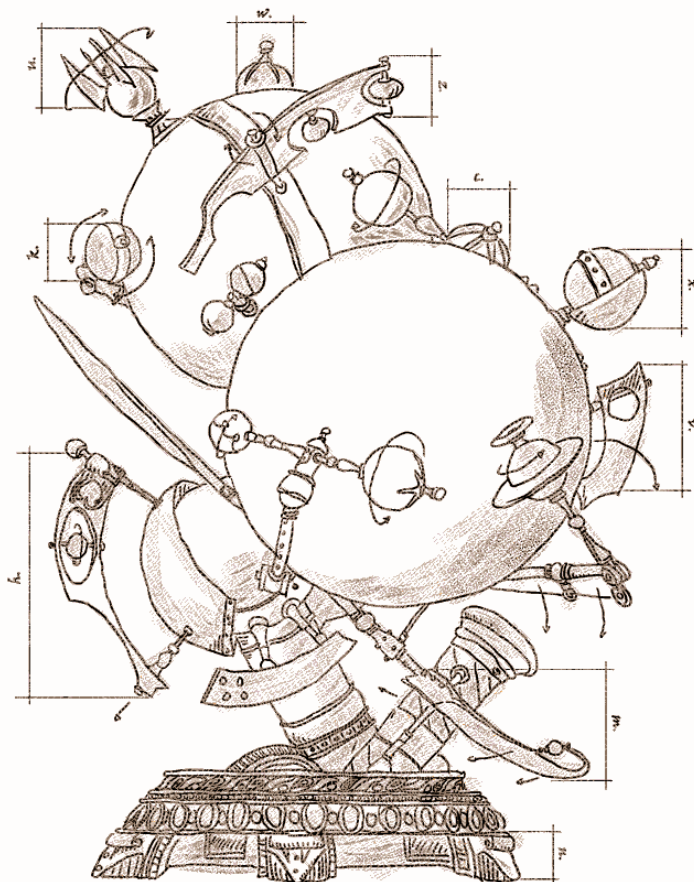




Giugno 2014

MAGIA E FEDE DELL'HURMETAL by iVdM is licensed under the Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.

To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>
Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>

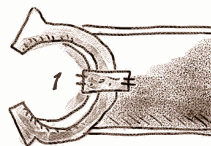
Testo Alessandro Haag, Arianna Zanini, Elisabetta Felaco, Massimiliano Pistilli, Mattia Loche,
Giovanni Borri, Renata Bella. Grafica di Nazareno Palange.

MAGIA E FEDE

Nelle Terre di Confine la magia ha assunto nel tempo diverse forme a seconda delle zone in cui essa è stata studiata e sviluppata. Attualmente le forme di magia ufficialmente riconosciute sono:

- + **Magia Arcana**, che trae potere dalla trama magica del mondo e tutti coloro che vogliono apprenderne i segreti possono farlo tramite difficili studi ed addestramenti in accademie di magia.
- + **Magia Druidica**, ha origine dagli Antichi Dei che permettono ai loro fedeli di compiere miracoli.
- + **Magia Sacra**, ha origine dalla fede nella Fiamma di Sigmar. La sorgente del suo potere viene sovente attribuita a Sigmar stesso e tutti i fedeli del sacro fuoco possono essere iniziati alla sua pratica.
- + **Magia Necromantica**, ha origine dall'Hurmetal e si dice esista da quando esistano le nebbie. I suoi usufruitoti sono fedeli al male ed al volere delle nebbie stesse.

Tutte le forme di magia si dividono in due categorie, incantesimi e rituali. Gli incantesimi sono quelli di più semplice apprendimento e la loro esecuzione è generalmente molto veloce. Questi sono accademicamente suddivisi in "Cerchi" che ne caratterizzano il potere e la difficoltà. I rituali rappresentano una più complessa e potente forma di magia che per essere portata a termine richiede non pochi rischi per i partecipanti, soprattutto in caso di fallimento.



CONOSCERE ED UTILIZZARE LA MAGIA

Per utilizzare la magia è necessario attribuire al personaggio una serie di abilità, divise tra conoscenze e competenze. Tali abilità renderanno il personaggio in grado di lanciare magie, officiare rituali e portare avanti studi personali. Gli incantesimi possono essere appresi trovando pergamene che ne spieghino il funzionamento o trovando qualcuno disposto ad insegnarli. Imparare un incantesimo è impossibile senza avere alcun maestro o testo di riferimento su cui studiare. Per apprendere un incantesimo nuovo è necessario spendere del tempo tra un evento e l'altro. In questa sede ci soffermiamo a ricordare che la riuscita del gioco è affidata all'onestà di tutti i suoi partecipanti e che il regolamento deve essere rispettato anche senza il controllo attivo dei master.

NB La conoscenza è di tipo "accademico" ossia ufficiale e non vuol dire che comprenda tutto ciò che effettivamente esiste!!

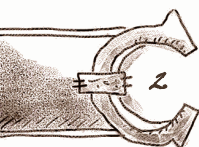
Abilità di Conoscenza

Le prime abilità fondamentali sono quelle che permettono di conoscere una forma di magia. Acquisendo una o più di queste conoscenze il personaggio *conoscerà tutti gli incantesimi ed i rituali* appartenenti a quella determinata forma di magia.

Conoscenza Magia Arcana

Fornisce una conoscenza accademica di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Arcano.

- + Prerequisiti: --
- + Tempo di apprendimento: 6 mesi



Conoscenza Magia Druidica

Fornisce una conoscenza accademica di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Druidico.

- + Prerequisiti: Fede (Antichi Dei).
- + Tempo di apprendimento: 6 mesi.

Conoscenza Magia Necromantica

Fornisce una conoscenza accademica di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Necromantico.

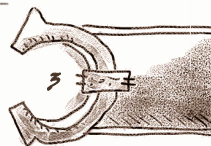
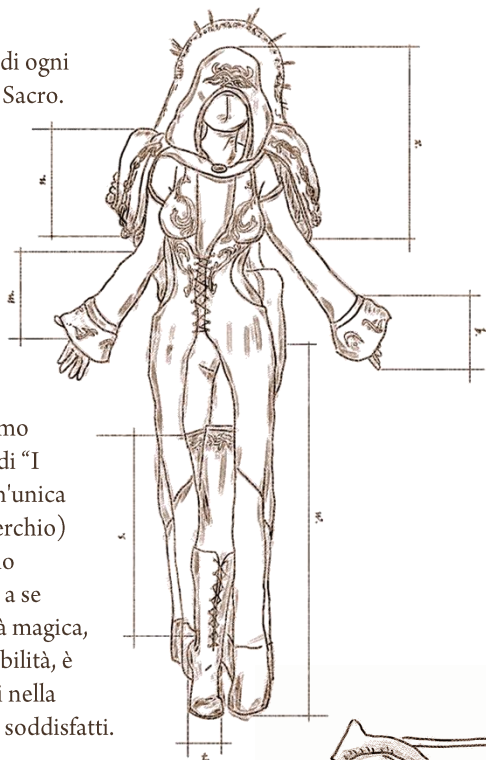
- + Prerequisiti: Fede (Hurmetal).
- + Tempo di apprendimento: 6 mesi

Conoscenza Magia Sacra

Fornisce una conoscenza accademica di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Sacro.

- + Prerequisiti: Fede (Sacra Fiamma).
- + Tempo di apprendimento: 6 mesi

Per conoscere a fondo un incantesimo specifico, e quindi poterlo lanciare con successo, è necessario avere l'abilità relativa di conoscenza (Es: Conoscere incantesimo Controllo del corpo); gli incantesimi di "I Cerchio" vengono appresi tutti con un'unica abilità (Conoscere incantesimi di I Cerchio) mentre per gli altri ad ogni incantesimo corrisponde una abilità di conoscenza a se stante. Per poter apprendere un'abilità magica, come avviene in generale per le altre abilità, è necessario che tutti i prerequisiti citati nella descrizione dell'abilità stessa vengano soddisfatti.



C⊕N⊕SCENZA INCAN⊕ESIMI

Conoscenza Incantesimi Arcani (I Cerchio)

Permette di lanciare Incantesimi Arcani di "I Cerchio" un numero ILLIMITATO di volte.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Arcani.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Conoscenza Incantesimo Arcano (II Cerchio)

Permette di lanciare un singolo Incantesimo Arcano di "II Cerchio". Ogni incantesimo è una abilità a sé stante.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Arcani.
No alla creazione.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Conoscenza Incantesimi Druidici (I Cerchio)

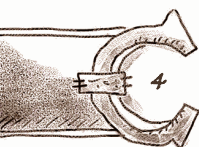
Permette di lanciare Incantesimi Druidici di "I Cerchio" un numero ILLIMITATO di volte.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Druidici.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Conoscenza Incantesimo Druidico (II Cerchio)

Permette di lanciare un singolo Incantesimo Druidico di "II Cerchio". Ogni incantesimo è una abilità a sé stante.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Druidici.
No alla creazione.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.



Conoscenza Incantesimi Necromantici (I Cerchio)

Permette di lanciare Incantesimi Necromantici di “I Cerchio” un numero ILLIMITATO di volte.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Necromantici.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Conoscenza Incantesimi Necromantici (II Cerchio)

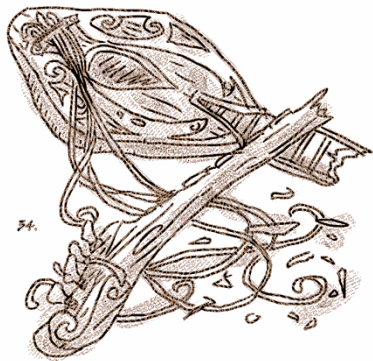
Permette di lanciare un singolo Incantesimo Necromantico di “II Cerchio”. Ogni incantesimo è una abilità a sé stante.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Necromantici.
No alla creazione.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Conoscenza Incantesimi Sacri (I Cerchio)

Permette di lanciare Incantesimi Sacri di “I Cerchio” un numero ILLIMITATO di volte.

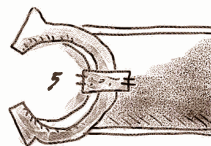
- + Prerequisiti:
Lanciare Incantesimi Sacri.
- + Tempo di apprendimento:
3 mesi.



Conoscenza Incantesimi Sacri (II Cerchio)

Permette di lanciare un singolo Incantesimo Sacro di “II Cerchio”. Ogni incantesimo è una abilità a sé stante.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi Sacri.
No alla creazione.
- + Tempo di apprendimento: 3 mesi.



COMPETENZA

Per poter effettivamente lanciare incantesimi è necessaria la competenza appropriata alla forma di magia che si conosce (Es.: Lanciare Incantesimi Arcani). Con la scelta di questa competenza il personaggio riceve automaticamente la possibilità di lanciare 3 *incantesimi a scelta*, tra quelli conosciuti, per ogni sessione di gioco. Per lanciare un numero maggiore di incantesimi è necessario apprendere delle specifiche abilità sempre di competenza: “Potenza Magica” e “Potenza Magica Superiore” che permettono ognuna un incremento di 3 nel numero di incantesimi lanciabili.

Lanciare Incantesimi Arcani

Permette di lanciare 3 incantesimi Arcani di “Il Cerchio” a sessione di gioco.

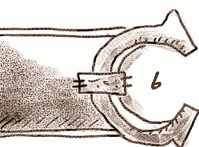
- + Prerequisiti: NO armatura.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Lanciare Incantesimi Druidici

Permette di lanciare 3 incantesimi Druidici di “Il Cerchio” a sessione di gioco.

- + Prerequisiti: NO armatura di Metallo.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Per poter utilizzare la COMPETENZA “Lanciare Incantesimi Druidici” non bisogna avere NESSUNA, pena la perdita permanente o temporanea dell’abilità, delle seguenti ABILITÀ SPECIALI: “Benedetto, Puro, Maledetto e Corrotto”.



Lanciare Incantesimi Sacri

Permette di lanciare 3 incantesimi Sacri di “II Cerchio” a sessione di gioco.

- + Prerequisiti: NO armatura di Metallo.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Lanciare Incantesimi Necromantici

Permette di lanciare 3 incantesimi Necromantici di “II Cerchio” a sessione di gioco.

- + Prerequisiti: NO armatura.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Potenza Magica

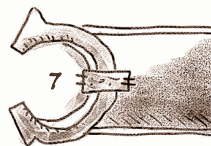
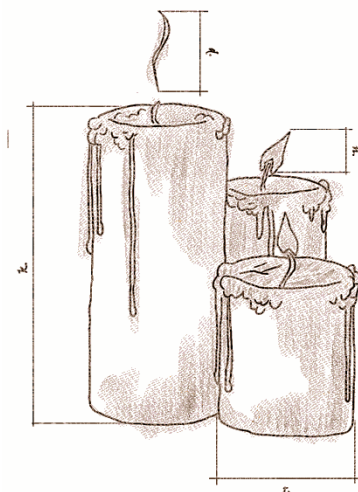
Aumenta di 3 il numero di incantesimi lanciabili, a sessione di gioco, di qualsiasi forma di magia conosciuta. Può essere preso una sola volta e non alla creazione del personaggio.

- + Prerequisiti: Lanciare Incantesimi.
NO creazione.
- + Tempo di apprendimento:
2 mesi.

Potenza Magica Superiore

Aumenta di 3 il numero di incantesimi lanciabili, a sessione di gioco, di qualsiasi forma di magia conosciuta. Può essere preso una sola volta e non alla creazione del personaggio.

- + Prerequisiti: Potenza Magica.
NO creazione.
- + Tempo di apprendimento:
4 mesi.



⊕FFICIARE RI⊕UALI

Per poter effettivamente officiare un rituale di un determinato tipo di magia è necessario: avere la conoscenza di quel tipo di magia, la competenza nel lanciare incantesimi di quel tipo di magia ed infine la competenza nell'officiare i relativi rituali. Ad esempio, un personaggio potrà officiare rituali arcani se ha la conoscenza “Conoscere la Magia Arcana”, la competenza “Lanciare Incantesimi Arcani” e la competenza “Officiare Rituali Arcani”.

