio eterno che ti

protegga da ogni ferita. ARCANE: Il Gelovivo ti difende dal prossimo colpo.

Gittata: Tocco

Effetto: Il bersaglio può ignorare il primo colpo che subisce, indipendentemente dalla chiamata.

Ricorda al bersaglio di dichiarare che non ha subìto l'effetto.

#### (IV) Letargo dell'Inverno

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere del Gelovivo porti in questa terra il gelo dell'inverno e con esso colpisca

voi con la letargia delle bestie. MASS ARCANE: Addormentatevi! **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

**Effetto:** I bersagli si addormentano.

#### (IV) Scudo di Brina

Azioni: Quando subisci una chiamata ARCANE inizia a recitare la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere del Gelovivo mi doni la fermezza indissolubile delle montagne e concentri

la mia volontà in uno scudo di brina. ARCANE: Il Gelovivo blocca questo incanto!

**Gittata:** Personale

Effetto: Questo incantesimo ti difende dagli effetti di una chiamata ARCANE. Se blocchi una

chiamata MASS ARCANE, anche gli altri bersagli non sono più affetti.

#### (IV) Lancia di Ghiaccio

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

Formula: Che il potere del Gelovivo manifesti i suoi poteri devastanti attraverso una lancia di

ghiaccio che distrugge i miei nemici!

Gittata: Tocco

Componente: Una sfera di almeno 5 cm di diametro senza anima rigida

**Effetto:** Trasformi la tua sfera in una lancia di ghiaccio e acquisisci l'abilità per lanciarla. Con questa puoi effettuare una singola chiamata ENCHANTED FATAL contro chi la lanci. La sfera torna normale dopo essere stata lanciata. Solo chi ha usato l'incantesimo può maneggiare la sfera, in caso contrario l'incantesimo termina immediatamente.

# MAGIA DELL'ORDINE ARCANO

#### (I) Armatura Arcana

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano mi doni un'armatura arcana!

Gittata: Personale

**Effetto:** Questo incantesimo genera attorno al tuo corpo un'armatura che ti dà +6 al vigore e si dissolve dopo che subisci 6 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) Coraggio Arcano

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

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano mi protegga dalla paura

Gittata: Personale

Effetto: Resisti automaticamente senza spendere resistenze agli effetti di paura e similari (fuggi,

scappa, terrorizzati, disperati, etc.). Ricorda di dichiarare che non subisci l'effetto.

#### (II) Debolezza Arcana

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano fiacchi la tua mente ed il tuo corpo! ARCANE: Sei

troppo debole per combattere!

Gittata: 9 metri

**Effetto:** Il bersaglio crolla dalla fatica e può difendersi solo debolmente.

#### (II) Infusione Arcana

**Azioni:** Tocca un'arma o uno scudo non magici **Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano faccia fluire la trama magica su questo strumento da

guerra. ARCANE: L'arma / Lo scudo ora è incantato!

Gittata: Tocco

**Effetto:** L'arma o lo scudo toccati diventano incantati (ENCHANTED) per la durata. Non è possibile usare questo incantesimo su altri oggetti.

#### (III) Dardi di Arcanite

Azioni: Pronuncia la formula toccando i pugnali da lancio

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano attraversi questi pugnali e li renda portatori del lampo

della conoscenza. **Gittata:** Tocco

Componente: Da uno a tre pugnali da lancio

**Effetto:** Trasformi fino a tre pugnali in dardi folgoranti e acquisisci l'abilità per lanciarli. I dardi fanno la chiamata ENCHANTED THROUGH, ma senza alcun tempo di ricarica. Devi ripetere la chiamata per ogni dardo scagliato. I dardi tornano normali dopo essere stati lanciati.

Solo chi ha lanciato l'incantesimo può maneggiare i dardi, in caso contrario l'effetto termina immediatamente.

#### (III) Impeto

Azioni: Tocca un'arma da mischia a una o due mani e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano incanali il tonante crepitio della trama della magia ed

impartisca impeto a quest'arma!

Gittata: Tocco

Effetto: Chi impugna un'arma incantata da questo incantesimo può utilizzare per 3 volte la

chiamata MIGHT: Cadi a terra. Non si può usare questo incantesimo con un pugnale.

#### (IV) Forza Arcana

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano guidi la mia mano mentre afferro con forza la trama

della magia arcana e ne controllo il suo operato.

Gittata: Personale

Effetto: Nel prossimo incantesimo di 1a o 2a cerchia che lanci utilizzi la chiamata MASS davanti a

eventuali chiamate ARCANE.

#### (IV) Aura di Magia

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano si avvolga attorno a me e mi protegga da ogni male

físico, magico o artificiale.

