



Magia

Versione Final

Casabianca Desirée- Castro Andrea- Francesco Andronico

GRV IL REGNO SUPREMO

COMPENDIO DI MAGIA

La magia è uno degli elementi più importanti e caratterizzanti del Regno Supremo, sono tutte quelle capacità sovranaturali e processi non razionali o realistici che rendono il gioco più interessante e, per l'appunto, magico.

Esistono vari tipi di magia in questo mondo, questo manuale contiene tutti gli incantesimi dei vari tipi:

- **Magia Arcana**

La magia arcana, la più antica e la più potente, basata sullo studio della “trama” di energie che permeano il mondo, allo scopo di piegarla al proprio volere per combinare effetti e creare potenti incantesimi; il maestro che utilizza la magia arcana riesce, recitando una formula scritta nella lingua di Casthul, ad usare la “trama” per creare gli incantesimi; di seguito è riportata la lista degli incantesimi arcani ordinati per livello:

Incantesimi Arcani

Liv. 1	Accecare , Armatura , Dardo incantato , Dissolvi magie minore , Identificare , Ipnosi , Mani brucianti , Sigillo , Sonno , Tocco gelido.
Liv. 2	Blocca persona , Cancellare , Incuti paura , Infondere , Oblio , Ragnatela , Scarica elettrica , Vigore.
Liv. 3	Dissolvi magie , Individuazione del magico , Localizzazione , Palla di fuoco , Terrore.
Liv. 4	Analizzare Wort , Blocca mostri , Richiamo , Tempesta di ghiaccio , Visione del vero.
Liv. 5	Bloccare il tempo , Convocazione , Desiderio limitato , Sciame di meteore.

- **Magia Divina**

La magia divina, come fa intuire il nome stesso, si basa su preghiere che i devoti, chiamati chierici o sacerdoti, recitano allo scopo di farsi donare dalla propria divinità, la forza per continuare nella loro missione divina, proprio a questo scopo le divinità concedono ai propri sacerdoti i poteri per professare la propria fede e diffonderla nel mondo; di seguito sono riportate le tabelle dei domini legati alle divinità e degli incantesimi divini ordinati per livello e dominio:

Divinità & Domini

Nome del Dio	Domino 1	Dominio 2	Dominio 3	Dominio 4
Atsuky	Vita	Protezione	Legge	Guerra
Uthir	Morte	Distruzione	Caos	Guerra
Shane	Distruzione	Morte	Guerra	Legge
Vlorie	Guerra	Legge	Protezione	Conoscenza
Miyu	Guerra	Caos	Conoscenza	Morte

Incantesimi Divini

	Vita	Morte	Protezione	Distruzione	Legge	Caos	Conoscenza	Guerra
Liv. 1	Cura ferite	Tocco gelido	Santuario	Frantumare	Rivela menzogne	Accecare	Identificare	Armatura
Liv. 2	Cerchio di stabilizzazione	Incuti paura	Sfera protettiva	Infliggi ferite	Blocca persone	Oblio	Presagio	Vigore
Liv. 3	Guarigione	Influenza sacrilega	Vuoto mentale	Colpo devastante	Blocca mostri	Innescare furia	Visione del vero	Arma magica
Liv. 4	Ristorare	Rintocco di morte	Repulsione	Disintegrare	Imprigionare	Demenza	Premonizione	Colpo devastante
Liv. 5	Resurrezione	Urlo della banshee	Immunità assoluta	Frantumare superiore	Libertà	Cerchio del caos	Comunione	Inno glorioso

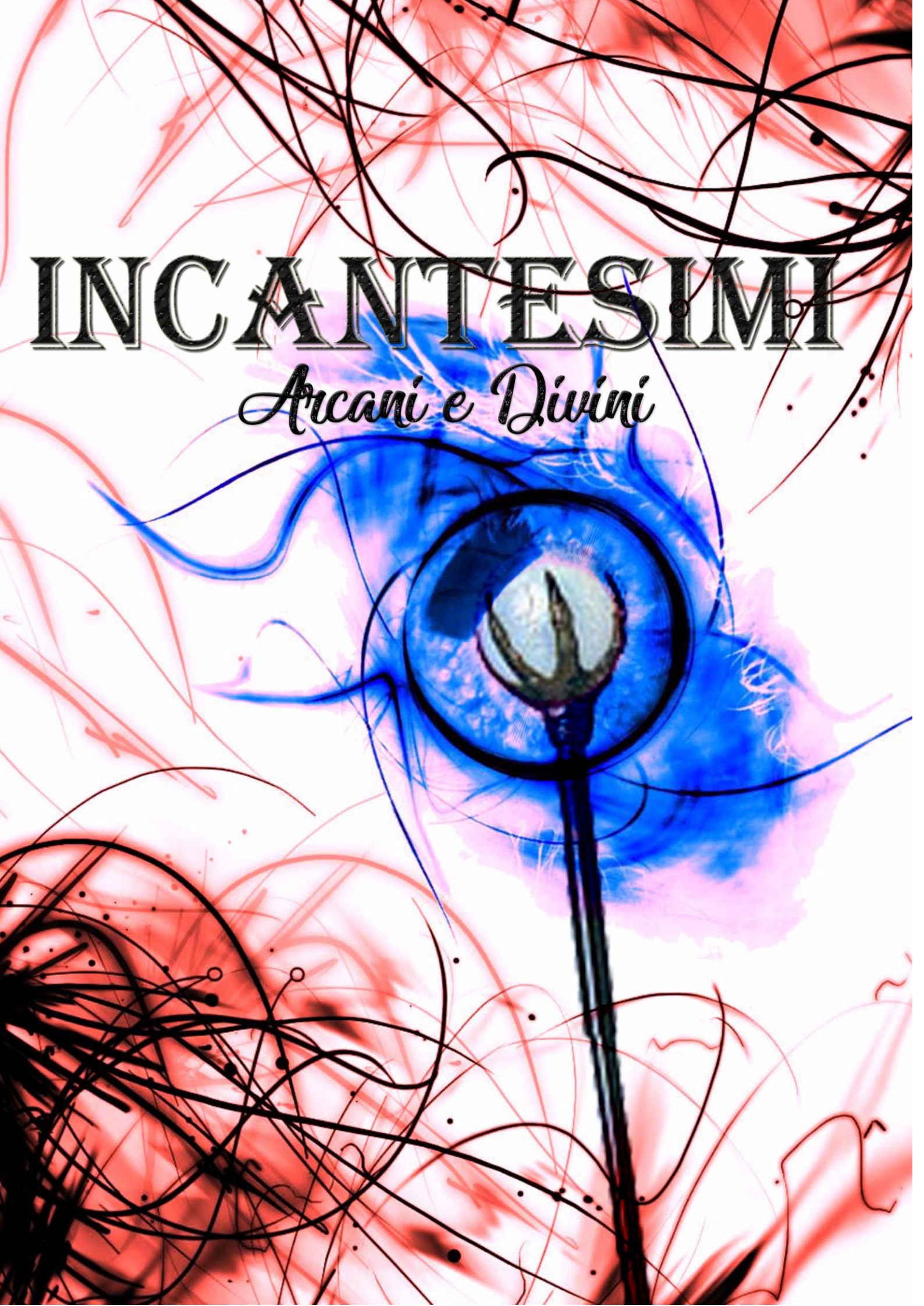
- **Magia Spirituale e Rituale**

Oltre a questi due grandi piloni della magia, esistono diverse entità minori nel Regno, gli spiriti, creature invisibili che regolano gli elementi a cui appartengono:

Selphy spirito della Luce, Efreet spirito del Fuoco, Jin spirito dell' Aria, Wundine spirito dell'Acqua, Gaeo spirito della Terra, e Lilith spirito dell' Oscurità; tramite l'invocazione spirituale ad opera dei loro adepti (solitamente definiti "druidi") con cui si legano, queste entità si manifestano sul piano materiale dando luogo a potenti manifestazioni, dagli effetti simili ai normali incantesimi; i druidi possono però suggellare un patto con un massimo di due spiriti elementali, i ritualisti invece possono anche invocarli tutti, ma il risultato è molto incerto, e potrebbe addirittura divenire pericoloso.