Con la scelta della competenza “Officiare Rituali” il personaggio riceve automaticamente la possibilità di officiare un qualsiasi rituale tra quelli del tipo da lui conosciuto (Es.: Rituali Arcani).

Tutti coloro che sono in grado di lanciare incantesimi possono partecipare ad un qualsiasi rituale, ma potranno officiare solo quelli per cui hanno la COMPETENZA relativa. Questo perché il personaggio è in grado di concentrarsi e partecipare ad un qualsiasi rituale (possiede l'abilità Lanciare Incantesimi), ma ha imparato ad officiare solo quelli di un tipo (possiede l'abilità Officiare Rituali Arcani). Es.: Il mio mago sa lanciare incantesimi arcani e quindi può partecipare a qualsiasi tipo di rituale e potrà accedere SOLO alla COMPETENZA “Officiare Rituali Arcani”.

Officiare Rituali Arcani

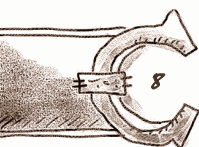
Permette di officiare un qualsiasi Rituale Arcano.

- + Prerequisiti: Conoscenza Magia Arcana.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Officiare Rituali Druidici

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Druidico.

- + Prerequisiti: Conoscenza Magia Druidica.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.



Officiare Rituali Necromantici

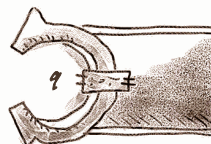
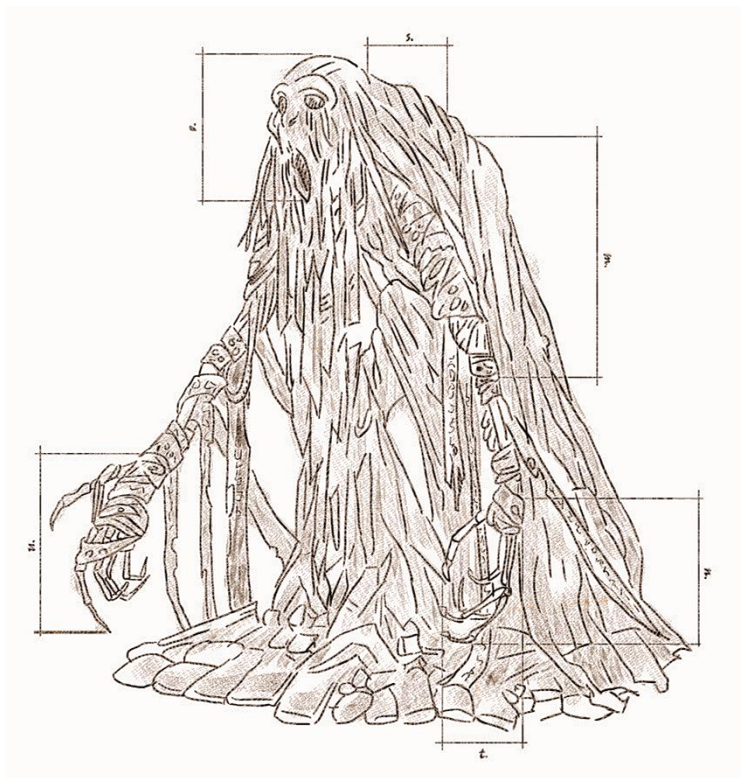
Permette di officiare un qualsiasi Rituale Necromantico.

- + Prerequisiti: Conoscenza Magia Necromantica.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Officiare Rituali Sacri

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Sacro.

- + Prerequisiti: Conoscenza Magia Sacra.
- + Tempo di apprendimento: 2 mesi.



UTILIZZARE LA MAGIA

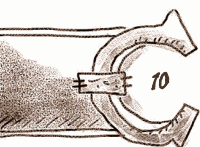
Un personaggio che usi la magia per definirsi tale dovrà dedicarsi allo studio ogni giorno. Gli incantesimi arcani devono essere studiati giornalmente su tomi in cui il mago annota tutte le sue formule (*stiamo parlando di un libro di magia che il personaggio dovrà sempre portare con se*). Incantesimi Sacri e Druidici sono invece di natura diversa, divina, ma necessitano comunque di applicazione giornaliera nel ripasso di formule e preghiere rivolte alla propria divinità.

Da un punto di vista pratico per lanciare un incantesimo è necessario proferire in maniera corretta la formula associata all'incantesimo, eseguire adeguatamente le necessarie movenze e possedere gli eventuali ingredienti indicati. Formule e gestualità sono comprese nelle descrizioni delle abilità di conoscenza dei singoli incantesimi. Con lo stesso procedimento vengono gestite alcune pratiche alchemiche ed i rituali, che però possono prevedere prerequisiti particolari ed un numero di persone variabile.

CHIAMATA DI RIFERIMENTO PER GLI INCANTESIMI

IMPERIUM (Evento Sovrannaturale): tutti i personaggi che sentono pronunciare questa chiamata sono pervasi da un potere sovrannaturale che turba i loro animi e blocca le loro membra. Qualsiasi tipo di attività si stia svolgendo viene ad essere sospesa e qualsiasi parola si stia pronunciando viene soffocata in gola. A meno che non sia specificato esplicitamente le vittime di una chiamata IMPERIUM ricordano tutto.

In termini di gioco tutti devono fermarsi un attimo ad ascoltare le poche parole che il mago dirà successivamente alla chiamata ed eseguirne gli effetti qualora si sia vittime dell'incantesimo.

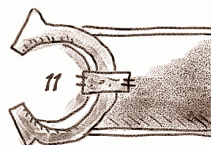
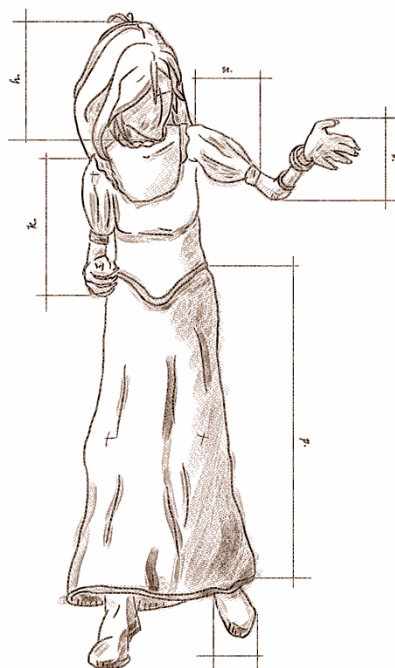


INCANTESIMI & RITUALI

Viene ora riportata una spiegazione dettagliata dei singoli incantesimi e dei singoli rituali. Di seguito sono presentati solo quelli normalmente insegnati ai novizi e non sono certamente gli unici esistenti. Tutti gli incantesimi ed i rituali di seguito elencati sono quindi quelli codificati nelle accademie di magia, nella Foresta Sacra e nei tempi del Sacro Fuoco. Nessuno sa quali e quanti altri ne esistano ma di sicuro ogni mago, druido o inquisitore conserva gelosamente i suoi segreti.

Per lanciare ogni incantesimo è necessario pronunciare la *formula* magica correttamente, compiere le eventuali movenze, utilizzare il *focus* e trovarsi nel giusto *raggio d'azione*.

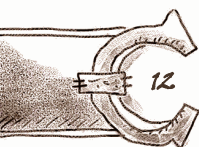
La distanza alla quale può arrivare un incantesimo (da pochi metri fino anche a dieci o dodici) dipende dalla "scenicità" stessa del lanciatore dell'incantesimo, che con i suoi gesti, le sue parole e i focus richiama l'attenzione dei partecipanti al gioco in vista della chiamata IMPERIUM. Tutti coloro che sentono la chiamata IMPERIUM sono i possibili destinatari dell'incantesimo appena lanciato e quindi dovranno prestare massima attenzione alle parole del lanciatore.



Di seguito sono riportate le spiegazioni di alcuni termini utilizzati nella descrizione degli incantesimi.

DURA+A

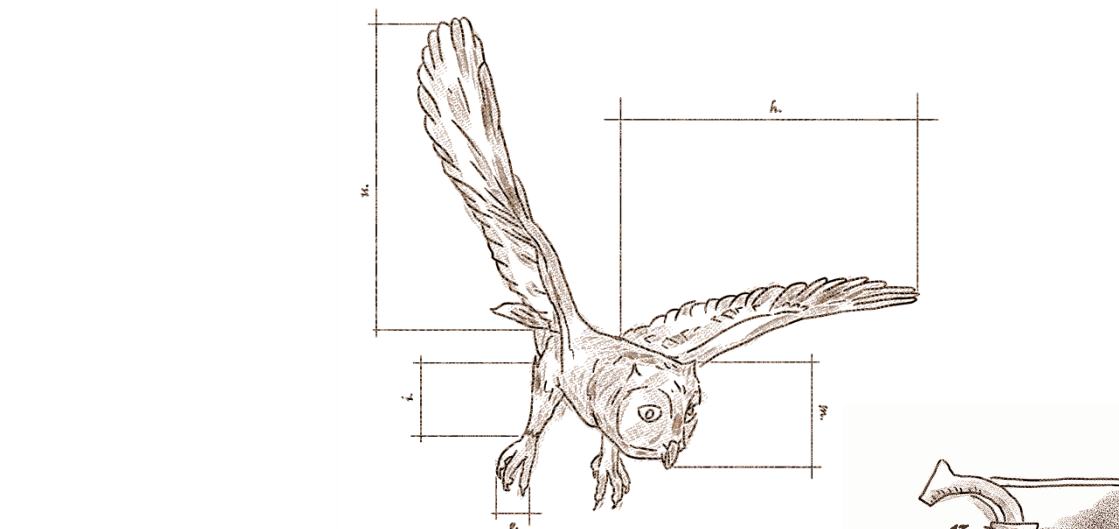
- + **Istantaneo:** l'effetto degli incantesimi è istantaneo, in quanto lo stato da essi generato si manifesta subito dopo aver pronunciato la formula (ad esempio, una cura è istantanea in quanto avviene subito dopo aver pronunciato la formula.)
- + **Scena:** l'effetto perdura per tutto il tempo necessario allo svolgimento e all'esaurirsi dell'incantesimo (ad esempio, parlare con i morti o leggere un linguaggio particolare durano la scena necessaria per lo svolgersi dell'incantesimo stesso), oppure per tutta la durata del momento contingente che l'incantesimo ha come obiettivo (ad esempio, un incantesimo di controllo delle emozioni ha durata scena in quanto l'incantesimo è stato lanciato per generare in quel particolare momento una qualche reazione e quindi la scena è il momento nel quale l'effetto dell'incantesimo deve perdurare).
- + **Alba/Tramonto:** l'effetto dura fino al momento nel quale il sole non tramonta o sorge, dipende da cosa avviene per primo.
- + **Sessione:** l'incantesimo dura per tutta la durata della sessione live.
- + **Permanente:** l'incantesimo dura per sempre, ovvero ha un effetto permanente sul suo bersaglio (ad esempio, l'incantesimo di corruzione della materia lascia l'oggetto inutilizzabile per sempre, fino a quando non verrà riparato in qualche modo).



- + **Personale:** l'incantesimo ha effetto solo su chi lancia l'incantesimo.
- + **Bersaglio:** l'incantesimo ha effetto su un qualsiasi bersaglio colpibile dall'incantesimo stesso (Es.: un incantesimo di cura dei druidi ha effetto su un qualsiasi essere vivente, ma non su un oggetto).

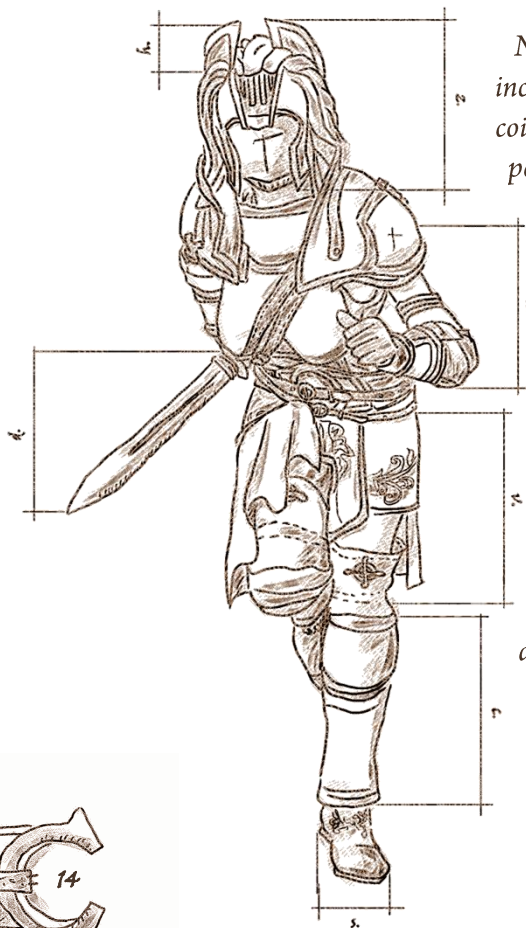
FOCUS

Rappresentano l'oggetto che permette alla magia di manifestarsi e spesso il modo con il quale l'incantesimo viene reso efficace. Ogni incantesimo possiede i propri focus nella stessa descrizione, essi sono stati scelti in modo da bilanciare sia nella stessa lista di incantesimi che fra liste differenti il potere di ogni incantesimo e di ogni lanciatore. Sono necessari ma comunque indicativi, nel senso che un giocatore può proporre delle varianti ai focus, purché queste siano approvate dai master e siano dello stesso livello di difficoltà e livello scenico del focus da noi proposto.



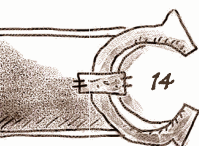
I VICOLI DI MALASTRANA

Sottolineiamo come l'incantesimo e il suo lancio sono un momento di gioco di ruolo molto importante e che deve essere considerato, da tutti i giocatori presenti, come una occasione nella quale mettersi in gioco e provare le proprie capacità "ruolistiche". Il lancio degli incantesimi è un atto che richiama forze antiche e misteriose, in grado di distruggere la vita se usate in malo modo, e quindi il lanciatore dell'incantesimo non deve mai prendere troppo per gioco l'atto stesso che sta svolgendo.