Gittata: Personale

Effetto: Ottieni una resistenza a tua scelta. Entro la durata dell'incantesimo puoi scegliere la

resistenza nel momento in cui subisci una qualsiasi chiamata ARCANE / MIGHT / LORE.

#### (IV) Fulmine Arcano

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

Formula: Che il potere dell'Ordine Arcano manifesti i suoi poteri devastanti attraverso un fulmine

arcano che distrugge i miei nemici!

Gittata: Tocco

Componente: Una sfera di almeno 5 cm di diametro senza anima rigida

**Effetto:** Trasformi la tua sfera in un fulmine arcano e acquisisci l'abilità per lanciarla. Con questa puoi effettuare una singola chiamata ENCHANTED FATAL contro chi la lanci. La sfera torna normale dopo essere stata lanciata. Solo chi ha usato l'incantesimo può maneggiare la sfera, in caso contrario l'incantesimo termina immediatamente.

### MAGIA DELL'ORDINE MISTICO

#### (I) Ceppi Magici

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico leghi le tue mani! ARCANE: Le tue mani sono

incatenate! **Gittata:** Tocco

Effetto: Il bersaglio ha le mani legate assieme come se fosse in catene o in manette.

#### (I) Sonno

Azioni: Tocca il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

**Formula:** Che il potere dell'Ordine Mistico ti faccia dormire! ARCANE: Addormentati.

Gittata: Tocco

Effetto: Il bersaglio cade a terra ed inizia a dormire.

#### (II) Spezzare Oggetto

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico rompa i legami che tengono integro questo oggetto

ARCANE: Questo oggetto è spezzato, anche se è incantato.

Gittata: 9 metri

Effetto: Distruggi un oggetto, che sia un'arma, uno scudo, una pozione, una runa, o un'armatura se l'armatura non è indossata. Puoi distruggere anche gli oggetti magici, ma non puoi distruggere gli

oggetti in ossidiana.

#### (II) Pelle di Piombo

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico ti renda la pelle e la carne pesanti come il piombo.

ARCANE: Sei paralizzato

Gittata: 9 metri

Effetto: Il bersaglio è paralizzato per la durata.

#### (III) Scudo di Mithril

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico scorra nelle mie vene e ferisca con la loro stessa

moneta i miei aggressori!

Gittata: Personale

Effetto: Aumenti di +3 il tuo vigore e hai la possibilità di ripetere una chiamata di danno

(THROUGH, CRUSH, ZERO, FATAL) contro un bersaglio che la utilizza contro di te.

#### (III) Dardi di Mithril

Azioni: Pronuncia la formula toccando i pugnali da lancio

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico attraversi questi pugnali e li renda portatori della furia

argentea del mithril.

Gittata: Tocco

**Componente:** Da uno a tre pugnali da lancio

**Effetto:** Trasformi fino a tre pugnali in dardi di mithril e acquisisci l'abilità per lanciarli. I dardi fanno la chiamata ENCHANTED THROUGH, ma senza alcun tempo di ricarica. Devi ripetere la chiamata per ogni dardo scagliato. I dardi tornano normali dopo essere stati lanciati.

Solo chi ha lanciato l'incantesimo può maneggiare i dardi, in caso contrario l'effetto termina immediatamente.

#### (IV) Onda Grigia

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico scuota le fondamenta della terra come radici di mithril

e dalla sua forza crei un'onda grigia. MASS ARCANE: Cadete a terra!

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

Effetto: I bersagli colpiti cadono a terra.

#### (IV) Disintegrazione Mistica

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

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico manifesti i suoi poteri devastanti attraverso una

disintegrazione mistica che distrugge i miei nemici!

Gittata: Tocco

Componente: Una sfera di almeno 5 cm di diametro senza anima rigida

**Effetto:** Trasformi la tua sfera in una disintegrazione mistica e acquisisci l'abilità per lanciarla. Con questa puoi effettuare una singola chiamata ENCHANTED FATAL contro chi la lanci. La sfera torna normale dopo essere stata lanciata. Solo chi ha usato l'incantesimo può maneggiare la sfera, in caso contrario l'incantesimo termina immediatamente.

#### (IV) Onda Mistica

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere dell'Ordine Mistico rallenti i vostri movimenti fino a frenarne

completamente il flusso. MASS ARCANE: Siete paralizzati! **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli colpiti sono paralizzati.

# MAGIA DEL CIRCOLO DEL VUOTO

#### (I) Dissolvi Magia Efficiente

Azioni: Indica il bersaglio/oggetto e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto annulli il flusso magico. ARCANE: Dissolvo i tuoi

incantesimi! **Gittata:** 9 metri

Effetto: Dissolvi tutti gli effetti di magie e preghiere, benevoli o malevoli, presenti su un medesimo

bersaglio o diretti a esso. Funziona anche su incantesimi di Magia Antica.