INCANTESIMI

Arcani e Divini



LISTA DEGLI INCANTESIMI

Ordinati in ordine alfabetico

Notazione: La formula deve essere detta interamente e correttamente ad un tono di voce udibile da chi vi sta accanto, la chiamata, ed eventuale effetto, va letteralmente URLATO; nel caso in cui un incantesimo non abbia chiamata o non descrive fra parentesi le azioni da intraprendere, bisogna rivolgersi ad un master prima di lanciare l'incantesimo!

CARICA di un incantesimo: solitamente questo è indicato per tutti quegli incantesimi al tocco, una volta formulato, l'incantesimo rimane attivo sulla mano principale dell'incantatore per 3 minuti poi, se non usato, si disperde.

Accecare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Caos 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, effcite ut hostes mei caeci fiant" "BLIND!"

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> invoco il potere divino e anebbio la tua vista" "BLIND!"

La creatura bersaglio è accecata per 20 secondi, può muoversi e intraprendere azioni, ma rigorosamente ad occhi chiusi.

Analizzare Wort

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia inveree et estus potentia conferite et cuerem rivela "Analizzare Wort""

(Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (**non artefatto**) bersaglio di questo incantesimo, se magico o comunque contenente magia, viene rivelato mentalmente dall'incantatore in tutti i suoi dettagli, l'analisi rivela persino gli incantesimi esatti lanciati sull'oggetto, le parole d'attivazione o le maledizioni presenti sull'oggetto.

Armatura

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Guerra 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, ob hostibus meis me protegite" "Armatura!"

Formula Divina: "<Nome divinità>donami il potere di resistere ai miei nemici"

L'incantatore acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante (+4pf). Un colpo in grado di distruggere armature o oltrepassarle dissolve l'incantesimo.

Arma magica

Livello dell'incantesimo: Guerra 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 2min+1min per livello dell'incantatore

Area d'effetto: 1 Arma Impugnata

Formula Divina: "<Nome divinità>nel tuo nome raccolgo l'energia,nel tuo nome trasferisco il potere,nel tuo nome trasformo la materia. Che il potere e l'energia si fondano in quest'arma"

Per tutta la durata dell'incantesimo l'arma impugnata dall'incantatore è dichiarata magica ("Enchanted").

Blocca persona

Livello dell'incantesimo: Arcano 2° / Legge 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, retime eius progressum siste hostem meuum" "PARALYZE!"

Formula: "Per il potere conferitomi da <nome divinità>che il mio nemico si blocchi davanti a me" "PARALYZE!"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia magica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano un umanoide dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questo viene paralizzato per un minuto, ma può parlare (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Blocca mostri

Livello dell'incantesimo: Arcano 4° / Legge 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia retine eius moestrus sistes eites nemo meum" **"MASS PARALYZE"**

Formula Divina: "Che il potere della dea suprema<nome divinità>mi aiuti a fermare l'avanzata dell'oscuro nemico"
"MASS PARALYZE!"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia magica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa viene paralizzata per un minuto, ma può parlare (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Bloccare il tempo

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Zona (chiedere a Master)

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia meam industriam ac spatium, res poterit stare" **"STOP!Time Freeze"**
(Chiedere dettagli ad un Master)"

Con questo incantesimo l'incantatore può "virtualmente" bloccare il tempo per quindici secondi (conteggiati da un master), in questo tempo "inesistente", l'incantatore può muoversi e intraprendere azioni, ma non può interagire con la materia circostante, poiché l'incantatore si trova in una frazione temporale differente, l'incantatore può persino lanciare incantesimi, ma quest'ultimi cominceranno a funzionare non appena terminato l'effetto di Bloccare il tempo, che l'incantatore sia presente o meno nel luogo di lancio di quest'ultimi.

N.B. Le creature che viaggiano o vivono in frazioni di tempo differenti da quella normale sono immuni agli effetti di questo incantesimo, inoltre se un altro incantatore sovrappone lo stesso incantesimo durante il lancio, anch'esso si trasferisce nella stessa frazione di tempo, per cui entrambi gli incantatori potranno interagire fra loro secondo le limitazioni dell'incantesimo.

Cancellare

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto/1 Soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, sigillum deleme quis possit um quam id invenire" (Chiedere ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può rimuovere un sigillo presente su un oggetto o su un soggetto, anche se questo era stato impresso da un altro incantatore, nel caso in cui il sigillo sia invisibile per potersi accertare che un oggetto ne contenga uno l'incantatore deve prima lanciare l'incantesimo Identificare.

Cerchio del caos

Livello dell'incantesimo: Caos 5°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Divina: "Con l'ausilio delle oscure forze, ti chiedo o potente <nome divinità>di creare una nebbia che incateni la loro vita" **"MASS UNABLE!"** (specificare il tempo)

Tutte le creature (se senzienti) non sono più in grado di usare nessuna delle loro abilità o talenti, comprese le loro capacità di classe, gli incantesimi, ecc.

Cerchio di stabilizzazione

Livello dell'incantesimo: Vita 2°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 5 metri dall'incantatore

Formula Divina: "<Nome divinità>ti prego affinché possa risanare le ferite di queste creature"

Tramite questo incantesimo l'incantatore stabilizza immediatamente tutti i soggetti situati nell'area d'effetto, questi passano quindi dalla condizione "morente" a "stabile" con Zero Pf.

Colpo devastante

Livello dell'incantesimo: Guerra 4° / Distruzione 4°

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<Nome divinità> Sono stato sempre un uomo retto e giusto nei tuoi confronti e mai sleale, un uomo che conosce bene il tuo potere. Ti chiedo di mandarmi il tuo potere per colpire il mio avversario"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce gli effetti di un colpo di tipo "Crash!" (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Cura ferite

Livello dell'incantesimo: Vita 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto Toccato

Formula Divina: "<Nome divinità> signora/re della luce, ascolta la tua serva" **"HEAL <punti ferita ripristinati>"**

Tramite questo incantesimo l'incantatore stabilizza immediatamente il soggetto toccato, inoltre guarisce un numero di punti ferita pari al livello dell'incantatore (max 10 Pf).

Comunione

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Mio/a sommo/a supremo/a dio/dea, tu che spesso mi hai guidato nel mio cammino, ti prego dammi le risposte che cerco e aiutami a mantenere la strada giusta per seguire in tutto e per tutto i tuoi insegnamenti, donami la veggenza ai miei occhi e rispondi alla mia invocazione, solo una risposta a uno dei tuoi figli <Domanda>" (Chiedere dettagli ad un Master)

Tramite questo incantesimo l'incantatore può mentalmente effettuare una domanda alla propria Divinità, ricevendo una semplice e immediata risposta (sì o no).

Convocazione

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Divina: "Imperium Onnipotentia Sinite me commonere quod perierat" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può richiamare al suo cospetto uno dei sigilli personali che aveva precedentemente impresso su un oggetto o un soggetto (se non si è già esaurito) su qualunque piano si trovi.

Dardo incantato

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, intus me flue hastes meos dirue" **"THROUGH"** (Dichiarare i danni)

Dalle dita dell'incantatore vengono emanati un dardo ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 dardi) che possono attraversare protezioni non magiche e materiali inorganici infliggendo 1 danno da energia arcana ciascuno.