Non è possibile lanciare incantesimi mentre si è coinvolti in prima persona in un

combattimento o in una qualsiasi azione violenta o concitata poiché non vi è la concentrazione sufficiente affinché l'atto magico vada a buon fine ed ogni colpo subito farà perdere definitivamente la concentrazione e l'incantesimo stesso.



INCANTESIMI ARCANI

Di seguito verranno presentati tutti gli Incantesimi Arcani più comuni nelle terre di confine. Ricordiamo che alla creazione ogni personaggio può scegliere tra 7 abilità.

INCANTESIMI ARCANI DI "I CERCHIO"

Gli incantesimi arcani di "I Cerchio" possono essere lanciati dal Mago tutte le volte che vuole utilizzando questa formula magica:

"Summa potentia artis magicae, iubeo IMPERIUM"

Occhio del Mago

Durata: Istantaneo

Area: Bersaglio

Focus: Una lente che il Mago tiene davanti all'occhio mentre esamina la zona intorno a se nel momento dell'incantesimo.

Effetto: Il Mago può individuare la presenza di creature, effetti o oggetti magici (questo permette al giocatore di aprire anche eventuali buste fuori gioco con la scritta sopra "Occhio del Mago").

Speciale: --

Incanalare l'Energia

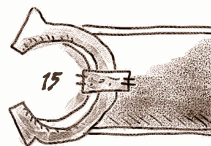
Durata: Istantaneo

Area: Personale

Focus: Il Mago deve meditare (ripetendo in continuazione la formula base degli incantesimi arcani) all'interno di un circolo di sale dove deve rimanere seduto per almeno 30 minuti.

Effetto: Permette di recuperare le capacità di lancio degli incantesimi di Secondo Circolo.

Speciale: Può essere fatto solo una volta a sessione.



I VICOLI DI MALASTRANA

Visione della Magia

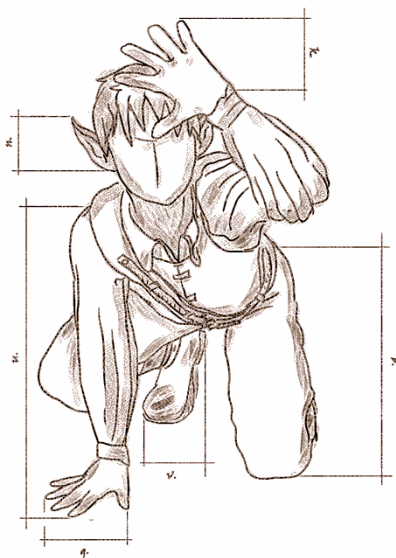
Durata: Scena

Area: Bersaglio

Focus: Della polvere colorata che il Mago deve lasciar cadere sul bersaglio dell'incantesimo.

Effetto: Il Mago è in grado di scoprire eventuali oggetti celati magicamente.

Speciale: --



Luce Arcana

Durata: Alba/Tramonto

Area: Focus

Focus: Un bastone o una bacchetta di legno o di metallo con all'estremità una pietra o un minerale, di color bianco o verde (all'interno della punta deve essere sistemato dal Giocatore la minitorcia o la starlight che utilizzerà per emettere luce).

Effetto: Il Mago può utilizzare il focus che ha preparato per fare luce.

Speciale: Il colore della luce deve essere bianca o verde.

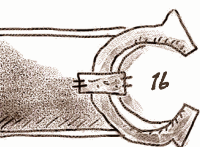
Velo Invisibile

Durata: Sessione

Area: Bersaglio

Focus: Della polvere colorata con il quale il Mago deve coprire completamente l'oggetto che vuole nascondere; una volta che l'oggetto è completamente coperto, può essere posizionato all'interno di una scatola munita di una scritta "fuori gioco".

Effetto: Permette al Mago di nascondere alla vista (e quindi di mettere fuori gioco) un piccolo oggetto che deve essere completamente contenuto dalla scatola e quindi posto in questo modo fuorigioco



(ci sono incantesimi che permettono comunque di vedere queste scatole); la scatola può essere portata dietro dal Mago o posta in un luogo, ma non può essere trasportata o spostata da nessun altro (eccetto i Master).

Speciale: --

Parola della Magia

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Una bacchetta di metallo o di minerale che va passata sopra l'oggetto da tradurre.

Effetto: Quando si apprende questo incantesimo viene fornito una tabella di traduzione che può essere utilizzata per decifrare l'iscrizione in linguaggio magico, ovvero scritta in (fantasioso) latino. Solo dopo aver operato l'incantesimo l'iscrizione può essere letta.

Speciale: --

INCANTESIMI ARCANI DI "II CERCHIO"

Gli incantesimi arcani di "II Cerchio" possono essere lanciati dal Mago secondo le abilità di potenziamento magico possedute, utilizzando questa formula magica:

"Summa potentia artis magicae, iubeo IMPERIUM"

Curare (se stesso)

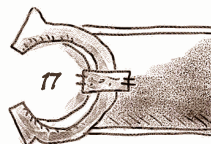
Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Una pozione di colore strano che il Mago deve consumare interamente subito dopo il lancio dell'incantesimo.

Effetto: Cura completamente le ferite del Mago.

Speciale: --



I VICOLI DI MALASTRANA

Controllo Mentale

Durata: Alba/Tramonto (vedi Speciale)

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Un guanto di cuoio o stoffa con incastonata sopra un pietra particolare (a scelta del Giocatore) che il Mago deve muovere davanti al viso della vittima subito prima la chiamata IMPERIUM e per tutto il tempo che gli occorre per spiegare l'effetto dell'incantesimo.

Effetto: Permette al Mago di indurre un senso di amicizia nel bersaglio oppure di costringerlo a compiere una qualunque azione (che non vada totalmente contro la natura e l'indole del bersaglio).

Speciale: Se il bersaglio compie l'azione comandatagli dal Mago l'incantesimo si conclude.

Controllo del corpo

Durata: Scena

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Una polvere (innocua) che il Mago deve soffiare o lanciare in faccia alla vittima (non troppo vicino, in modo da non prenderlo negli occhi).

Effetto: Permette di indurre sonnolenza nel bersaglio.

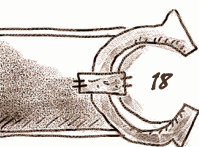
Speciale: --

Controllo della materia

Durata: Sessione

Area: Bersaglio

Focus: Un cerchio di polvere d'argento nel quale deve porre l'oggetto da incantare, mentre pronuncia la formula; al termine della formula il Mago deve bruciare una pergamena sulla quale avrà disegnato in modo schematico l'oggetto da incantare. Infine, dovrà legare un piccolo cordino d'oro (di quelli che si trova in merceria) in una parte visibile dell'oggetto reso perfetto. Quando l'incantesimo terminerà, il proprietario dell'oggetto rimuoverà il cordino per mostrare che l'incantamento si è concluso.



Effetto: Permette di rendere perfetto l'oggetto bersaglio (nel caso di un arma, chi la usa può usufruire della chiamata Damnum e, se è un'armatura, la protezione aumenta di 2 punti)

Speciale: --

Immunità ai colpi fisici

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: un fumogeno (di quelli piccoli, vedi Appendice) da accendere al termine della formula, dopo aver spiegato l'effetto: per tutto il tempo in cui il fumogeno è acceso nessun attacco potrà danneggiare il Mago.

Effetto: Si è completamente immuni ai colpi fisici di armi o simili.

Speciale: --

Immunità alla magia

Durata: Alba/Tramonto

Area: Personale

Focus: Una pergamena sulla quale il Mago ha scritto la formula dell'incantesimo e che brucerà alla fine della formula per rendere efficace l'incantesimo; inoltre il Mago dovrà munirsi di un particolare ciondolo (che non viene danneggiato o perduto dal lancio di questo incantesimo) e che dovrà rendere ben visibile sul suo petto subito dopo il lancio dell'incantesimo.

Effetto: Rende il Mago completamente immune agli incantesimi che colpiscono la mente.

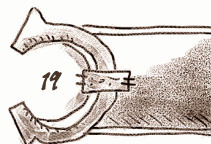
Speciale: --

Barriera magica

Durata: Vedi Speciale.

Area: Personale

Focus: Un quadrato fatto di sale, con ai vertici delle candele che vengono accese alla fine della formula per rendere efficace la barriera.



I VICOLI DI MALASTRANA

Effetto: Il Mago può tenere lontano da se stesso (4/5 metri) una qualsiasi creatura magica o effetto magico.

Speciale: La barriera dura fino a quando il Mago non esce dalla zona delimitata dal quadrato.

INCAN+ESIMI DRUIDICI

Ricordiamo che per poter utilizzare gli Incantesimi Druidici non bisogna avere nessuna delle seguenti abilità speciali: “Benedetto, Puro, Maledetto o Corrotto”.

INCAN+ESIMI DRUIDICI DI “I CERCHIO⊕”

Gli incantesimi druidici di “I Cerchio” possono essere lanciati dal druido tutte le volte che vuole utilizzando questa formula magica:

“Bùlematoi palaìòn teòn, légo IMPERIUM”

*Tutti gli Incantesimi Druidici hanno come prerequisito l'abilità Fede negli
Antichi Dei.*

Vista della Natura

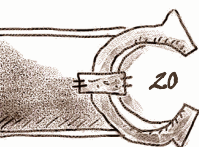
Durata: Istantaneo

Area: Un bersaglio toccato

Focus: Acqua pura con la quale il druido deve bagnarsi la mano e toccare il bersaglio e una piccola foglia da mettere nella propria bocca.

Effetto: Il Druido può individuare la presenza di malattie nel bersaglio che ha toccato.

Speciale: --



Comunione con la Natura

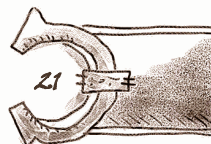
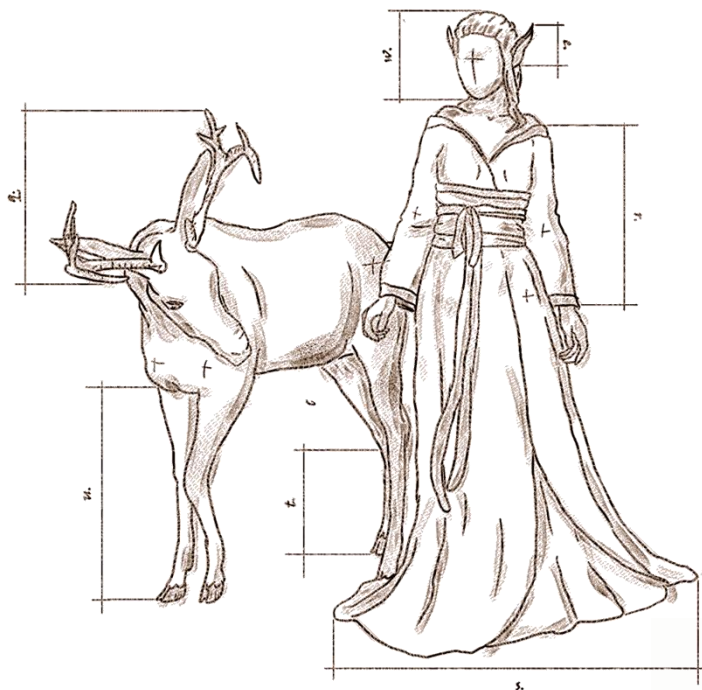
Durata: Istantaneo

Area: Personale

Focus: Un infuso di erbe speciali (a discrezione del Giocatore) che deve essere preparato al momento; il Druido provvede a bere l'infuso mentre è ancora caldo e prima che si raffreddi consumandolo tutto mentre si trova in un luogo calmo e abbastanza isolato, a contatto con un albero vivo.

Effetto: Permette di recuperare le capacità di lancio degli incantesimi di Secondo Circolo.

Speciale: Può essere fatto solo una volta a sessione.



I VICOLI DI MALASTRANA

Lingua della Terra

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Una foglia abbastanza grande che il Druido deve mettersi davanti alla bocca per poter riuscire a parlare con lo Spirito.

Effetto: Permette al Druido di comunicare con gli Spiriti e le Creature della Natura.

Speciale: --

Potere delle Lucciole

Durata: Alba/Tramonto

Area: Focus

Focus: Un bastone o una bacchetta di legno con all'estremità una pietra o un minerale, di color azzurro o verde (all'interno della punta deve essere sistemato dal Giocatore la minitorcia o la starlight che utilizzerà per emettere luce).

Effetto: Il Druido può utilizzare il focus che ha preparato per fare luce.

Speciale: Il colore della luce deve essere bianca, azzurra o verde.

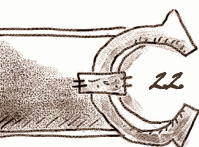
Rampicanti dell'Oblio

Durata: Sessione

Area: Bersaglio

Focus: Dei rami di rampicanti che devono essere avvolti intorno all'oggetto; una volta che l'oggetto è completamente avvolto dai rami, può essere posizionato all'interno di una scatola munita di una scritta "fuorigioco".

Effetto: Permette al Druido di nascondere alla vista (e quindi di mettere fuori gioco) un piccolo oggetto che deve essere completamente contenuto dalla scatola e quindi posto in questo modo fuorigioco



(ci sono incantesimi che permettono comunque di vedere queste scatole); la scatola può essere portata dietro dal Druido o posta in un luogo, ma non può essere trasportata o spostata da nessun altro (eccetto i Master).

Speciale: Il Druido può usare una e una sola scatola.