#### (I) Incanta Oggetto

Azioni: Tocca un oggetto di ottima fattura e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto incanti questo oggetto. ARCANE: L'oggetto ora è

magico!

Gittata: Tocco

**Effetto:** L'oggetto di ottima fattura che tocchi diventa magico (ENCHANTED) per la durata. Per incantare un'armatura è necessario che non sia indossata.

#### (II) Forza del Vuoto

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto ti guidi nei tuoi passi- ARCANE: Avvicinati a me /

Allontanati da me. **Gittata:** 9 metri

**Effetto:** Quando lanci questo incantesimo scegli se far avvicinare il bersaglio o se allontanarlo.

#### (II) Permanenza

Azioni: Tocca un oggetto dentro ad un rito e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto dia permanenza alla magia che avvolge questo

oggetto ARCANE: Io rendo questi incantamenti permanenti.

Gittata: Oggetto dentro ad un rito toccato

**Effetto:** Questo incantesimo si usa solamente all'interno di un rito e ha la funzione di rendere permanente un effetto/abilità su un oggetto. Ricorda di inserire questo incantesimo nel rituale!

#### (III) Dardi incantati

Azioni: Pronuncia la formula toccando i pugnali da lancio

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto attraversi questi pugnali e li renda capaci di

attraversare anche i metalli magici.

Gittata: Tocco

**Componente:** Da uno a tre pugnali da lancio

**Effetto:** Trasformi fino a tre pugnali in dardi incantati e acquisisci l'abilità per lanciarli. I dardi fanno la chiamata ENCHANTED THROUGH, ma senza alcun tempo di ricarica. Devi ripetere la chiamata per ogni dardo scagliato. I dardi tornano normali dopo essere stati lanciati.

Solo chi ha lanciato l'incantesimo può maneggiare i dardi, in caso contrario l'effetto termina immediatamente.

#### (III) Ricarica dell'Oggetto

Azioni: Tocca l'oggetto da ricaricare e pronuncia la formula

**Durata:** Istantanea

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto doni nuova forza alla Trama magica che avvolge

questo oggetto! ARCANE: Questo oggetto è ricaricato!

Gittata: Tocco

**Effetto:** Ripristina una singola carica in un oggetto magico a cariche. Le rune e alcuni oggetti non possono essere ricaricati con questo incantesimo: quelli che non possono esserlo verranno espressamente specificati dai master.

#### (IV) Ristabilire l'Ordine

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

**Formula:** Che il potere del Circolo del Vuoto faccia calare un manto di ordine e silenzio che dia la possibilità di ristabilire l'ordine e frenare gli incanti. MASS ARCANE: Silenzio.

possibilità di listabilite i ordine e fichare gli incanti. MASS ARCANE. She

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) Attrazione del Vuoto

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che il potere del Circolo del Vuoto muova le forze dei piani e vi sposti seguendo i loro

flussi invincibili. MASS ARCANE: Avvicinatevi a me / Allontanatevi da me.

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

Effetto: Quando lanci questo incantesimo scegli se far avvicinare i bersagli o se allontanarli.

#### (IV) Pace Obbligata

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

**Formula:** Che il potere del Circolo del Vuoto 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.

# MAGIA DEL VELO OSCURO

#### (I) Corazza d'Osso

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che l'Arte Oscura mi doni una corazza d'osso!

**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.

Puoi, ogni volta che lanci questo incantesimo, usare la chiamata ARCANE: Mio non-morto vieni distrutto! per sacrificare un non-morto che hai creato tu e in questo caso il bonus al vigore è +9.

#### (I) Incuti Terrore

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che l'Arte Oscura ti terrorizzi a morte! ARCANE: Fuggi!

Gittata: 9 metri

**Effetto:** Il bersaglio fugge in preda al terrore per la durata.

#### (II) Controlla Non-morto

Azioni: Indica il bersaglio e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che la nobile Arte Oscura avvolga la mia mente e 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.

#### (II) Rianimare Morti

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

**Durata:** 10 minuti (speciale)

Formula: Che la nobile Arte Oscura infonda questo cadavere delle energie della morte, ingannando

l'ordine naturale del mondo. ARCANE: Che il morto diventi una potente creatura!

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

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.

#### (III) Oltre il Velo

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

Durata: 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che la grande Arte Oscura scuota i vostri piccoli cuori e faccia vedere alle vostre menti

cosa giace oltre il velo oscuro! MASS ARCANE: Fuggite! **Gittata:** Semicerchio di 180° con raggio di 9 metri davanti a te

Effetto: I bersagli colpiti scappano in preda al terrore.

#### (III) Mano Fermacuore

Azioni: Tocca il tuo petto e pronuncia la formula

**Durata:** Fine del prossimo combattimento

Formula: Che la grande Arte Oscura mi aiuti ad invocare il potere della morte stessa e ad

incanalarlo nel palmo della mia mano!