Demenza

Livello dell'incantesimo: Caos 4°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: "Con il potere che scaturisce dalle mie mani e l'aiuto del divino <Nome Divinità> io ti segrego sigillandoti!" **"Unable!"** (specificare il tempo)

La creatura (se senziente) non è più in grado di usare nessuna delle sue abilità o talenti, comprese le sue capacità di classe, gli incantesimi, ecc.

Desiderio limitato

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Divina: "Imperium Onnipotentia ut essentia traslatum esse, apud praepotentis voluptas mihi obviam" "Time Freeze! (Chiedere dettagli ad un Master)"

Con questo incantesimo l'incantatore si trasferisce su un semi-piano per richiamare al suo cospetto un'entità esterna (di solito un Djinni o un Efreeti) a cui chiedere aiuto, secondo antichi patti l'entità è costretta (che lo voglia o meno) ad esaudire un desiderio dell'incantatore, qualsiasi cosa l'incantatore dica può essere assimilata come il desiderio in questione, quindi l'incantatore deve prestare molta attenzione a ciò che dice fintanto si trova su questo semi-piano. Una volta formulato il desiderio l'entità valuterà o meno la possibilità di realizzarlo, se il desiderio richiede un potere maggiore di quello dell'entità, questa chiederà che si formuli un desiderio differente, in caso contrario il desiderio verrà istantaneamente realizzato, l'entità sarà libera di tornarsene nel proprio piano e l'incantatore farà ritorno al piano di provenienza nello stesso istante in cui era scomparso, come se nulla fosse successo, ad occhi ignari l'effetto di questo incantesimo non fa altro che disturbare l'immagine dell'incantatore per qualche istante.

N.B. Poiché esistono diverse entità legate a questo incantesimo, sia buone che malvagie, si consiglia molta cautela nella formulazione del desiderio, dato che l'entità potrebbe sfruttare l'eventuale ambiguità del desiderio per fare del male all'incantatore stesso.

N.B.2 Poiché l'incantesimo sfrutta energie molto potenti, oltre al normale costo in Punti Magia, l'incantesimo assorbe dall'incantatore un ammontare di PX pari al costo di lancio dell'incantesimo stesso, più eventuali costi in PX relativi al desiderio.

Disintegrare

Livello dell'incantesimo: Distruzione 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<Nome divinità> Signore/a della guerra e distruzione donami il potere di abbattere il mio nemico, e che di lui nulla rimanga affinché la sua anima entri nelle tue schiere"

Tramite questo incantesimo l'incantatore disgrega il corpo di un soggetto appena deceduto, del corpo non rimane alcuna traccia, nemmeno le ceneri.

Dissolvi magie minore

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, veneficium solve" "**COUNTER MINORE!**"

Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie minore ha effetto solo sugli incantesimi arcani e divini di livello 1° e 2°!

Dissolvi magie

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia veneficium solve sumum" "**COUNTER!**"

Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1°, 2°, 3° e 4°!

Frantumare

Livello dell'incantesimo: Distruzione 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: "<Nome divinità> annienta ciò che mi è avverso" "Shatter!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore può letteralmente ridurre in pezzi un qualsiasi oggetto (non-magico) con cui entra in contatto.

Frantumare superiore

Livello dell'incantesimo: Distruzione 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: "Per <Nome Divinità> che il tuo potere mi illumini al fine di distruggere ciò che non si deve. Che la tua forza guidi il mio colpo" "**Shatter Enchanted!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore può letteralmente ridurre in pezzi un qualsiasi oggetto con cui entra in contatto, compresi gli oggetti magici (non artefatto).

Guarigione

Livello dell'incantesimo: Vita 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<Nome Divinità> dio/ea benevola/o, prego il tuo nome affinché tu conferisca alle mie mani i poteri della tua luce divina, che le ferite di questa creatura vengano sanate e il suo animo ridestato" "**HEAL! COUNTER!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore cura il soggetto toccato, stabilizzandolo se morente, curandogli tutti i Pf che possiede, inoltre guarisce da eventuali malattie **naturali**.

Identificare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Conoscenza 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quod mescio revela" (Chiedere dettagli ad un Master)

Formula Divina: "<Nome Divinità> dona luce ai miei occhi" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (non artefatto) bersaglio di questo incantesimo, se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente dall'incantatore (non rivela gli incantesimi esatti ma soltanto il numero e la potenza delle auree magiche, non rivela nemmeno parole d'attivazione o eventuale maledizioni presenti sull'oggetto).

Immunità assoluta

Livello dell'incantesimo: Protezione 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Richiamo a me la forza e la potenza del divino/a <nome divinità> ti prego portami in altro luogo, lontano da qui, ove potrei stare al sicuro dai miei nemici e dalle avverse circostanze." "Uneffect"

Tramite questo incantesimo l'incantatore si trasferisce fisicamente sul piano astrale, fintanto che rimane su questo piano nessuna entità corporea appartenente al piano materiale può interagire con l'incantatore, le entità appartenenti al piano astrale, vedono e interagiscono liberamente con l'incantatore; quest'ultimo può decidere in qualsiasi momento di ritornare al proprio piano.

Imprigionare

Livello dell'incantesimo: Legge 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 ora

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "Che il divino/a <nome divinità> ti punisca, davanti ai suoi occhi sei stolto e per suo volere con le mie mani e il potere da lei conferitami, io ti esilio a vagare in eterno nell'oscure lande del tempo!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore esilia il bersaglio toccato in un semi-piano per un'ora, il soggetto rimane in uno spazio temporale bloccato, e può essere liberato anche magicamente (se si libera naturalmente si troverà in un luogo casuale).

Incute paura

Livello dell'incantesimo: Arcano 2° / Morte 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, utimam vultus meus fiat horrida persona" "**Fear!**"

Formula Divina: "Con il potere di <Nome Divinità> ti ordino di fuggire al mio comando" "**Fear!**"

La creatura (se senziente) è impaurita alla vista dell'incantatore, e ne fugge lontano per 20 secondi.

Individuazione del magico

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10 metri in una direzione

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia quodvis si dederis mihi visum est!" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'incantatore ha un'immediata visione degli oggetti magici presenti nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo.

Innescare furia

Livello dell'incantesimo: Caos 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: "Per il potere di <nome divinità> ordino che il giudizio si offuschi!"

La creatura entra in stato di Furia secondo gli effetti dell'omonima abilità.

Infliggi ferite

Livello dell'incantesimo: Distruzione 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<nome divinità> supremo/a dio/dea della vendetta e della distruzione, carica le mie mani di oscuro potere affinché possa distruggere il mio nemico, fai di lui solo carne vuota, che il mio tocco possa togliergli le forze che ha adesso e renderlo inutile." **"DRAIN!"** (specificare il numero di danni)

Tramite questo incantesimo l'incantatore infligge un numero di danni pari al livello dell'incantatore (max 10 Pf).

Influenza sacrilega

Livello dell'incantesimo: Morte 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto Toccato

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che la tua carne ceda alla debolezza e la tua mente al delirio!" (**"Death"** allo scadere del tempo)

Tramite questo incantesimo l'incantatore ammala il soggetto toccato, di una malattia magica che lo consumerà poco alla volta fino a togliergli la vita, il soggetto ha 24 ore di tempo per essere curato, in questo lasso di tempo si sente gradualmente più debole, come se avesse una forte influenza, fino al momento della morte; un soggetto deceduto in questa maniera risulta morto di morte naturale.

Infondere

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea.

Area d'effetto: 1 Arma da Mischia

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, hoc in potestate animam meam" (chiamata dell'incantesimo e/o dichiarazione dei danni)

Tramite quest'incantesimo, l'incantatore può infondere nell'arma un e un solo incantesimo a contatto che aveva precedentemente lanciato, e che non si era ancora esaurito (Es. Tocco Gelido). L'incantesimo resterà impresso finché il colpo non sarà andato a segno.