Dono della Lingua

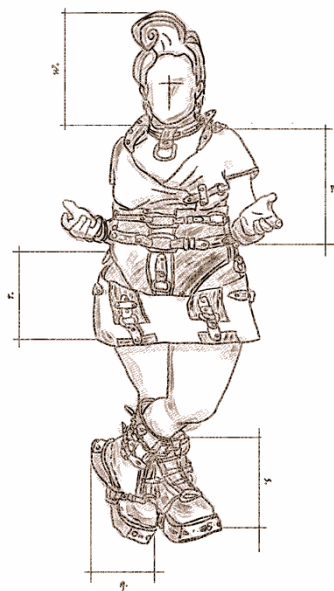
Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Delle foglie secche finemente tritate che il Druido deve lasciare cadere sulla scritta da leggere, coprendola completamente (dopo averla coperta, può rimuovere le foglie e tradurre tramite l'apposito foglio).

Effetto: Quando si apprende questo incantesimo viene fornito una tabella di traduzione che può essere utilizzata per decifrare l'iscrizione in linguaggio druidico, ovvero translitterata con l'alfabeto greco. Solo dopo aver operato l'incantesimo l'iscrizione può essere letta.

Speciale: --



INCANTESIMI DRUIDICI DI “II CERCHIO”

Gli incantesimi druidici di “II Cerchio” possono essere lanciati dal druido secondo le abilità di potenziamento magico possedute, utilizzando questa formula magica:

“Bùlematoi palaìon teòn, légo IMPERIUM”

*Tutti gli Incantesimi Druidici hanno come prerequisito l'abilità Fede negli
Antichi Dei.*

Curare (se stessi o altri)

Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Della pomata da spalmare direttamente sulla ferita.

Effetto: Cura completamente le ferite del bersaglio.

Speciale: --

Controllo Mentale

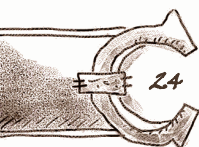
Durata: Scena

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Un frutto che il Druido deve addentare prima di pronunciare la chiamata IMPERIUM.

Effetto: Permette al Druido di controllare le emozioni del bersaglio.

Speciale: --



Controllo del corpo

Durata: Alba/Tramonto

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Un piccolo pupazzo di legno e ceppi al quale il Druido deve rompere le gambe prima della chiamata IMPERIUM; per far recuperare dalla stanchezza è invece necessario che il Druido prepari e faccia bere un infuso caldo di erbe al bersaglio.

Effetto: Il Druido può invocare uno a scelta fra i seguenti due effetti: il primo effetto è quello di indurre un senso di stanchezza (impossibilità di correre, fare movimenti rapidi e combattere) nel bersaglio; l'altro effetto è quello di far scomparire gli effetti della stanchezza.

Speciale: --

Controllo della materia

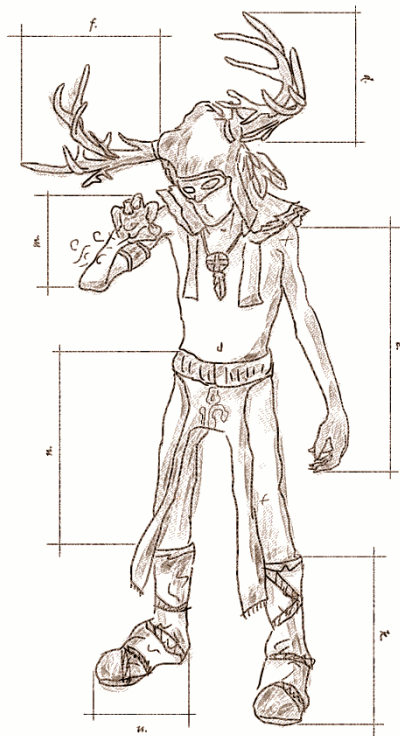
Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Un'osso che deve essere legato con della corda all'oggetto da riparare.

Effetto: Permette di riparare materiali non viventi (permette quindi di riparare armature, spade, sedie, chiavi, ecc...).

Speciale: --



I VICOLI DI MALASTRANA

Immunità ai colpi fisici

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Un unguento che il Druido si deve cospargere sulle mani; poi terrà per tutto la durata dell'incantesimo il palmo girato verso i propri nemici.

Effetto: Si è completamente immuni ai colpi fisici di armi o simili.

Speciale: --

Immunità alla magia

Durata: Alba/Tramonto

Area: Personale

Focus: Un infuso di erbe che il Druido deve preparare poco prima del lancio dell'incantesimo; l'infuso deve essere consumato caldo per rendere efficace l'incantesimo.

Effetto: Rende il druido immune agli incantesimi che colpiscono il suo corpo.

Speciale: --

Barriera magica

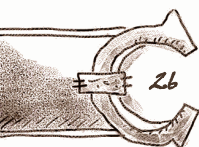
Durata: Vedi Speciale

Area: Bersaglio

Focus: Un triangolo di pietre e rami che circonda il bersaglio.

Effetto: Il Druido può tenere lontano dal bersaglio (4/5 metri) una qualsiasi creatura non viva.

Speciale: La barriera dura fino a quando il Druido o il Bersaglio non escono dalla zona delimitata dal triangolo.



INCANTESIMI SACRI

Di seguito verranno presentati tutti gli Incantesimi Sacri a disposizione dei seguaci di Sigmar per combattere il male delle Nebbie.

INCANTESIMI SACRI DI "I CERCHIO"

Gli incantesimi sacri di "I Cerchio" possono essere lanciati dall'inquisitore tutte le volte che vuole utilizzando questa formula magica:

"Scia durb at uluk IMPERIUM"

*Tutti gli Incantesimi Sacri hanno come prerequisito l'abilità Fede
nella Sacra Fiamma.*

Occhi di Sigmar

Durata: Istantaneo

Area: Bersaglio

Focus: Una candela accesa posta davanti agli occhi dell'Inquisitore.

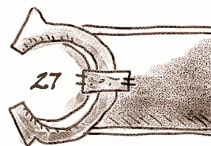
Effetto: L'inquisitore può comprendere se una zona o un bersaglio è corrotto dall'Hurmetal (chiedendo al soggetto o leggendo eventuali buste fuorigioco con sopra la scritta "Occhi di Sigmar").

Speciale: --

Dono del Fuoco

Durata: Istantaneo

Area: Personale

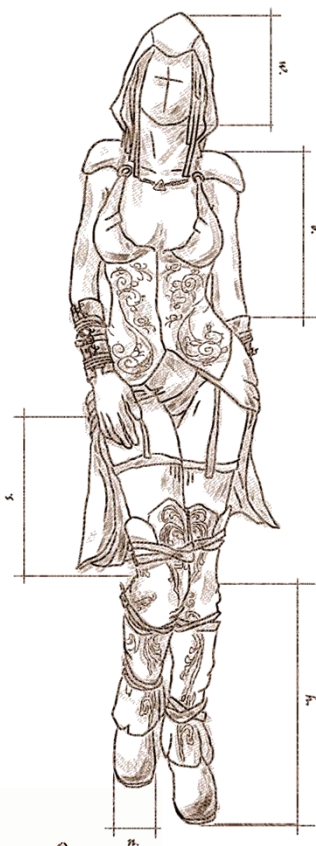


I VICOLI DI MALASTRANA

Focus: Un quadrato delimitato ai quattro vertici da delle candele;
l'Inquisitore dovrà rimanere dentro, salmodiando la formula base dell'incantesimo, fin quando le candele non si sono consumate completamente (minimo 30 minuti).

Effetto: Permette di recuperare le capacità di lancio degli incantesimi di Secondo Circolo.

Speciale: Può essere fatto solo una volta a sessione.



Martello di Sigmar

Durata: Scena

Area: Bersaglio

Focus: Una fiamma davanti agli occhi del bersaglio.

Effetto: L'inquisitore può rivolgere una e una sola domanda al bersaglio il quale dovrà rispondere sinceramente.

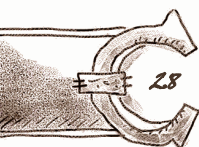
Speciale: Può essere usato una sola volta a bersaglio durante la stessa sessione.

Luce della Fede

Durata: Alba/Tramonto

Area: Focus

Focus: Un bastone o una bacchetta di metallo con all'estremità una pietra o un minerale, di color bianca o rossa (all'interno della punta deve essere sistemato dal Giocatore la minitorcia o la starlight che utilizzerà per emettere luce).



Effetto: L'inquisitore può utilizzare il focus che ha preparato per fare luce.

Speciale: Il colore della luce deve essere bianca o rossa.

Mani di Sigmar

Durata: Sessione

Area: Bersaglio

Focus: Un filo di rame o di qualche altro metallo con il quale l'Inquisitore deve avvolgere tutto l'oggetto da nascondere, prima di poterlo mettere nella scatola fuori gioco.

Effetto: Permette all'Inquisitore di nascondere alla vista (e quindi di mettere fuori gioco) un piccolo oggetto che deve essere completamente contenuto dalla scatola e quindi posto in questo modo fuorigioco (ci sono incantesimi che permettono comunque di vedere queste scatole); la scatola può essere portata dietro dall'Inquisitore o posta in un luogo, ma non può essere trasportata o spostata da nessun altro (eccetto i Master).

Speciale: L'inquisitore può usare una e una sola scatola.

Lingua Sacra

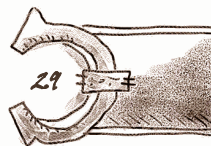
Durata: Scena

Area: Personale

Focus: --

Effetto: Quando si apprende questo incantesimo viene fornito una tabella di traduzione che può essere utilizzata per decifrare l'iscrizione in linguaggio sacro, ovvero traslitterata in ebraico. Solo dopo aver operato l'incantesimo l'iscrizione può essere letta.

Speciale: --

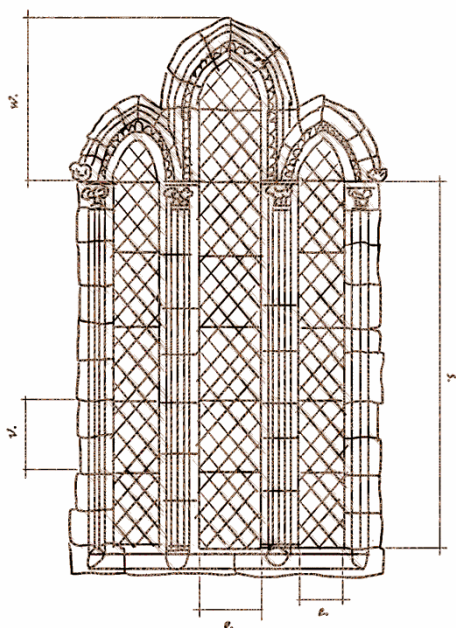


INCANTESIMI SACRI DI "II CERCHIO"

Gli incantesimi sacri di "II Cerchio" possono essere lanciati dall'inquisitore secondo le abilità di potenziamento magico possedute, utilizzando questa formula magica:

"Scia durb at uluk IMPERIUM"

*Tutti gli Incantesimi Sacri hanno come prerequisito l'abilità Fede
nella Sacra Fiamma.*



Curare (se stessi o gli altri)

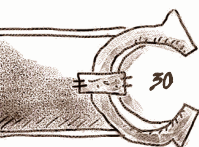
Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Una fiamma da passare (a distanza di sicurezza) vicino alla ferita del bersaglio.

Effetto: Cura completamente le ferite del bersaglio (che deve possedere l'abilità Fede relativa al Sacro Fuoco).

Speciale: --



Controllo Mentale

Durata: Alba/Tramonto (coraggio)

Scena (incapacità di mentire)

Area: Bersaglio (Max 4)

Focus: Una fiammata
(vedi Appendice)

Effetto: Permette all'inquisitore di indurre un senso di coraggio (annullando gli effetti della paura e del terrore) oppure permette di rendere il bersaglio incapace di mentire.

Speciale: --

Controllo del corpo

Durata: Vedi Speciale

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Una candela accesa che l'Inquisitore, dopo aver pronunciato la formula, deve mettere ai piedi del bersaglio; nessun giocatore può spegnere la candela o colpirla per nessun motivo.

Effetto: Permette di bloccare il bersaglio.

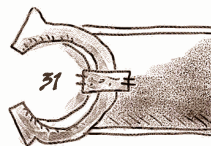
Speciale: Il Bersaglio è bloccato fino al termine della candela.

Controllo della materia

Durata: Sessione

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Dell'acqua benedetta dall'Inquisitore in un tempio del Sacro Fuoco con la quale dovrà bagnare l'oggetto da rendere sacro; subito dopo l'Inquisitore dovrà bruciare una pergamena con scritta sopra la formula dell'incantesimo e cospargere con le ceneri di questa pergamena l'oggetto da benedire.



I VICOLI DI MALASTRANA

Effetto: Permette di rendere l'oggetto sacro e quindi capace di colpire le creature dell'Hurmetal.

Speciale: --

Immunità ai colpi fisici

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Un fumogeno (di quelli piccoli, vedi Appendice) da accendere al termine della formula, dopo aver spiegato l'effetto: per tutto il tempo in cui il fumogeno è acceso nessun attacco potrà danneggiare l'Inquisitore.

Effetto: Si è completamente immuni ai colpi fisici di armi o simili.

Speciale: --

Immunità alla magia

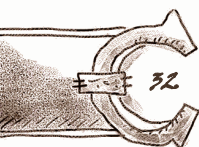
Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Un incensiere che l'Inquisitore deve accedere alla fine della formula e tenere con la mano sinistra per tutto il tempo dell'incantesimo.

Effetto: Rende l'Inquisitore completamente immune agli incantesimi che affliggono il corpo o la mente (deve essere scelto al momento del lancio).

Speciale: --



Barriera magica

Durata: Vedi Speciale.

Area: Bersaglio

Focus: Un cerchio di sale che deve circondare il bersaglio dell'incantesimo e una candela accesa nella mani del bersaglio.

Effetto: L'inquisitore può tenere lontano dal bersaglio (4/5 metri) creature o effetto dell'Hurmetal.

Speciale: La barriera dura fino a quando il bersaglio dell'incantesimo non esce dalla zona delimitata dal cerchio.

INCAN+ESIMI NECROMAN+ICI

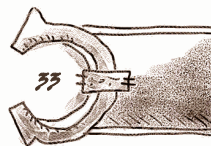
Di seguito verranno presentati tutti gli Incantesimi Necromantici a disposizione dei seguaci dell'oscurità.