Gittata: Personale

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

#### (IV) Adunata Nera

Azioni: Spalanca le braccia e pronuncia la formula

**Durata:** 10 secondi / 5 minuti

Formula: Che la sublime Arte Oscura 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. Se questo incantesimo va a segno, i bersagli obbediscono a qualsiasi comando diretto e al meglio delle loro abilità. Un comando formulato in maniera confusionaria e interpretabile consente ai non-morti di obbedirvi come meglio credono.

#### (IV) Anatema dei Viventi

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

**Durata:** 10 minuti (speciale).

**Formula:** Che la sublime Arte Oscura infonda questo cadavere delle energie della morte, ingannando l'ordine naturale del mondo e dando ad esso la forza di abbattere i viventi. ARCANE:

Che si rialzi un temibile non-morto!

Gittata: Tocco

**Effetto:** Il bersaglio di questo incantesimo viene rianimato come non-morto maggiore. Ha 1 punto ferita e 6 punti vigore e sa usare qualsiasi arma, inoltre è in grado di effettuare una singola chiamata CRUSH con armi da mischia a una mano o più grandi. 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.

#### (IV) Dito della Morte

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

Formula: Che la sublime Arte Oscura manifesti i suoi poteri devastanti attraverso un dito della

morte che distrugge i miei nemici!

Gittata: Tocco

Componente: Una sfera di almeno 5 cm di diametro senza anima rigida

**Effetto:** Trasformi la tua sfera in un dito della morte e acquisisci l'abilità per lanciarla. Con questa puoi effettuare una singola chiamata ENCHANTED FATAL contro chi la lanci. La sfera torna normale dopo essere stata lanciata. Solo chi ha usato l'incantesimo può maneggiare la sfera, in caso contrario l'incantesimo termina immediatamente.

# 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.

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:

Зиfo	Concetto	<b>G</b> lifo	Concetto
<i>∆</i> ∏.	Calore	1	Conno
2	Acqua	*	Alchimista
٥	Cangue	)	Chierico
-	Buio	>	£sploratore
て	Ferita	1	Guerriero
r <del>j</del>	Rispetto	◁	Mago
J	Pottomissione	4	Ritualista
· <del>Z</del> ,	Dono Della Natura	4	Fortezza
ے.	Nutrimento	^	Fede
7	Metallo Magico	>	Giustizia
<i>z.</i>	Jorghrad	8	Prudenza
1-9	£lfo	:	Speranza
Z	Greo	ĸ	Jemperanza
<b>フ</b>	Ashnaal	D	Vmiltà
U	Alluminazione	41	Giorno/Sole

গ্ৰ	Rivelazione	\$	Dissoluzione
Ţ	Individuazione	×	Follia
3	Protezione	F	Oblio
IJ	Distruzione	٦	Maledizione
M	Sigillo .	Y	Vita
$\overline{v}$	Rafforzamento	4	Morte
<b>y</b> .	Resistenza	•	Luce
1	Cstacolo	Υ	Natura
٥	Risanamento	h	Guerra
$\wedge$	froismo	<b>※</b>	Verità
**	Prigionia	}	Volontà
6	Riflesso	9	Notte/Luna
V	Dominio	3	Paura
Ψ	Dolore	1	Percezione
Ψ.	Ammaliamento	Н	Incantesimo
Glifo	Concetto	Glifo	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
<b>Immolazione</b>	Istantanea	9 metri	OPPURE Rompi uno scudo
(due versioni)			In ogni caso subisci una chiamata FATAL
<b>Comunione con</b>	5min	Speciale	In particolari circostanze puoi comunicare
gli Ashnaal	SIIIIII	Speciale	con lo spirito di un Antico
Terza Cerchia			
Furia della	Fine del prox	Personal	Perdi la capacità di lanciare incantesimi
Battaglia	combat	r CISOIIai	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".

### Esito 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!

### | 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	Enchanted	Arma di ottima fattura	150	
3 pugnali da lancio		e 3 monete d'oro di materiali	100	
Arma da 50 a 110 cm	Enchanted	Arma di ottima fattura	200	
o arco/balestra		e 5 monete d'oro di materiali	200	
Arma da 110 Enchanted		Arma di ottima fattura	250	
a 210 cm		e 7 monete d'oro di materiali		
Gioiello	Enchanted	Gioiello di ottima fattura	250	
Giolello		e 10 monete d'oro di materiali		
Scudo	Enchanted	Scudo di ottima fattura	300	
Scado		e 15 monete d'oro di materiali		
Abbigliamento	Enchanted	Capo di ottima fattura	350	
Audignamento	Enchanted	e 20 monete d'oro di materiali		
Armoturo	Enchanted	Armatura di ottima fattura	400	
Armatura	Enchanted	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.