N.B. L'incantesimo funziona solo su armi da mischia NON magiche!

Inno glorioso

Livello dell'incantesimo: Guerra 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 2 min +1 min per livello dell'incantatore

Area d'effetto: 2 metri dall'incantatore

Formula Divina: "Con il potere di <nome divinità> dio/ea della guerra, che le nostre armi ci siano compagne!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore e tutte le creature intorno a lui godono della chiamata **"Tria"** ad ogni colpo che infliggono.

Ipnosi

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1min.

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, illam mentem obnubile ut fiam dominus eius" "**Hypno!**"

La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) è completamente assoggettata al controllo dell'incantatore, ma non può intraprendere azioni auto-lesionistiche o comunque contrarie alla propria indole o al proprio pensiero, terminato l'effetto il soggetto mantiene la memoria degli eventi.

Libertà

Livello dell'incantesimo: Legge 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: "Con il potere di <nome divinità> dio/ea della giustizia, io ti libero dalle catene che ti imprigionano e ti dono la libertà!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore libera il bersaglio toccandolo da qualsiasi blocco condizionale come "Blocca persone", "PETRIFY", e altri effetti simili.

Localizzazione

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia ut manus mea deducat me quid amisi" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può localizzare i sigilli personali che aveva precedentemente impresso sugli oggetti o sui soggetti (se non si è già esaurito) individuandone direzione e distanza esatta di ognuno di essi, senza però riuscire a distinguerli fra loro.

Mani brucianti

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1,5 m davanti all'incantatore

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, has manus urere ut meas hostes ardeant" (Dichiarare i danni) "**FIRE!**"

Dalle mani dell'incantatore si genera un cono frontale che infligge un danno da fuoco ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 danni).

Oblio

Livello dell'incantesimo: Arcano 2° / Caos 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, exue mentem eius aquo nuper accidit" "(dichiarare al bersaglio l'effetto dell'incantesimo)"

Formula Divina: "Per il potere di < nome divinità> ti ordino di dimenticare"

La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) rimuove dalla memoria gli eventi appena trascorsi, fino a cinque minuti prima del lancio dell'incantesimo, come se non fossero mai accaduti.

Palla di fuoco

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia conferignes ignes mei manes" (5 danni! FIRE MASS STRIKEDOWN)

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco e impatto.

Premonizione

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Ti prego <nome divinità> dio della conoscenza mostrami ciò che avverrà nel futuro che vivrò!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore vede una serie di immagini che gli descrivono un particolare evento dell'immediato futuro (chiedere a un Master).

Presagio

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Ti prego <nome divinità> illuminami nel cammino!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore ottiene un'immediata sensazione (positiva o negativa) fornitagli dalla propria Divinità, sulla prossima azione che intende intraprendere.

Ragnatela

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, sere imperium meum in actam maraneam" **"Mass Paralyse!"**

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si crea una fitta ragnatela magica che blocca tutte le creature normali nell'area d'effetto per tutta la durata dell'incantesimo.

NB. Se la ragnatela prende fuoco, i soggetti bloccati subiscono un danno **"FIRE"** ogni 15 secondi.

Repulsione

Livello dell'incantesimo: Protezione 4°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Che <nome divinità> mi protegga e allontani i miei nemici" **"Mass Repell"**

Tramite questo incantesimo l'incantatore si ricopre di un'aura particolare, per cui tutte le creature ostili non possono avvicinarsi a più di un metro dall'incantatore (l'incantatore usufruisce della chiamata "Repell").

NB. L'incantesimo ha una durata pari all'interpretazione della concentrazione dell'incantatore.

Resurrezione

Livello dell'incantesimo: Vita 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto morto toccato

Formula Divina: "Oh <nome divinità> supremo signore misericordioso! Volgi il tuo sguardo su questa creatura mortale, e consentimi, secondo il tuo divino potere, di ridonargli il soffio di vita!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore restituisce la vita al soggetto toccato, a condizione che il corpo sia pressoché intatto, che l'anima del soggetto sia disposta a tornare e che si trovi ancora su di un piano raggiungibile dalla preghiera dell'incantatore (il soggetto deve essere morto da meno di un'ora per livello dell'incantatore (max 10 ore), se le condizioni sono tutte soddisfatte il soggetto torna in vita al pieno dei suoi Pf ma perde permanentemente l'ultimo livello di classe acquistato, nel caso in cui un soggetto sia privo di una classe, esso perde permanentemente 15 PX dal suo ammontare, se non ne possiede abbastanza gli vengono sottratti dalle ultime abilità acquistate.

Richiamo

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia testor cara mihi signum!" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può richiamare al suo cospetto uno dei sigilli personali che aveva precedentemente impresso su di un oggetto o un soggetto (se non si è già esaurito) a condizione che lo stesso si trovi sullo stesso piano dell'incantatore e che non sia in qualche modo trattenuto o impedito a muoversi.

Rintocco di morte

Livello dell'incantesimo: Morte 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "Che la tua energia svanisca e torni a me, per il potere di <nome divinità> dio della morte, la carne sia polvere e l'anima si disperda!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore disgrega il corpo di un soggetto appena deceduto. Del corpo non rimane alcuna traccia, nemmeno le ceneri, l'incantatore assorbe così le ultime energie del soggetto rigenerando tutti i propri Pf.

Ristorare

Livello dell'incantesimo: Vita 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "Per il potere di <nome divinità> dio della vita, che le energie sopite si risveglino in questa creatura, e destino il sonno delle forze!" **"HEAL! COUNTER!"**

Tramite questo incantesimo l'incantatore cura il soggetto toccato, stabilizzandolo se morente, curandogli tutti i Pf che possiede, inoltre guarisce da eventuali malattie, siano esse di naturali o magiche, e restituisce un eventuale livello risucchiato a condizione che non fosse permanente.

NB: non recupera i punti potere precedentemente persi.

Rivela menzogne

Livello dell'incantesimo: Legge 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Concentrazione e Tocco continuo

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<nome divinità> mostrami ciò che è vero!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore costringe il soggetto bersaglio a dire la verità, nonostante l'incantesimo, il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

NB. L'incantesimo avrà effetto finché il soggetto sarà toccato e la concentrazione sarà interpretata.

Santuario

Livello dell'incantesimo: Protezione 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<nome divinità> proteggimi dai miei nemici!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore diviene immune alle armi normali, fintanto che rimane in concentrazione l'incantatore viene protetto dall'incantesimo, può muoversi ma non può intraprendere nessuna azione, nemmeno parlare poiché deve continuare a pronunciare la preghiera per tutta la durata della concentrazione al fine di mantenere gli effetti dell'incantesimo.

Scarica elettrica

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, utimam manus meae sint nubes procellosae" **"Double BOLT!"**

La mano principale dell'incantatore si carica di energia elettrica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 2 danni da elettricità per livello dell'incantatore (max. 5 danni. una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Sciame di meteore

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Imperium onnipotentia, obsecro universi exercitus cum suis copiis contra potentiam destruere iacio sub inimicus nemos mihi!" **"Double Deca MASS STRIKEDOWN!"**

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta meteorica che copre un'area di 3 metri di raggio a partire dal bersaglio, le meteore infliggono 20 danni.

Sfera protettiva

Livello dell'incantesimo: Protezione 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<nome divinità> proteggici dai nostri nemici!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore e tutte le creature in suo contatto godono dell'effetto dell'incantesimo

Santuario, l'incantatore è l'unico che deve mantenere la concentrazione per mantenere gli effetti dell'incantesimo anche sulle creature in suo contatto continuando a pronunciare la preghiera.