INCAN+ESIMI NECROMAN+ICI DI "I CERCHIO"

Gli incantesimi necromantici di "I Cerchio" possono essere lanciati dal necromante tutte le volte che vuole utilizzando questa formula magica:

"Scia durb at uluk IMPERIUM"

Tutti gli Incantesimi Necromantici hanno come prerequisito l'abilità Fede nell'Hurmetal.



I VICOLI DI MALASTRANA

Visione della Morte

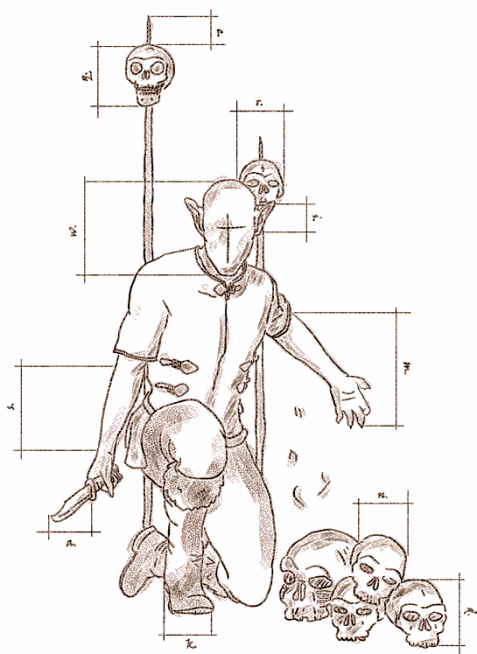
Durata: Istantaneo

Area: Bersaglio

Focus: Una lente che il Negromante tiene davanti all'occhio mentre esamina il corpo che ha davanti.

Effetto: Il Negromante può comprendere il modo nel quale è morto qualcuno (questo è possibile solo se è presente un Giocatore che interpreta il Cadavere, con il quale il Negromante può parlare all'orecchio).

Speciale: Un Cadavere può essere interrogato una e una sola volta.



Incanalare l'Energia

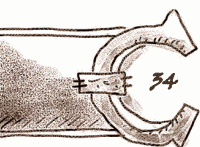
Durata: Istantaneo

Area: Personale

Focus: Il Negromante deve meditare (ripetendo in continuazione la formula base degli incantesimi arcani) all'interno di un circolo di cenere dove deve rimanere seduto per almeno 30 minuti.

Effetto: Permette di recuperare le capacità di lancio degli incantesimi di Secondo Circolo.

Speciale: Può essere fatto solo una volta a sessione.



Voce dall'Oltretomba

Durata: Scena

Area: Bersaglio

Focus: Delle foglie secche che il Negromante deve lasciar cadere sul corpo morto.

Effetto: Il Negromante può rivolgere tre domande ad un cadavere (questo è possibile solo se è presente un Giocatore che interpreta il Cadavere, che dovrà rispondere come meglio crede alle domande del Negromante, possibilmente con voce distorta e con tono alto).

Speciale: Un Cadavere può essere interrogato una e una sola volta.

Luce dal Vuoto

Durata: Alba/Tramonto

Area: Focus

Focus: Un bastone o una bacchetta di legno con all'estremità una pietra o un minerale, di color bianca o rossa (all'interno della punta deve essere sistemato dal Giocatore la minitorcia o la starlight che utilizzerà per emettere luce).

Effetto: Il Negromante può utilizzare il focus che ha preparato per fare luce.

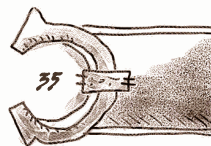
Speciale: Il colore della luce deve essere bianca o rossa.

Varco nel Vuoto

Durata: Sessione

Area: Bersaglio

Focus: Della cenere con il quale il Negromante deve coprire completamente l'oggetto che vuole nascondere; una volta che l'oggetto è completamente coperto, può essere posizionato all'interno di una scatola munita di una scritta "fuorigioco".



I VICOLI DI MALASTRANA

Effetto: Permette al Negromante di nascondere alla vista (e quindi di mettere fuori gioco) un piccolo oggetto che deve essere completamente contenuto dalla scatola e quindi posto in questo modo fuorigioco (ci sono incantesimi che permettono comunque di vedere queste scatole); la scatola può essere portata dietro dal Negromante o posta in un luogo, ma non può essere trasportata o spostata da nessun altro (eccetto i Master).

Speciale: --

Lingua Oscura

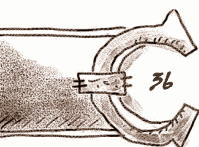
Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Il Negromante deve tingersi (nel modo che il Giocatore ritiene più opportuno) le labbra di nero.

Effetto: Quando si apprende questo incantesimo viene fornito una tabella di traduzione che può essere utilizzata per decifrare l'iscrizione in linguaggio oscuro, ovvero traslitterata in arabo. Solo dopo aver operato l'incantesimo l'iscrizione può essere letta.

Speciale: --



INCANTESIMI NECROMANTICI DI "II CERCHIO"

Gli incantesimi necromantici di "II Cerchio" possono essere lanciati dal necromante secondo le abilità di potenziamento magico possedute, utilizzando questa formula magica:

"Scia durb at uluk IMPERIUM"

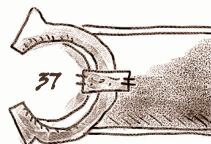
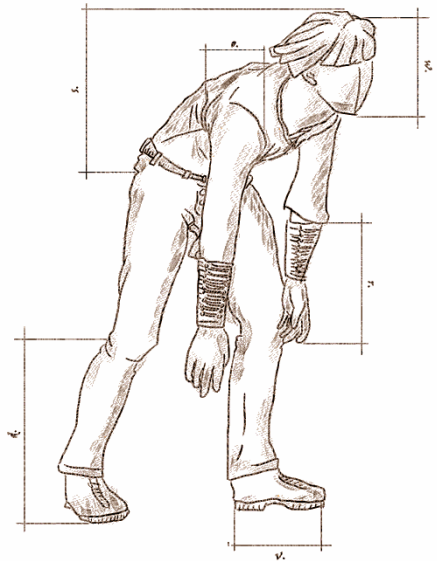
Tutti gli Incantesimi Necromantici hanno come prerequisito l'abilità Fede nell'Hurmetal.

Curare (se stessi o gli altri)

Durata: Permanente

Area: Bersaglio

Focus: Per curare se stesso deve bere alla fine della formula una bevanda (innocua e ingeribile) che dovrà assomigliare quanto più possibile a del sangue; per curare gli altri è necessario che il bersaglio mangi (per finta) degli insetti (finti) che gli dovrà dare il Negromante (se si trovano dei dolciumi,



I VICOLI DI MALASTRANA

caramelle o liquirizia, a forma di insetto in questo caso si possono mangiare davvero).

Effetto: Cura completamente le ferite del bersaglio.

Speciale: --

Controllo Mentale

Durata: Alba/Tramonto oppure Scena (vedi Speciale)

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Nel caso si voglia indurre Paura/Terrore o Follia nella vittima, il Negromante dovrà lanciare addosso alla vittima delle piccole ossa e della terra di cimitero (cenere); alternativamente il Negromante può prepararsi un bastone di legno con un sonaglio che scuoterà davanti alla vittima mentre spiega gli effetti dell'incantesimo.

Effetto: Permette al Negromante di indurre un senso di paura e terrore nei confronti di qualcosa o qualcuno oppure permette di rendere folle qualcuno a partire da un momento a scelta del Negromante stesso.

Speciale: La durata dell'incantesimo dipende dall'effetto usato dal Negromante stesso. La prima indicazione si riferisce all'effetto di paura e terrore, la seconda indicazione alla follia.

Controllo del corpo

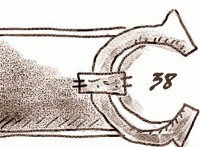
Durata: Permanente

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Della terra di cimitero (cenere) che il Negromante deve cospargere sulla testa del bersaglio.

Effetto: Permette di far ammalare il bersaglio (la malattia e gli effetti sono decisi dal Negromante nel momento dell'incantesimo).

Speciale: --



Controllo della materia

Durata: Permanente

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Un osso intriso di sangue finto che il Negromante deve rompere alla fine dell'incantesimo.

Effetto: Permette di corrompere l'oggetto bersaglio, che non è più in grado di assolvere alla funzione per cui è stato progettato (nel caso di un arma, essa diviene inutilizzabile e nel caso di un'armatura essa non concede più protezione).

Speciale: --

Immunità ai colpi fisici

Durata: Scena

Area: Personale

Focus: Del sangue che il Negromante si deve cospargere sulle mani; poi terrà per tutto la durata dell'incantesimo il palmo girato verso i propri nemici.

Effetto: Si è completamente immuni ai colpi fisici di armi o simili.

Speciale: --

Immunità alla magia

Durata: Scena

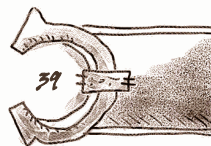
Area: Personale

Focus: Un pugno di insetti (finti) che il Negromante dovrà tenere nella mano sinistra per tutto il tempo dell'incantesimo.

Effetto: Rende il Negromante completamente immune agli incantesimi che

affliggono il corpo e la mente.

Speciale: --



Barriera magica

Durata: Vedi Speciale.

Area: Personale

Focus: Un triangolo fatto di sale e terra di cimitero (cenere) che circonda il Negromante; alla fine della formula il Negromante dovrà procurarsi una (finta) ferita.

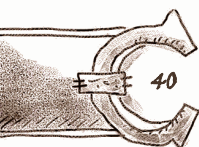
Effetto: Il Negromante può tenere lontano da se stesso (4/5 metri) le creature vive.

Speciale: La barriera dura fino a quando il Negromante non esce dalla zona delimitata dal triangolo.

APPENDICE: EFFETTI SPECIALI CONSIGLI E TRUCCHI

Fiammata: per fiammata si intende un lampo di fuoco improvviso che può essere ottenuto con il “cotone lampo”, oggetto utilizzato nei normali giochi di magia. Gli organizzatori, se avvisati per tempo e sotto rimborso spese, forniranno a chi ne facesse richiesta del cotone lampo per i propri effetti magici.

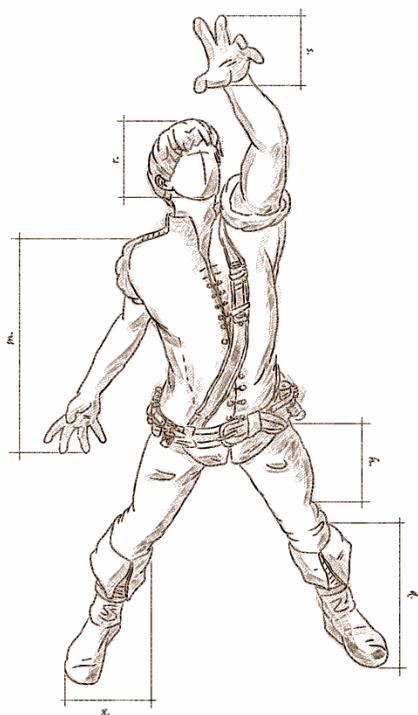
Fumogeni: in commercio esistono piccoli fumogeni, del tutto innocui e sicuri, che spesso vengono utilizzati nelle manifestazioni sportive. Tali fumogeni vanno bene anche per i nostri live.



RI+UALI CØDIFICA+I

Sono potenti incantesimi che richiedono per la loro realizzazione la collaborazione di più partecipanti. Affinché un rituale possa essere compiuto deve essere presente almeno un Officiante ed un numero minimo di partecipanti che devono affiancarlo. Il rituale avrà più efficacia quanto più il numero di partecipanti sarà alto.

Ogni rituale ha il suo Focus, ovvero un elemento materiale che ne permette l'esecuzione. Poiché eseguire un rituale è un'operazione difficile, in cui si ritiene che potenti forze vengano manifestate, dopo ogni rituale l'officiante rimane nello stato di "INCAPACITATO" (vedere il Regolamento Base) per circa un'ora. Tale stato di affaticamento non può essere rimosso magicamente né in nessun altro modo; bisogna attendere il decorso naturale. La riuscita totale o parziale del rituale verrà valutata dal master (che deve essere presente e ne gestirà gli effetti) secondo parametri come coreografia, interpretazione e corretta esecuzione. Un rituale fallito può essere ritentato dopo un'ora.



I VICOLI DI MALASTRANA

I Rituali sono momenti di gioco con un forte impatto visivo per cui devono essere eseguiti al meglio. Si consiglia vivamente di provare il rituale prima dell'effettiva esecuzione.

RI+UALI ARCANI CØDIFICA+I

Rituale di Allontanamento di una creatura magica

Prerequisiti: Bisogna aver visto o evocato con l'apposito rituale la creatura da allontanare.

N. Minimo: 2 + Officiante

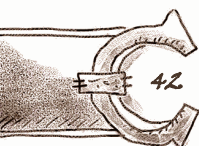
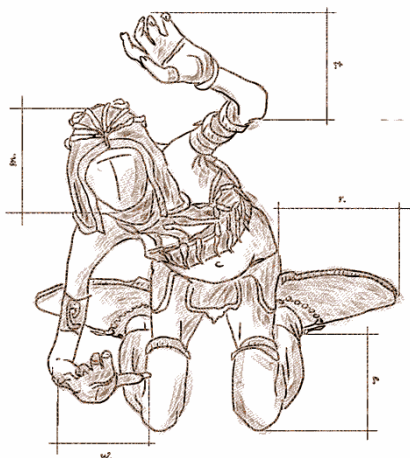
Descrizione: L'Officiante ripete la formula

**Summa potentia artis magicae,
iubeo phaeram a me amovere**

e proclama tre volte il nome della creatura scrivendolo con la mano nell'aria. La terza volta i partecipanti eseguono il gesto e proclamano il nome insieme a lui.

Effetto: La creatura allontanata non può avvicinarsi a meno di 10 metri dal luogo in cui il rituale viene officiato per un lasso di tempo che varia a seconda della potenza della creatura stessa.

Focus: Un osso.



Rituale di Dispersione

<i>Prerequisiti:</i>	Possedere l'oggetto.
<i>N. Minimo:</i>	1 per bacchette ed bastoni + Officiante
<i>N. Minimo:</i>	2 per le rune + Officiante
<i>N. Minimo:</i>	3 per i cristalli + Officiante
<i>Descrizione:</i>	Tutti i partecipanti, a turno, raccolgono e fanno cadere a terra l'oggetto mentre l'Officiante ripete la formula

**Summa potentia artis magicae,
iubeo ex ipsu fluere**

<i>Effetto:</i>	Scarica completamente un oggetto magico a cariche.
<i>Focus:</i>	---

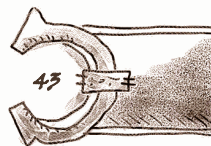
Rituale di Evocazione di una creatura magica

<i>Prerequisiti:</i>	Il tipo di creatura evocata deve abitare la zona.
<i>N. Minimo:</i>	2 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante ripete la formula

Summa potentia artis magicae, iubeo phaeram me advenire

e proclama tre volte il nome della creatura scrivendolo con la mano nell'aria. La terza volta i partecipanti eseguono il gesto e proclamano il nome insieme a lui.

<i>Effetto:</i>	L'Officiante entra in contatto mentale con una creatura magica che interloquisce con lui\lei per un breve lasso di tempo; contattare il master.
<i>Focus:</i>	Una piuma.



I VICOLI DI MALASTRANA

Rituale di Incantamento

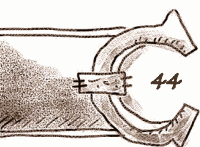
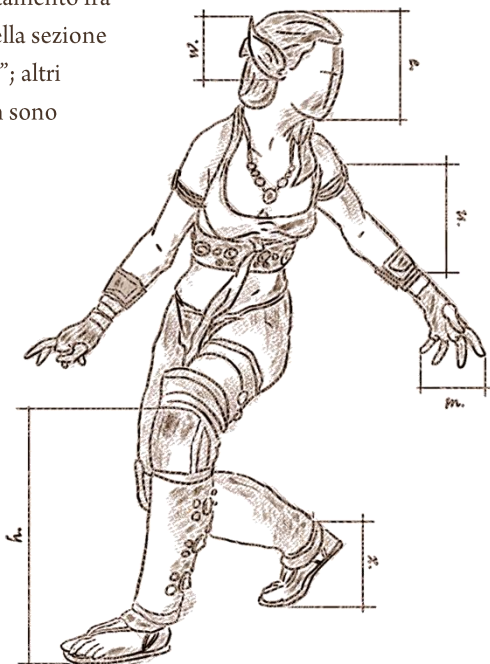
- Prerequisiti:* Conoscere l'incantesimo e possedere l'oggetto.
N. Minimo: 2 + Officiante
Descrizione: L'Officiante deve accendere dell'incenso e sollevarvi sopra l'oggetto. Per tutta la durata del rituale (10 min.) va cantilenata la formula

**Summa potentia artis magicae,
iubeo in ipsu magicae imbueri**

Effetto: Rende un oggetto magico; se l'oggetto che si sta incantando è a cariche il rituale gli dà il massimo delle cariche. Si può dare ad un oggetto un incantamento fra quelli presenti nella sezione "Artefatti Magici"; altri incantamenti non sono conosciuti.

Questo rituale non può essere utilizzato per ricaricare un oggetto magico a cariche.

Focus: ---



Rituale di Isolamento

Prerequisiti: ---

N. Minimo: 2 + Officiante

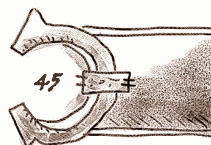
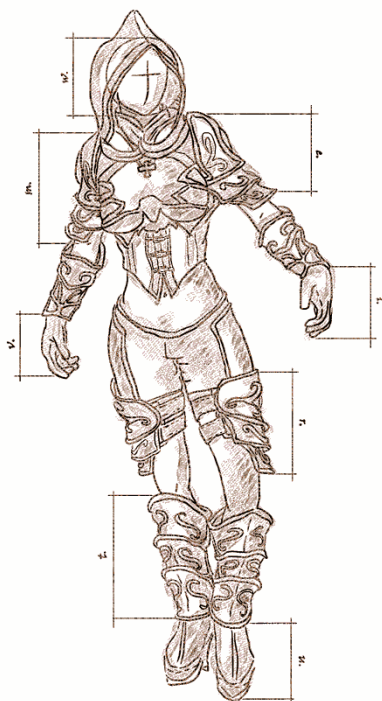
Descrizione: Tutti i partecipanti si dispongono intorno alla vittima, si prendono per mano ed iniziano a girargli intorno ripetendo la formula

Summa potentia artis magicae, iubeo te coercere

Alla fine del rituale l'Officiante sputa sul focus.

Effetto: Incapacita il bersaglio ad entrare in comunicazione con il dio a cui è votato per tutta la sessione di gioco. Se il dio è benigno, l'Officiante ed i partecipanti al rito guadagnano l'abilità "corrotto".

Focus: Un medaglione quadrato in metallo.



I VICOLI DI MALASTRANA

Rituale di Legame

<i>Prerequisiti:</i>	Possedere l'oggetto.
<i>N. Minimo:</i>	1 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante ripete la formula specifica riportata nella descrizione del cristallo e vi fa cadere sopra alcune gocce di sangue (utilizzare sangue finto) di chi deve essere legato al cristallo.
<i>Effetto:</i>	Lega una persona ed un cristallo magico .
<i>Focus:</i>	---

Rituale di Liberazione

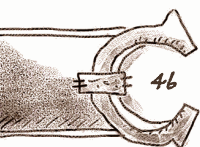
<i>Prerequisiti:</i>	---
<i>N. Minimo:</i>	1 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante lava il cristallo nell'acqua, ripetendo 3 volte la formula

**Summa potentia artis magicae,
iubeo istum dimittere**

<i>Effetto:</i>	Rompe il legame tra persona e cristallo magico.
<i>Focus:</i>	---

Rituale di Ricostruzione

<i>Prerequisiti:</i>	Conoscere l'incantesimo e possedere l'oggetto.
<i>N. Minimo:</i>	1 per le bacchette ed i bastoni + Officiante
<i>N. Minimo:</i>	2 per le rune + Officiante
<i>N. Minimo:</i>	3 per i cristalli + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante deve accendere dell'incenso; i partecipanti, uno alla volta, devono prendere l'oggetto dalle mani dell'Officiante, sollevarlo e riconsegnarglielo.



Per tutta la durata del rituale va cantilenata la formula

**Summa potentia artis magicae,
iubeo in ipsu fluere**

Effetto: Ripristina le capacità magiche di un ogg. a cariche.

Focus: ---

RI+UALI DRUIDICI CΘDIFICA+I

Rituale di Consacrazione

Prerequisiti: ---

N. Minimo: 2 per ogni 10 m di raggio della zona da consacrare.

Descrizione: Bisogna delimitare l'area da consacrare con delle candele bianche accese che devono essere a vista tra loro; poi i partecipanti devono spostarsi da una candela all'altra ripetendo la formula

**Bùlematoi palaion teòn,
légo teois enaghèis.**

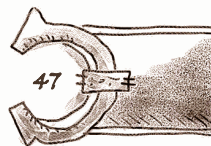
Effetto: La zona risulta consacrata, il che è evidente per tutti coloro che posseggono l'abilità fede.

Focus: Sabbia

Rituale di Fertilità

Prerequisiti: ---

N. Minimo: 2 per ogni 10 m di raggio o per persona



I VICOLI DI MALASTRANA

Descrizione: Officiante e partecipanti si dispongono in circolo sul luogo o intorno alla persona ed intonano la sacra ballata della fertilità; il rituale si considera migliore se vengono impiegati strumenti musicali. Alla fine del canto coloro che utilizzano il focus devono mangiarlo.

Effetto: Una persona o un luogo vengono resi molto più fertili del normale per un dato lasso di tempo, a discrezione del master.

Focus: Un frutto maturo.

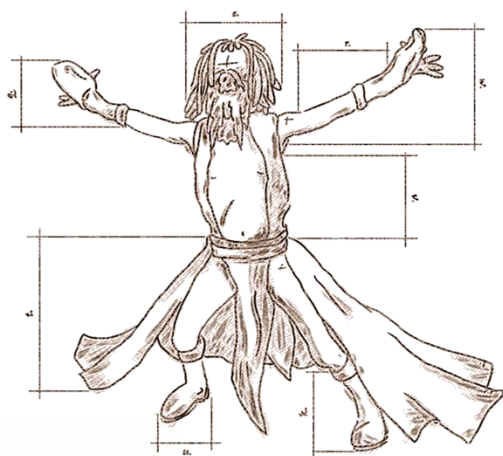
Rituale di Invocazione

Prerequisiti: ---

N. Minimo: 2 + Officiante

Descrizione: L'Officiante, prostrato a terra, pronuncia la formula

**Bùlematoi palaìon teòn,
eìromai**



fino al manifestarsi del dio. I partecipanti, che possono rimanere in piedi, lo accompagnano dalla seconda ripetizione e continuano a ripeterla per tutto il tempo in cui l'Officiante, e solo lui, è in comunicazione con il suo dio.

Effetto: Permette di richiedere un aiuto dal dio, al quale tutti i partecipanti devono essere votati (possedere l'abilità "Fede" nella divinità contattata). Il master deciderà l'entità dell'aiuto ricevuto.

Focus: Un medaglione rotondo in metallo

Rituale di Purificazione

Prerequisiti: ---

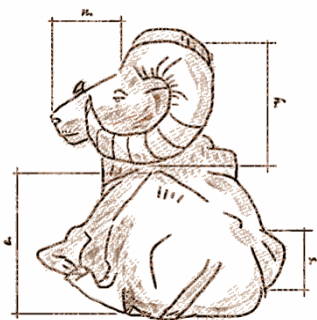
N. Minimo: 2 per ogni soggetto o luogo specifico da purificare.

Descrizione: Officiante e partecipanti si dispongono in circolo sul luogo o intorno alle persone e ripetono tutti insieme la formula poi ognuno si lava le mani.

Bùlematoi palaìon teòn, légo e fàrmaxis.

Effetto: Per ogni 2 partecipanti si può purificare 1 oggetto oppure 1 soggetto o una zona di circa 10 m di raggio (Es.: Una radura, una grotta, ecc...). Si possono purificare più bersagli contemporaneamente o incrementare il raggio della zona da purificare. Soggetti e luoghi purificati con questo rituale diventano più vicini alla natura. Nello specifico i luoghi diventano più selvaggi e le persone più istintive.

Focus: Acqua



RI+UALI SACRI C⊕DIFICA+I

Rituale di Dispersione

- Prerequisiti:** Possedere l'oggetto.
- N. Minimo:** 1 per le bacchette ed i bastoni + Officiante
- N. Minimo:** 2 per le rune + Officiante
- N. Minimo:** 3 per i cristalli + Officiante
- Descrizione:** Tutti i partecipanti, a turno, raccolgono e fanno cadere a terra l'oggetto mentre l'Officiante ripete la formula

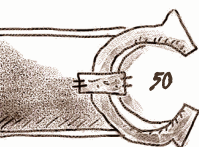
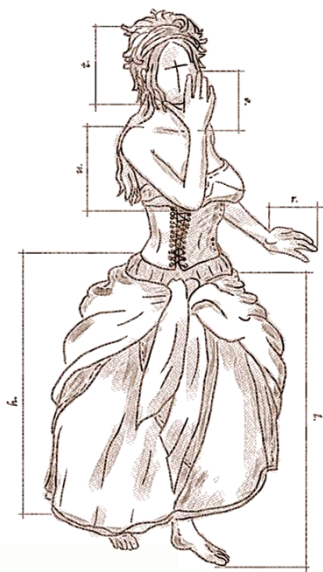
Scia Durb At Uluk, Drai Mir Kain Nitar

Effetto: Distrugge completamente una bacchetta o un bastone, cancella una runa o scarica un cristallo spezzandone anche il legame con l'utilizzatore. I cristalli non vengono quindi distrutti e possono essere ricaricati in seguito.

Focus: ---

Rituale di Consacrazione

- Prerequisiti:** ---
- N. Minimo:** 2 per ogni 10 m di raggio della zona da consacrare.
- Descrizione:** Bisogna delimitare l'area da consacrare con delle candele bianche accese che



devono essere a vista tra loro; poi i partecipanti devono spostarsi da una candela all'altra ripetendo la formula

**Scia Durb At Uluk,
Domor Mir Lait Nitar**

Effetto: La zona risulta consacrata; ciò è evidente per tutti coloro che posseggono l'abilità fede.

Focus: Sabbia

Rituale di Purificazione

Prerequisiti: ---

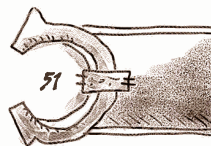
N. Minimo: 2 per ogni soggetto o luogo specifico da purificare.

Descrizione: Officiante e partecipanti si dispongono in circolo sul luogo o intorno alle persone e ripetono tutti insieme la formula poi ognuno si lava le mani.

**Scia Durb At Uluk,
Es Mir Gait Nitar**

Effetto: Per ogni 2 partecipanti si può purificare 1 oggetto oppure 1 soggetto o una zona di circa 10 m di raggio (Es.: Una radura, una grotta, ecc...). Si possono purificare più bersagli contemporaneamente o incrementare il raggio della zona da purificare. Soggetti e luoghi purificati con questo rituale diventano più vicini alla natura. Nello specifico i luoghi diventano più selvaggi e le persone più istintive.