Sigillo

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Permanente/Variabile

Area d'effetto: 1 Oggetto/1 Soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, signum meum incide ut id possim invenire quocunque sit"

Con questo incantesimo l'incantatore può imprimere (in maniera visibile o invisibile) un sigillo personale che può essere cancellato solo magicamente, lanciato su un soggetto ha una durata di un giorno per livello dell'incantatore ed è sempre visibile (max. 10 giorni) su un oggetto, invece, è permanente.

Sonno

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quietem concede" **"Sleep!"**

Tramite quest'incantesimo, l'incantatore può addormentare una Creatura non immune al sonno e dalla normale costituzione, per un minuto.

N.B. I primi 10 secondi di sonno sono COMA assoluto la creatura non può essere svegliata se non magicamente, i restanti 50 secondi sono di sonno normale, scaduti questi il soggetto si sveglia da solo!

Tempesta di ghiaccio

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia, get vires ragnorum aquilonis et viribus incumbo meis!" **"Mass Ice Paralyze!** (Dichiarare i danni)"

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che copre un'area di 3 metri di raggio a partire dal bersaglio, che infligge 5 danni da botta paralizzando le creature colpite per un minuto.

Terrore

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia, hostibus metu suum mortalem mei!" **"Mass Fear!"**

Le creature (se senzienti) sono impaurite alla vista dell'incantatore, e ne fuggono lontano per 20 secondi

Tocco gelido

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Morte 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. in più di carica, per livello

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, haec manus fiat nexus obscurae umbrae mortis" **"Zero!"**

Formula Divina: "<nome divinità> rendi inerme il mio nemico!"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questa viene portata a zero punti ferita (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

NB. Su un soggetto con 20PF o superiore, l'incantesimo infligge 5 danni.

Urlo della banshee

Livello dell'incantesimo: Morte 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto davanti all'incantatore

Formula Divina: "<nome divinità> supremo signore della morte, manda uno dei tuoi emissari e prendi questa, inutile, vita che il tuo servo ti offre in olocausto per dimostrarti devozione!" **"DEATH!"**

Tramite questo incantesimo l'incantatore richiama uno spirito sofferente, a metà fra la vita e la morte, che gioisce nell'annientare la vita altrui con le sue urla, una banshee appare fra il soggetto e l'incantatore, l'urlo può essere udito soltanto dal soggetto dell'incantesimo, che in questo modo muore immediatamente, la banshee scompare subito dopo, ma l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo perde permanentemente l'ultimo livello acquistato.

Vigore

Livello dell'incantesimo: Arcano 2° / Guerra 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, corpori meo vigorem dona"

Formula Divina: "Invoco il potere di <Nome Divinità> che mi doni vigore!"

L'incantatore acquisisce una costituzione potenziata +2 PF da aggiungere al totale, massimo 8 Pf.

Visione del vero

Livello dell'incantesimo: Arcano 4° / Conoscenza 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10 metri in una direzione

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ostendit mihi quidquid latet!" (Chiedere dettagli ad un Master)

Formula Divina: "<nome divinità> rivela ai miei occhi tutto ciò che gli è nascosto!" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'incantatore ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo.

Vuoto mentale

Livello dell'incantesimo: Protezione 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Che <nome divinità> mi protegga dalle oscure arti!" **"Uneffect!"**

Tramite questo incantesimo l'incantatore diviene immune a tutti gli incantesimi e gli effetti di manipolazione mentale (l'incantatore può chiamare "Uneffect!" sulle seguenti chiamate a lui rivolte: Hypno.Charme, Fear, Sleep).

NB. L'incantesimo ha durata finché l'incantatore interpreta la concentrazione.

Magia Spirituale



MAGIA SPIRITUALE

*Molti dei nomi qui riportati, sono di proprietà di Ryō Mizuno, sono coperte da Copyright.
L'utilizzo di questi nomi è intenzionato al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro, non è assolutamente diretta a danneggiare o danneggiare il lavoro di Ryō Mizuno.*

Tutti gli incantesimi riportati di seguito hanno la loro chiamata precedute dalla chiamata "NATURAL" in quanto sono incantesimi spirituali di affinità con la natura.

LUCE

Scudo di luce

Livello invocazione: Selphy 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 min.

Area d'effetto: Personale

Formula: "Selphy spirito della luce proteggimi dall'oscurità" **"Scudo di luce!"**

Effetto: Il druido viene circondato da un alone luminoso che lo rende immune alle armi normali.

Luce accecante

Livello invocazione: Selphy 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: tutti i soggetti intorno al druido nel raggio di 3m

Formula: "Selphy spirito della luce crea una coltre di luce che renda ciechi i miei nemici" **"Mass Natural blind"**

Effetto: Acceca tutti i soggetti in un'area di 3 metri per 20 secondi e non possono intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci

Cerchio di protezione contro le magie oscure

Livello invocazione: Selphy 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula: "Selphy spirito della luce intorno a me c'è il male, con il potere della luce io lo allontano da me affinché non possa nuocermi"

Effetto: Protegge il druido dalle chiamate: "NOX" "CHARME" "REPEL" "PAIN" "HYPNO" e "FEAR" per 10 minuti.

Luminescenza

Livello invocazione: Selphy 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: istantanea

Area d'effetto: 10m in una direzione

Formula: "Selphy spirito della luce prestami soccorso mentre mi trovo in mezzo al male. Forniscimi protezione dagli attacchi alla mia vista"

Effetto: il druido ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo (chiedere a un Master).

Esplosione solare

Livello invocazione: Selphy 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x5 metri

Formula: "Selphy spirito della luce colpisci i miei nemici con la tua potenza ed accecali con la tua purezza" **"15 danni Natural Lumos Mass blind"**

Effetto: Tramite questa invocazione il druido crea un'esplosione di luce che acceca tutti nell'area di 5x5 metri e fa 15 danni da luce [30 ai non morti].

FUOCO

Torcia perenne

Livello invocazione: Efreet 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 3 min. +1 per livello del druido

Area d'effetto: Personale

Formula: "Efreet spirito del fuoco inondami con la tua fiamma"

Effetto: Il druido viene ricoperto da una colonna di fiamme, fintanto che resta immobile è immune ad attacchi normali e se viene in contatto con qualche soggetto fa 1 danno fire ogni 15 sec.

Lama infuocata

Livello invocazione: Efreet 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: un'arma

Formula: "Efreet spirito del fuoco infondi la mia arma delle tue fiamme! **"FIRE!"**"

Effetto: L'arma del druido infligge danni da fuoco per 10 minuti.

Riscaldare il metallo

Livello invocazione: Efreet 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: oggetto metallico

Formula: "Efreet spirito del fuoco inonda di fiamme <oggetto indicato> e fa che diventi rovente al mio comando"
"FLAME!"

Effetto: L'oggetto metallico del soggetto toccato ustiona il bersaglio, se è un'arma o un oggetto impugnato infliggerà un danno +1 ogni 15 secondi se non gettato immediatamente, se l'oggetto è un'armatura infliggerà un danno +1 ogni 15 secondi fino a quando non viene rimossa.

Esplosione di fiamma

Livello invocazione: Efreet 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula: "Efreet spirito del fuoco riempiami della tua fiamma, dona alle mie mani il potere di distruggere il nemico che mi si para d'avanti e inondalo del tuo fuoco ardente" **"PENTA MASS NATURAL FLAME!"**

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 3 metri di raggio che infligge 5 danni da fuoco e si propagherà se non spento.

Muro di fuoco

Livello invocazione: Efreet 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 min +1 ogni 3 livello del druido

Area d'effetto: 3 metri in altezza 6 in lunghezza

Formula: "Efreet spirito del fuoco per il potere delle tue fiamme infernali comando nel tuo nome che le mie mani mandino alla terra un impulso irrevocabile, che d'avanti a me si formi la barriera più potente" **"Muro di fuoco!"**

Effetto: il druido crea un muro di fiamme lungo 3 metri e alto 6 metri, chi lo tocca subisce 15 danni di fuoco (fire) e comincia a bruciare (flame).