Focus: Acqua



I VICOLI DI MALASTRANA

Rituale di Protezione

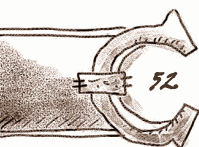
<i>Prerequisiti:</i>	Il luogo deve essere consacrato a una divinità.
<i>N. Minimo:</i>	4 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante ripete per tre volte la formula

Scia Durb At Uluk, Protis Hara Defendo

	inginocchiandosi ogni volta e i partecipanti la devono ripetere solamente l'ultima volta.
<i>Effetto:</i>	I partecipanti beneficiano degli effetti dell'incantesimo "Protezione dal Male" per una durata di 2 ore.
<i>Focus:</i>	Una pietra nera.

Rituale di Sterilità

<i>Prerequisiti:</i>	---
<i>N. Minimo:</i>	2 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	Officiante e partecipanti si dispongono in circolo sul luogo o intorno alla persona ed intonano la maledetta litania della sterilità; il rituale viene amplificato se la zona è immersa nel silenzio. Alla fine coloro che utilizzano il focus devono gettarlo e pestarlo.
<i>Effetto:</i>	Una persona o un luogo vengono resi sterili per un dato lasso di tempo, a discrezione del master.
<i>Focus:</i>	Un frutto maturo.



Rituale di Isolamento

<i>Prerequisiti:</i>	---
<i>N. Minimo:</i>	2 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	Tutti i partecipanti si dispongono intorno alla vittima, si prendono per mano ed iniziano a girargli intorno ripetendo la formula

Scia Durb At Uluk, Inian Imperium

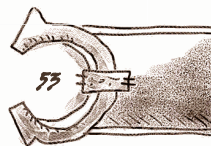
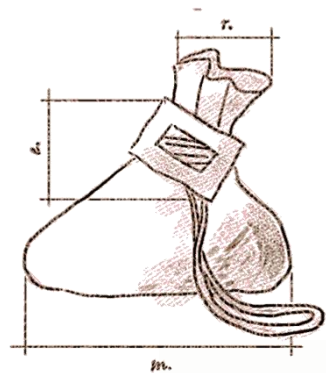
<i>Effetto:</i>	Alla fine del rituale l'Officiante sputa sul focus. Fa perdere al bersaglio la capacità di manipolare le trame magiche e quindi di lanciare incantesimi.
<i>Focus:</i>	Un medaglione quadrato in metallo.

Rituale di Comunione

<i>Prerequisiti:</i>	---
<i>N. Minimo:</i>	2 + Officiante
<i>Descrizione:</i>	L'Officiante, prostrato a terra, pronuncia la formula

Scia Durb At Uluk, Hara Nariskeit.

fino al manifestarsi della comunione. I partecipanti, che possono rimanere in piedi, lo accompagnano dalla seconda ripetizione e continuano a ripeterla per tutto il tempo in cui

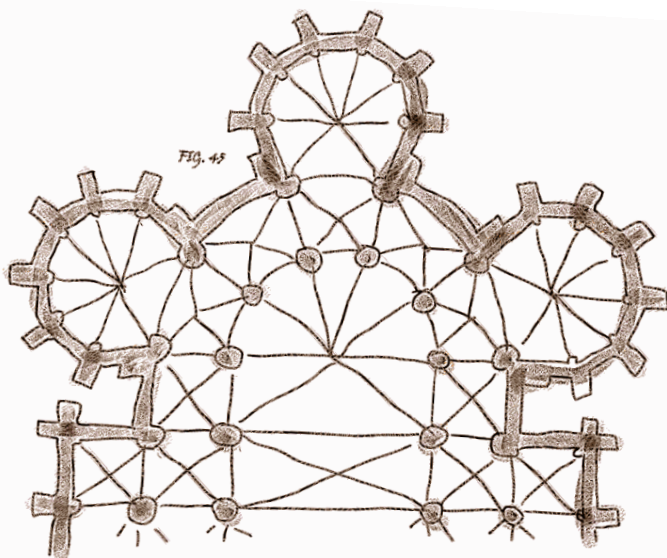


I VICOLI DI MALASTRANA

l'Officiante, e solo lui, è in comunicazione con il suo dio.

Effetto: Permette di richiedere un potere dal dio, al quale tutti i partecipanti devono essere votati (possedere l'abilità "Fede" nella divinità contattata). Il master deciderà l'entità del potere ricevuto.

Focus: Un medaglione rotondo in metallo



RI+UALI NECRΘMAN+ICI CΘDIFICA+I

Accademicamente non si è a conoscenza di nessun rituale Negromantico tuttavia ne è certa la loro esistenza testimoniata da molti racconti di inquisitori e templari.

ARTEFATTI MAGICI

Viene ora riportata una spiegazione dettagliata dei singoli artefatti magici. Gli artefatti Magici sono i Cristalli Magici, le Rune Arcane, le Pozioni Alchemiche, le Pergamene Arcane, le Bacchette ed i Bastoni.

Per spiegare eventuali effetti in gioco ad altri giocatori si deve utilizzare la chiamata IMPERIUM. Di seguito sono presentati solo quelli normalmente conosciuti dai novizi e non sono certamente gli unici esistenti. Per ulteriori dettagli sui costi e le modalità di fabbricazione vedi il “Compendio delle Arti e dei Mestieri”. La creazione e l'utilizzazione di un Artefatto Magico sono momenti di gioco di ruolo molto importanti che contribuiscono all' incanto di una scena o di una sessione di gioco. Consigliamo di realizzare tali oggetti al meglio in modo che diventino parte del costume stesso del giocatore e non semplici elementi per l'utilizzo di una abilità.

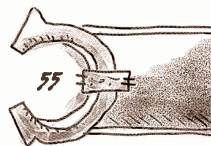
Ogni singolo giocatore può portare con se (indossato o semplicemente trasportato in borsa) al massimo DUE artefatti magici scelti fra Cristalli, Rune, Pozioni, Pergamene, Bacchette e Bastoni poiché la vicinanza di un numero maggiore di questi, anche per un tempo limitato, ne provoca la distruzione.

CRISTALLI MAGICI

Fig. 22



I cristalli magici costituiscono gli artefatti arcani più potenti. Sono semplici pietre dure più o meno preziose in cui risiedono grandi potenzialità dormienti. Si è persa memoria di chi sia stato il primo a risvegliarne le doti ed è un'arte dimenticata nei secoli.



I VICOLI DI MALASTRANA

Oggi non è più possibile attivarne di nuovi. Il massimo che ai nostri giorni si può fare è ricaricarne le energie quando queste si affievoliscono con l'uso. Ciò è possibile attraverso rituali specifici per ogni pietra.

Per poter utilizzare i cristalli si deve essere in possesso di 3 abilità:

CONOSCENZE:

- + Conoscenza Magia Arcana
- + Con. dei Cristalli Magici

COMPETENZE:

- + Utilizzare Cristalli Magici

Inoltre è necessario aver stabilito un legame tra il cristallo e l'utilizzatore tramite un apposito rituale spiegato nella sezione "Rituali". La formula magica per tutti i rituali di legame inizia con le seguenti parole:

**Sanguine meo potio rem tuam nùtrio,
potiòri tuo ...**

Pietra di Luna

Rarità: Non Comune

Colore: Bianco trasparente.

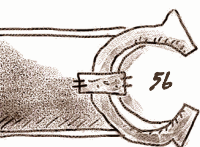
Formula: ... id celatum est aperi.

Da utilizzare per completare il rituale di legame.

Effetto: Permette di vedere oggetti celati magicamente.

Utilizzo: Il cristallo deve essere attraversato da un fascio di luce e questo deve colpire l'oggetto nascosto.

Durata: 2 sessioni di gioco in cui può essere usato liberamente.



Pietra di Sole

Rarità: Raro

Colore: Arancione - rosso con un luccichio metallico.

Formula: ...coscientiam meam cela.

Da utilizzare per completare il rituale di legame.

Effetto: Immunità al sonno.

Utilizzo: Chi possiede ed indossa questo cristallo è immune al sonno e allo stordimento magico. Il cristallo per proteggere il suo controllore non deve necessariamente essere indossato, ma basta che si trovi nelle sue vicinanze, ad esempio nella stessa casa.

Durata: 2 sessioni di gioco.

Fluorite

Rarità: Raro

Colore: Nero

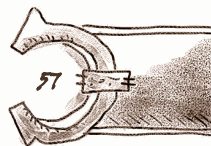
Formula: ...mentem meam cela.

Da utilizzare per completare il rituale di legame.

Effetto: Pensiero occulto

Utilizzo: Chi possiede questo cristallo è immune alla lettura del pensiero ed agli effetti di incantesimi di empatia e/o charme. Il cristallo per proteggere il suo controllore non deve necessariamente essere indossato, ma basta che si trovi nelle sue vicinanze, ad esempio nella stessa casa.

Durata: 3 sessioni di gioco.



I VICOLI DI MALASTRANA

Apatite

Rarità: Molto Raro.

Colore: Blu - viola con venature più chiare.

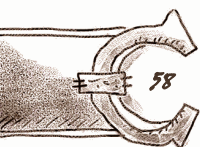
Formula: ... volutati eii dissolvi.

Da utilizzare per completare il rituale di legame.

Effetto: Ipnosi.

Utilizzo: Chi ne osserva le venature per 3 secondi viene ipnotizzato. Se ciò avviene, l'ipnotizzatore deve dare un comando ben preciso alla vittima e rendere l'ordine attivo con il termine "Agisci" (es: "Uccidi Guglielmo, Agisci!"). L'unico comando che l'ipnotizzatore non può dare è un ordine che contempli il suicidio dell'ipnotizzato. Quest'ultimo mentre riceve l'ordine è in trance ed esce da questo stato dopo 3 secondi che il comando viene attivato con l' "Agisci". Uscendo dalla trance la vittima dell'incantesimo recupera il suo normale atteggiamento, non ricorda nulla dell'accaduto e non è cosciente di essere stato ipnotizzato, quindi se interrogato (normalmente o magicamente) egli non potrà ammettere lo scopo della sua missione: questa, infatti, per lui, è un pensiero del subconscio. L'unica cosa che può essere rilevata con un'indagine magica molto potente è una lieve (e per questo difficile da rilevare) aura magica che circonda l'ipnotizzato fino all'esecuzione dell'ordine. L'ipnotizzato riacquista la piena coscienza delle sue azioni nel momento in cui porta a termine il comando; solo da questo momento in poi egli ricorderà di essere stato ipnotizzato ma non ricorderà da chi. La durata dell'ordine dato è la sessione di gioco; chi deve compiere l'azione stabilita deve farlo alla prima occasione utile.

Durata: 1 sessione di gioco in cui può essere usato liberamente.



Diamante

Rarità: Molto Raro

Colore: Trasparente e limpido.

Formula: ... vitam meam serva.

Da utilizzare per completare il rituale di legame.

Effetto: Rende impossibile scendere al di sotto di 1 pf.

Utilizzo: Il cristallo per proteggere il suo controllore non deve necessariamente essere indossato, ma basta che si trovi nelle sue vicinanze, ad esempio nella stessa casa.

Durata: 1 sessione di gioco.

RUNE ARCANÉ

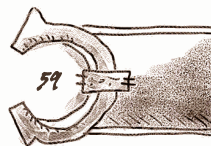
La runa va tracciata su oggetti qualsiasi, su armi o su armature. Ogni runa ha un numero variabile di cariche ed un effetto che permane per una certa durata di tempo. Una volta che la runa è stata attivata l'effetto non può essere interrotto preventivamente e la carica è persa. Chi traccia la runa decide la parola di attivazione e può comunicarla liberamente; chiunque conosca la parola di attivazione può pronunciandola attivarne una carica. Per spiegare eventuali effetti in gioco ad altri giocatori si deve utilizzare la chiamata IMPERIUM. Di seguito sono elencate le rune conosciute in ordine di rarità. Per tracciare una runa sono necessarie le seguenti abilità:

COMPETENZE:

- + Scriv. Perg. & Rune Comuni
- + Tracciare Rune

CONOSCENZE:

- + Conoscenza Magia Arcana



Per "Portatore" intendiamo qualcuno che indossa la runa, anche incoscientemente (Al collo, in tasca, in mano, ecc ...). Quando una runa fa riferimento ad un incantesimo significa che gli effetti e le chiamate rimangono uguali ma non è necessario ripetere la formula.

RUNE COMUNI

Catene (5 Cariche)

Immobilizza il "Portatore" fino a quando continua ad indossarla, al massimo per una sessione di gioco. Se il "Portatore" viene liberato dalla runa per immobilizzarlo di nuovo si necessita di un'altra carica.

Protezione da paura (2 Cariche)

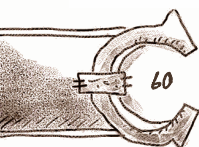
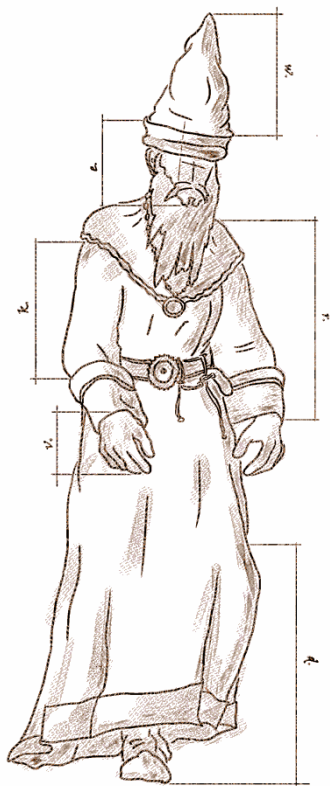
Il "Portatore" è immune agli effetti di Paura per una sessione di gioco. Ogni sessione di gioco consuma una carica.

Soggezione (4 Cariche)

Il "Portatore" intimidisce il suo interlocutore (uno solo) per la durata di una scena utilizzando la chiamata IMPERIUM.

Lettura del Magico (3 Cariche)

Il "Portatore" è in grado di leggere un singolo testo incantato per tutta la sessione di gioco. Ogni sessione di gioco ed ogni nuovo testo consumano una carica.



RUNE NON COMUNI

Armatura Magica (2 Cariche)

Il “Portatore” è come protetto da un’armatura in cuoio compresa di elmo (+4) per una sessione di gioco. La runa va attivata prima di essere soggetti al danno e non durante per ottenerne benefici. Ogni sessione di gioco consuma una carica.