ARIA

Turbine

Livello invocazione: Jin 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula: "Jin spirito dell'aria invoco la tua forza" "**Turbine Strike down Double!**"

Effetto: Un soffio violento sbilancia il soggetto bersaglio dell'incantesimo e gli infligge 2 danni +1 ogni due livelli del druido per un massimo di 5.

Scarica elettrostatica

Livello invocazione: Jin 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. per livello del druido

Area d'effetto: Personale

Formula: "Jin spirito dell'aria carica le mie mani e donami la tua forza" **TRIA BOLT!**"

La mano principale del druido si carica di energia elettrica, se tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 3 danni da elettricità +1 per il livello del druido superiore a 3 (max. 10 danni; una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Vento gelido

Livello invocazione: Jin 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria inonda il mio nemico con il gelo del tuo vento" "**Mass Natural Freeze e Mass Pain**"

Effetto: Il druido porta avanti le mani e da queste scaturisce un getto d'aria impenetrabile che congela i soggetti presenti nell'area dell'incantesimo con un gelo così profondo da causare anche dolore.

Nube tossica

Livello invocazione: Jin 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria che dalle mie mani si propaghi una nube che rallenti i miei nemici!" "**Mass Natural Poison!**"

Effetto: Permette al druido di creare una nebbia velenosa in una determinata area che avvelena i bersagli presenti facendoli tossire e facendo un danno ogni 15 secondi, dopo cinque minuti l'effetto si esaurisce.

NB. Questo incantesimo non può portare un soggetto a meno di -1PF; se si esce dall'area il veleno si esaurisce.

Fulmine

Livello invocazione: Jin 5°

Raggio d'azione: campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 1x1 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria invoco il tuo potere, che le forze dell'aria si riuniscano e scatenino la loro potenza!" "**15 danni NATURAL BOLT! Mass strike down**"!

Effetto: Fulmine infligge 15 danni, sbilancia e colpisce un soggetto e chiunque gli sia in contatto entro un metro di distanza

NB. Tutti i soggetti nel campo visivo del druido subiscono lo sbilanciare, ma solo chi è in contatto con il bersaglio subisce anche i danni.

ACQUA

Sigillo d'acqua

Livello invocazione: Wundine 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto + 1 ogni 2 livelli da druido

Area d'effetto: 1 soggetto

Formula: "Wundine spirito dell'acqua invoco la tua forza imprigiona i miei nemici. Sigillo d'acqua!" "**Natural Paralyze!**"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido crea dei cerchi d'acqua che imprigionano una vittima bloccandogli gli arti.

Acqua purificatrice

Livello invocazione: Wundine 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula: "Wundine spirito dell'acqua invoco la tua energia affinché possa estirpare il male" "**COUNTER POISON!**"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido può curare alcune forme di veleno semplici (Liv 1-2)

Canto della sirena

Livello invocazione: Wundine 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 minuti

Area d'effetto: 1 soggetto

Formula: "Wundine spirito dell'acqua invoco il tuo potere per poter porre fine al caos e ai terribili rumori, che per mezzo delle mie mani il mio nemico faccia silenzio" "**Natural Silent!**"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido crea un suono dolce e irresistibile intorno al soggetto creando un blocco d'acqua che lo rende muto.

Tempesta di nevischio

Livello invocazione: Wundine 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Wundine spirito dell'acqua ti chiamo affinché il tuo portentoso spirito mi venga in aiuto, donami il potere di scatenare la tua forza. Che il gelo scaturisca dalle mie mani!" "**PENTA Mass Natural Freeze!**"

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che copre un'area di 3x3 metri, che infligge 5 danni da freddo paralizzando le creature colpite per un minuto.

Lancia di Ghiaccio

Livello invocazione: Wundine 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5 metri dal bersaglio

Formula: "Wundine spirito dell'acqua ti invoco affinché il tuo portentoso spirito mi venga in aiuto, donami il potere di scatenare la tua forza. Che il gelo si impadronisca del mondo che mi circonda e punisca le forze a me nemiche!" "**Mass Natural Freeze! 15 danni!**"

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che copre un'area di 5 metri di raggio a partire dal bersaglio, che infligge 15 danno da freddo congelando tutte le creature colpite.

TERRA

Raffica di spine

Livello dell'incantesimo: Gaeo 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula: "Gaeo spirito della terra che le tue spine colpiscano il mio nemico!" **"DOUBLE THROUGH!"**

Con questo incantesimo il druido genera dalla terra delle spine che colpiscono una creatura facendogli due danni perforanti +1 ogni 2 livelli da druido.

Intralcicare

Livello dell'incantesimo: Gaeo 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 min + 1 per livello da druido

Area d'effetto: 3x3m

Formula: "Gaeo spirito della terra vieni in mio soccorso tramite le radici delle tue piante, che mi aiutino a fermare i miei nemici!" **"Mass Natural Paralyse!"**

Con questo incantesimo il druido genera dalla terra delle radici che afferrano tutto quello che c'è nel raggio di 3x3 metri escluso il druido.

Sisma tellurico

Livello dell'incantesimo: Gaeo 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10m intorno al druido

Formula: "Gaeo spirito della terra fai tuonare la tua rabbia e ripercuotila sulla tua amata terra affinché generi un movimento in grado di sbilanciare i miei nemici!" **"Mass Natural Strikedown!"**

Con questo incantesimo il druido genera un terremoto che sbilancia tutti i personaggi intorno a lui nel giro di 10 metri.

Pelle di pietra

Livello dell'incantesimo: Gaeo 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 min

Area d'effetto: 1 Creatura o il druido

Formula: "Gaeo spirito della terra donami il potere affinché io possa resistere al duro acciaio delle lame che percuotono ogni creatura e alla furia degli elementi."

Con questo incantesimo il druido genera un rivestimento simile ad un'armatura di pietra che lo protegge, o protegge un soggetto a sua scelta, dalle armi normali e dai veleni e dimezza i danni da incantesimi elementali.

Pioggia di pietre

Livello dell'incantesimo: Gaeo 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x3m

Formula: "Gaeo spirito della terra invoco il tuo potere al fine di generare dalla terra dei massi che con la tua furia e la tua potenza si scagliano sui miei nemici! **15 danni Mass strikeown!"** **"Mass Natural Pain!"**

Con questo incantesimo il druido fa fuoriuscire dal terreno delle pietre che si scaglieranno verso un'area a sua scelta.

Ogni soggetto colpito sarà sbilanciato e in preda al dolore, in oltre subirà 15 danni.

OSCURITÀ

Scudo d'ombra

Livello invocazione: Lilith 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 min.

Area d'effetto: Personale

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità proteggimi dalla luce" **"Scudo d'ombra!"**

Effetto: Il druido viene circondato da un alone scuro che lo rende Immune alle armi normali.

Oscurità profonda

Livello invocazione: Lilith 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: tutti i soggetti intorno all'invocatore nel raggio di 3m

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità genera un'oscurità profonda che renda ciechi i miei nemici" **"Mass Natural blind!"**

Effetto: Acceca tutti i soggetti in un'area di 3 metri per 20 secondi e non possono intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci

Cerchio di protezione contro le magie di luce

Livello invocazione: Lilith 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità intorno a me c'è la luce, con il potere dell'oscurità io l'allontano da me affinché non possa nuocermi"

Effetto: Protegge il druido dalle chiamate: "LUMOS" "CHARME" "REPEL" "PAIN" "HYPNO" e "FEAR" per 10 minuti.

Costrizione

Livello invocazione: Lilith 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea tocco continuo

Area d'effetto: 1 soggetto toccato

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità recami soccorso mentre mi trovo in mezzo alla luce, che la mia mente sia libera da ogni manipolazione e io capisca se colui che mi sta d'innanzi dice il vero"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido costringe il soggetto bersaglio a dire la verità, nonostante l'incantesimo il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

Ondata Oscura

Livello invocazione: Lilith 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x5 metri

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità colpisci i miei nemici con la tua potenza ed accecali con la tua purezza" **"15 danni Natural Lumos Mass blind"**

Effetto: Tramite questa invocazione il druido crea un'esplosione di luce che acceca tutti nell'area di 5x5 metri e fa 15 danni da luce [30 alle creature di luce].

MAGIA RITUALE



RITUALISMO

Il ritualismo è un'operazione per mezzo della quale la persona che lo pratica, cerca di costringere le potenze invisibili dello stesso ordine ad agire secondo quello che a loro si richiede.

A questo scopo il ritualista le domina, per effetto delle corrispondenze dell'unità della creazione, cerca di imbrigliarle per evitare che possano aprire una porta su una dimensione sconosciuta.

Un rituale si svolge attraverso varie fasi che cambiano da uno all'altra, al suo interno vi è l'uso di strumenti ed oggetti sacri come: libri di preghiere e indumenti sacri, la recitazione di formule di invocazione, la contemplazione della statua di una divinità fino ad ottenere una forma di ipnosi che porta il ritualista ad un alto stato di beatitudine.

Il rituale è una cerimonia magica e comporta l'uso di oggetti fondamentali quali l'altare, il circolo magico e le candele.

Ogni persona che intraprende il cammino della magia rituale è capace di svolgere dei rituali basilari anche se non ancora in grado di tenere sotto controllo le potenze creatrici, ciò vuol dire che un ritualista di primo livello essendo ancora apprendista può partecipare o scrivere rituali semplici.

Per rituale semplice si intende, un'azione magica di gruppo che può essere effettuata senza l'aiuto di un ritualista esperto, quindi con persone comuni che non hanno particolari capacità.

Un esempio di rituale semplice è quello di consacrare una zona ad una determinata divinità, a seconda della divinità che va richiamata cambia il procedimento.

Preparazione dell'altare:

L'altare deve sempre essere ricoperto da un panno che arrivi fino a terra (solitamente può essere bianco, nero, rosso e verde), posto sopra va qualche candela e una coppa con dell'acqua.

Recitando l'invocazione "Io consacro questo altare in nome delle forze creatrici del mondo, vi pongo sopra la sacra cera e lo benedico con quest'acqua" dopo di che prende la coppa e la versa sull'altare.

Preparazione del circolo magico:

Il circolo magico è composto da quattro elementi opportunamente disegnati dal ritualista (vedere il manuale di magia) e imbrigliati in un cerchio.

RITUALISTA

Il ritualista è una sorta di sacerdote, che ha imparato a spiritualizzare le energie circostanti e convogliare questo potere attraverso di sé, tramite delle formule particolari e circoli, ed è in grado di evocare spiriti e generare protezioni, ma ogni potere ha un prezzo: si tratta dei pericoli che, manipolando forze del genere, incombono sul ritualista.

Prerequisiti: 5° livello di una qualsiasi altra classe (tranne il barbaro), Alchimia base, Cultura Base.

Livello	
1	Iniziato Rituale, N° Punti Rituale :4, +1 talento.
2	N° Punti Rituale: 8.
3	N° Punti Rituale: 12, Creare Rituale minore.
4	N° Punti Rituale: 16, +1 talento.
5	N° Punti Rituale: 20, Creare Rituale maggiore.

Capacità speciali:

Talenti: Al 1° e 4° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di Metamagia"

Punti Rituale: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Rituale alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Rituale; questi punti vengono utilizzati durante un rituale come alimentazione dello stesso, il costo in Punti Rituale di ogni Rituale è variabile, e condizionato al Rituale stesso, il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Rituale, indicate nella sezione "Recupero".

Iniziato Rituale: Al primo livello il ritualista può partecipare ai rituali come se possedesse l'abilità "Partecipare ai Rituali" con l'eccezione che il ritualista utilizza i propri Punti Rituale (e soltanto quelli) al fine di calcolare quanta energia spirituale può fornire ad un Rituale.

Creare Rituale: Al terzo livello il ritualista diventa in grado di convogliare in un circolo rituale (forma e dimensioni sono variabili) le energie spirituali sue e degli eventuali Iniziati, al fine di generare degli effetti particolari, ogni ritualista crea i propri rituali, recitando un Sutra da lui stesso creato nella lingua che preferisce, ovviamente gli effetti sono proporzionali al costo del rituale, al Sutra recitato e al linguaggio usato, per creare un rituale si deve fare riferimento alla voce "Ritualismo" della sezione "La Magia".

Come funziona la magia rituale

Innanzitutto bisogna spiegare come un ritualista possa concentrare tutto il suo potere in un circolo.

Ad ogni livello il ritualista acquisisce punti magia che gli permettono di compiere determinati rituali:

Liv1 L'iniziato rituale è capace di tracciare circoli magici e preparare rituali, inoltre, in grado di compiere riti molto elementari, come ad esempio fare spostare oggetti o localizzare sigilli magici vicini. A questo livello l'iniziato è in grado di concentrare il suo potere in una piccola sfera, questo gli farà guadagnare da 1 a 5 punti rituale, la concentrazione avvenuta in questo modo dura 3 giorni in cui il ritualista è chiuso in una sorta di preghiera che lo manda in trance.

Liv2 A questo livello l'iniziato può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 10 punti rituale.

Liv3 A questo livello l'iniziato diventa ritualista ed è capace di esercitare il suo potere spirituale per creare rituali minori, come ad esempio, evocare piccoli mostri o creature di infimo livello o cercare di localizzare una persona nel globo, il suo potere di concentrarsi si alza e può concentrare nella sua sfera da 1 a 15 punti rituale in tre giorni.

Liv4 A questo livello il ritualista può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 20 punti rituale.

Liv5 A questo livello il ritualista diventa esperto ed è capace di realizzare rituali maggiori, come ad esempio risvegliare una persona morta o richiamare un'anima dall'aldilà, la sua concentrazione gli fa guadagnare da 1 a 25 punti rituale in tre giorni.

I punti non sono cumulabili, devono quindi essere spesi per rituali e non possono essere aggiunti ai cartellini magia.

I punti rituale e le sfere

Ogni rituale da svolgere, in base al suo tipo e alla sua complessità, costa un determinato totale di punti rituale che potrebbero superare i punti posseduti dal ritualista, questo lo costringe a meditare in una sfera i punti mancanti.

Nel caso il rituale da fare sia urgente e il ritualista non ha il tempo materiale di rimediarli può creare un rituale che si svolge con più persone che abbiano l'abilità **partecipare ai rituali** e raggiungere il totale dei punti richiesti dal rituale.

Riti elementari Possono costare dai 2 ai 10 punti rituale.

Rituali minori Possono costare dai 11 ai 20 punti rituale.

Rituali maggiori Possono costare dai 21 ai 25 punti rituale.

Ogni ritualista all'inizio della sua carriera sceglie una sfera, che caratterizza un elemento:

Sfera del fuoco:

La magia del fuoco è praticata a vari livelli di maestria da svariate razze del mondo. A Lorathia i suoi segreti sono custoditi dai maghi della fiamma folgorante. La magia del fuoco è suddivisa in tre livelli fondamentali a pari passo con il livello del ritualista che le segue.

Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui un cerchio di fiamme che impedisce agli incantesimi di attacco (dardo incantato, mani brucianti, tocco gelido, ragnatela, scarica elettrica, palla di fuoco) di fare danno al ritualista, così non è, in ogni caso, schermato dai danni da arma, che entrano comunque.

Chiunque cerchi di entrare nel cerchio di fuoco prende fuoco "FLAME" e si fa un danno ogni 15 sec. se non si spegne.

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciaarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciaarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2 e conservarne 1, o lanciaarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare. L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per creare un muro di fuoco di 8 metri.

Sfera del metallo

Nelle terre del Regno Supremo questa sfera viene conosciuta come alchimia magica. Secondo le leggende i sortilegi alchemici permettono di conquistare grandi fortune. Secondo quanto dicono le dicerie gli alchimisti dell'ordine della Luce Nera hanno rifugi segreti in ogni dove e tramano la conquista assoluta del potere tramite i loro sortilegi, infatti, tutti gli sfortunati trovatisi a dover fare i conti con questa setta non sono stati più rivisti che sotto forma di animali, oggetti o cadaveri.

Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi tramite arma di fare danno al ritualista (immunità ai danni normali).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per creare sulla sua pelle uno strato di metallo che lo rende immune alle armi per 10 minuti, tranne quelle artefatto.

Sfera della vita

La sfera della vita è la magia della terra in continua evoluzione, pertanto è legata al mutare delle stagioni. Poche creature sono devote alla vita nei suoi elementi, la congregazione di adoratori di questa sfera sono, il più delle volte, druidi elfi e la setta si chiama gli adoratori dei 5 elementi. Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il cerchio, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi che provocano morte istantanea di fare danno al ritualista (fatal, death, crash).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per lanciare l'incantesimo vita su un soggetto morto da non più di 20 min.

Sfera della morte

Benché la sfera della morte sia la più temuta nelle terre di Etilia, non tutti quelli che la praticano sono malvagi, o mossi da intenzioni malevole. Questa magia trae il suo potere dalle profondità del regno dei morti. Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il cerchio, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi tramite arma di fare danno al ritualista (immunità alle armi normali) e agli attacchi magici di morte di ucciderlo (tutti gli incantesimi che lo portano a 0 o a meno di 0 pf).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1 danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per compiere un incantesimo di possessione (per non più di 5 min) o Fatal su un soggetto.

Attenzione: se entro 20 min. dall'attivazione di una sfera non verrà lanciato alcun danno la sfera si esaurirà lo stesso.

Abilità utili per Ritualisti

- **Alchimia (10/20)**

A livello Base il personaggio, acquisisce le nozioni alchemiche di base che gli permettono di riconoscere pozioni, veleni ed erbe.

A livello Completo il personaggio è in grado di riprodurre (pagando un costo in PX) le pozioni e i veleni che conosce.

Prerequisiti: Cultura Base per Alchimia Base, Cultura Completa per Alchimia Completa.

N.B. Maggiori dettagli sull'Alchimia, e sulla preparazione di pozioni e veleni sono reperibili nel compendio: Alchimia

- **Cultura (5/10)**

A livello Base il personaggio è in grado di leggere, scrivere e contare solo nel linguaggio comune, e la sua cultura generale è paragonabile a quella elementare.

Acquisita a livello Completo permette di conoscere molte lingue attuali, inoltre il bagaglio culturale del personaggio è ovviamente più ricco e dettagliato e comprende l'ambientazione e le divinità reperibili nei compendi: Ambientazione e Divinità.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Ispirare Coraggio (10)**

Un personaggio con questa abilità è in grado tramite storie o discorsi militari della durata minima di cinque minuti circa, di donare temporaneamente gli effetti dell'abilità Coraggio al suo pubblico, per tutta la durata del prossimo scontro, purché questo avvenga entro 10 minuti dal completamento dell'operazione.

Prerequisiti: Coraggio.

- **Conoscenza delle rune (10)**

Questa abilità permette al personaggio di conoscere il linguaggio runico, saperlo leggere e conoscere il potere di alcune rune specifiche.

Maggiori informazioni nell'appendice di approfondimento.

Prerequisiti: Cultura base.

- **Usare carte di potere (10)**

Un personaggio con questa abilità è in grado di utilizzare carte magiche che si possono trovare all'interno dell'area di gioco.

Prerequisiti: Cultura Completa.

- **Conoscenza degli spiriti (10)**

Questa abilità permette di conoscere le creature provenienti dal piano degli spiriti e sapere come placarli o allontanarli temporaneamente.

Concentrandosi, il soggetto che ha quest'abilità, riceverà un aiuto divino casuale. (contattare un master o un arbitro)

Prerequisiti: Cultura di base.

- **Cultura Piani (10)**

Questa abilità permette di conoscere i vari piani di esistenza fin ora scoperti.

Maggiori informazioni nell'appendice di approfondimento.

Prerequisiti: Cultura di base.

Cosa deve contenere la borsa di un ritualista

Il grimorio: Oggetto indispensabile dove il ritualista descrive nei minimi dettagli preghiere e passi di un rituale.

Borraccia: Contiene l'acqua per la consacrazione dell'altare.

Coppa: Oggetto sacro da mantenere sull'altare

Candele: Per creare pentacoli e catturare energia.

Panno runico: Indispensabile per l'altare, le rune indicano il tipo di magia utilizzata.

Bastone: Senza questo oggetto non possono essere eseguiti rituali né selezionate le sfere.

Pergamene vuote: Per tracciare piccoli pentacoli nell'eventualità che non si possa fare sul terreno.

Carboncino: Per tracciare pentacoli su pavimenti e altari.

Gli oggetti che un ritualista può forgiare

Bastone della stregoneria: Un mago che brandisce questo oggetto è in grado di disperdere fino a tre incantesimi di un altro mago, istantaneamente (l'abilità di questo oggetto funziona come un dissolvi magia maggiore).

Livello: esperto

Materiali: Bastone, catalizzatore, polvere d'ossa di lich.

Spada incantata: È una normale spada magica.

Livello: ritualista

Materiali: una spada (visto che non sei un fabbro), acqua consacrata ad uno spirito.

Talismano di protezione: Tre volte al giorno questo oggetto è in grado di proteggere un soggetto da fonti malvage (scudo di luce).

Livello: iniziato

Materiali: Una pietra, acqua consacrata ad Atsuky o a Selphy.

Pietra del potere: È una pietra intrisa di energia magica che consente a un mago di avere 2 incantesimi gratuiti, e ad un ritualista di riutilizzare una sfera già esaurita, può essere utilizzata una sola volta.

Livello: esperto

Materiali: Un Rubino o uno Zaffiro

Sfera di potere	Materiali Specifici
Fuoco	Lacrime del custode del fuoco/aria- Lava cristallizzata
Metallo	Lacrime del custode della terra/fuoco- Oicalco
Vita	Lacrime del custode della luce/acqua – Pozione di resurrezione
Morte	Lacrime del custode dell'oscurità/aria – Loto nero
Arcano	Lacrime di un custode elementale- Sangue di Medusa

Pergamena di dispersione: Se strappata disperde istantaneamente un incantesimo, ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1°, 2°, 3°, 4°, 5°.

Livello: ritualista

Materiali: Pergamena, piuma di Coccatrice intinta nel sangue.

Scudo incantato: Lo scudo diventa magico e protegge il soggetto che lo brandisce da incantesimi il cui cerchio varia in base al livello del ritualista (1 volta al giorno, durata 1 minuto).

Livello: iniziato (incantesimi di 1° cerchio) – ritualista (incantesimi di 2° cerchio) – esperto (incantesimi di 3° cerchio).

Materiali: Scudo (visto che non sei un fabbro) acqua consacrata a uno spirito che ricada prima su uno specchio.

Circoli

Circolo delle fiamme:



Circolo della vita



Circolo del metallo



Circolo della morte