Vita (3 Cariche)

Le ferite subite dal “Portatore” si rimarginano automaticamente (ossia indipendentemente dalla volontà del giocatore se tale runa è trasportata in tasca, al collo, in uno scrigno, ecc...) appena il “Portatore” scende a zero punti ferita. Verranno curati solo i propri punti ferita, cioè quelli dati dalla costituzione. Ogni volta che i pf scendono a zero, e quindi si viene curati, viene consumata una carica.

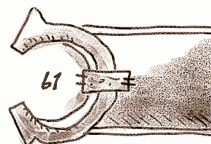
RUNE RARE

Volontà ferrea (3 Cariche)

Il “Portatore” non è soggetto agli effetti di Charme ed Ipnosi per una sessione di gioco. La runa va attivata prima di essere soggetti all’effetto e non durante per ottenerne benefici. Ogni sessione di gioco consuma una carica.

Pelle di Pietra (2 Cariche)

Il “Portatore” è come protetto da un’armatura in cuoio borchiato compresa di elmo (+7) per una sessione di gioco. La runa va attivata prima di essere soggetti al danno e non durante per ottenerne benefici. Ogni sessione di gioco consuma una carica.



I VICOLI DI MALASTRANA

Potenza (3 Cariche)

Aumenta di +1 il danno inflitto dall'arma su cui è incisa la runa per una sessione. In termini di gioco quando si colpisce con l'arma si deve dichiarare DAMNUM. Ogni sessione di gioco consuma una carica.

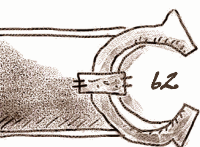
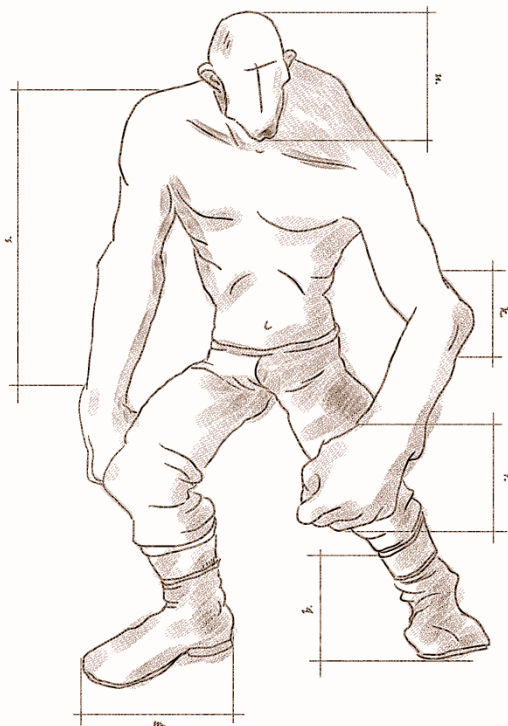
RUNE $\text{M} \oplus \text{L} \oplus \text{RARE}$

Mente (2 Cariche)

Aumenta di 3 il numero di incantesimi che il "Portatore" può lanciare per una sessione di gioco (Vedi abilità Potenza Magica). Non si può attivare nuovamente il potere fino alla sessione successiva. Ogni sessione di gioco consuma una carica.

Spirito (2 Cariche)

Consente al "Portatore" di controllare uno spettro o spirito presente asservendolo ai suoi voleri per una scena.



P⊕ZIO⊕NI ALCHEMICHE

Le pozioni ed i filtri in genere che sono presenti durante il gioco devono essere assolutamente e necessariamente commestibili ed in nessuna maniera tossici. Inoltre in termini di gioco non perdono i loro effetti nel tempo. Le abilità necessarie per fare una Pozione Alchemica sono:

COMPETENZE:

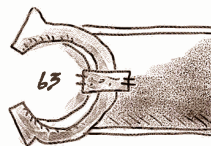
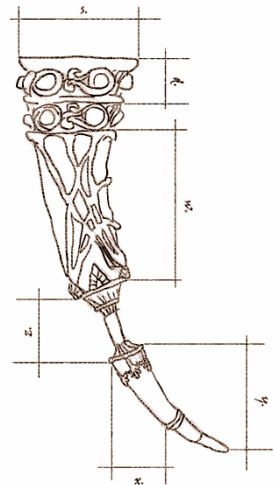
+ Alchimia

Per spiegare eventuali effetti in gioco ad altri giocatori si deve utilizzare la chiamata VERITAS.

P⊕ZIO⊕NI C⊕MUNI

Somnum

Si presenta trasparente ma il suo odore e sapore ricordano lievemente quelli dell'anice. Agisce nel giro di pochi secondi ed i suoi effetti si traducono in un sonno profondo e, per il primo minuto, magico da cui la vittima non può essere inizialmente destata. Successivamente il sonno diviene naturale (da profondo a leggero). Comunque se non ridestata da qualcuno o qualcosa, la vittima dormirà per un lasso di tempo variabile in base al suo grado di stanchezza al momento della somministrazione della pozione.



POZIONI NON COMUNI

Imago

Di colore rosso e vagamente dolciastro al sapore. Questo filtro produce forti allucinazioni. Chi ne subisce gli effetti assiste ad eventi e/o visioni irreali, non è più in grado di distinguere tra sogno e realtà e spesso le normali e familiari persone che lo circondano si trasformano in mostri assetati di sangue. Chi ne fa uso “frequente” riesce, invece, a controllare le proprie visioni ed in questo caso ottiene dei vantaggi fisici come l’insensibilità al dolore ed una maggiore resistenza alla fatica. Di contro, però, in questi casi si produce un’assuefazione che a lungo andare porta ad un crollo psico-fisico.

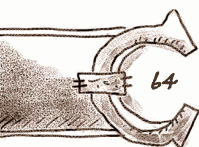
Cura

Incolore ed inodore ma di sapore acre. Questa pozione ristabilisce tutti i pf. propri del giocatore.

POZIONI RARE

Veritaserum

Di colore verde scuro è la pozione più rara e potente. Comunemente conosciuta come siero della verità, costringe una persona a rivelare i suoi più reconditi segreti. Il suo effetto dura 10 minuti ed in quell’arco di tempo chi l’ha ingerita è costretto a rispondere a qualunque domanda gli sia posta. Nessuno riesce a resistere agli effetti di questo filtro a causa degli atroci dolori che investono la mente di chi interrogato si rifiuta di rispondere.



PERGAMENE ARCANE

Le pergamene sono una particolare trascrizione di incantesimi arcani che permettono a chi ha l'adeguata CONOSCENZA magica di lanciare l'incantesimo trascritto senza possedere la relativa abilità di CONOSCENZA specifica nel saperlo lanciare (basta avere la conoscenza "Conoscere Magia Arcana" per utilizzare una pergamena; le altre forme di magia non hanno incantesimi su pergamena). Una volta utilizzata la pergamena va strappata per simulare il fatto che si distrugga.

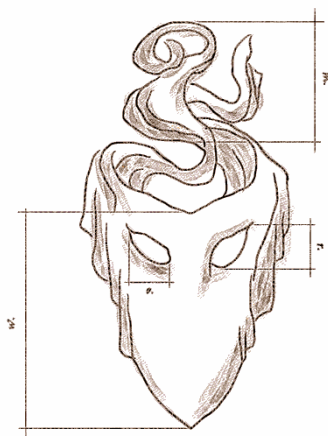
Per utilizzare una pergamena è necessaria la CONOSCENZA "Conoscere Magia Arcana". Per creare una pergamena sono necessarie le abilità:

CONOSCENZE:

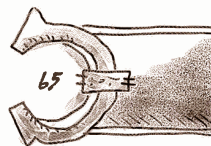
- + Conoscere Magia Arcana
- + Con. Incantesimo Arcano

COMPETENZE:

- + Lanciare Incantesimi Arcani
- + Scriv. Perg. & Rune Comuni



Per ogni incantesimo codificato esistente è possibile creare la corrispondente pergamena. Non è possibile creare pergamene di incantesimi Druidici o Sacri perché si ritengono di natura divina.



BACCHETTE E BASTONI

Bacchette e bastoni sono oggetti magici che consentono di lanciare ciascuno un preciso incantesimo. La loro rarità ed il loro costo sono dovuti alla potenza dell'incantesimo e al numero di cariche che possono lanciare. Quando si lancia un incantesimo con una bacchetta o un bastone bisogna pronunciare la formula:

**“Summa potentia artis magicae,
iubeo IMPERIUM”**

Una volta esaurite le cariche a disposizione dell'oggetto questo perde ogni potere e torna ad essere un comune pezzo di legno o metallo come prima di essere incantato. Per utilizzare una bacchetta o un bastone è necessaria la CONOSCENZA del tipo di magia specifica.

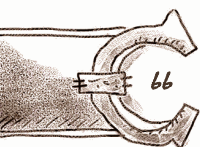
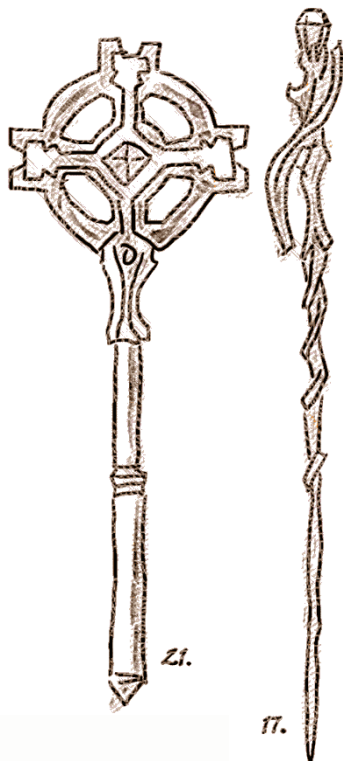
Per creare una bacchetta o un bastone sono necessarie le abilità:

CONOSCENZE:

- + Conoscere Magia Arcana
- + Con. Incantesimo Arcano

COMPETENZE:

- + Lanciare Incantesimi Arcani
- + Officiare Rituali Arcani
- + Alchimia



La creazione e l'utilizzazione di una Bacchetta o di un Bastone magico sono momenti di gioco di ruolo molto importanti che contribuiscono all'incanto di una scena o di una sessione di gioco. Consigliamo di realizzare tali oggetti al meglio in modo che diventino parte del costume stesso del giocatore e non semplici elementi per l'utilizzo di una abilità.

BACCHETTE E BASTONI COMUNI

Bastone del mago

Durata: Istantanea

Area: Bersaglio

Focus: Bacchetta o bastone incantato

Effetto: Permette di utilizzare la chiamata DANNUM una sola volta.

Speciale: (3 Cariche)

BACCHETTE E BASTONI NON COMUNI

Bastone dei linguaggi

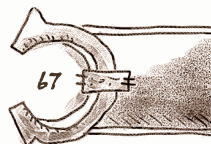
Durata: Scena

Area: Bersaglio

Focus: Bacchetta o bastone incantato

Effetto: Permette al bersaglio di parlare fluentemente lingue a lui sconosciute per tutta la durata della scena.

Speciale: Questo incantesimo NON dà la facoltà di leggere e scrivere altre lingue.



BACCHETTE E BASTONI RARI

Bastone della conoscenza

Durata: Scena

Area: Bersaglio

Focus: Bacchetta o bastone incantato

Effetto: Permette al Mago di leggere un singolo foglietto o una nota lasciata dai Master (vedi pag. 8 del Regolamento Base), se questo è già presente sull'oggetto o nell'area.

Speciale: --

BACCHETTE E BASTONI MOLTO RARI

Bastone dell'allontanamento

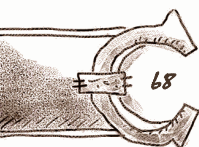
Durata: Alba/Tramonto

Area: Bersagli (Max 4)

Focus: Bacchetta o bastone incantato

Effetto: Nessuno dei bersagli vuole avvicinarsi alla vittima dell'incantesimo per qualche motivo specificato dall' Udm (Es.: Paura, malattia, odio, ecc...).

Speciale: --



INDICE

Magia e Fede	01
Conoscere ed Utilizzare la Magia	02
Conoscenza Magia Arcana	02
Conoscenza Magia Druidica	03
Conoscenza Magia Necromantica	03
Conoscenza Magia Sacra	03
Conoscenza Incantesimi	04
Conoscenza Incantesimi Arcani (I Cerchio)	04
Conoscenza Incantesimo Arcano (II Cerchio)	04
Conoscenza Incantesimi Druidici (I Cerchio)	04
Conoscenza Incantesimo Druidico (II Cerchio)	04
Conoscenza Incantesimi Necromantici (I Cerchio)	05
Conoscenza Incantesimi Necromantici (II Cerchio)	05
Conoscenza Incantesimi Sacri (I Cerchio)	05
Conoscenza Incantesimi Sacri (II Cerchio)	05
Competenza	06
Lanciare Incantesimi Arcani	06
Lanciare Incantesimi Druidici	06
Lanciare Incantesimi Sacri	07
Lanciare Incantesimi Necromantici	07
Potenza Magica	07
Potenza Magica Superiore	07
Officiare Rituali	08
Officiare Rituali Arcani	08

INDICE

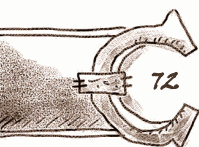
Officiare Rituali Druidici	08
Officiare Rituali Necromantici	09
Officiare Rituali Sacri	09
Utilizzare la Magia	10
Imperium	10
Incantesimi & Rituali	11
Durata	12
Area	13
Focus	13
Incantesimi Arcani	15
Incantesimi Arcani di “I Cerchio”	15
Occhio del Mago	15
Incanalare l'Energia	15
Visione della Magia	16
Luce Arcana	16
Velo Invisibile	16
Parola della Magia	17
Incantesimi Arcani di “II Cerchio”	17
Curare	17
Controllo Mentale	18
Controllo del corpo	18
Controllo della materia	18
Immunità ai colpi fisici	19
Immunità alla magia	19
Barriera magica	19

INDICE

Incantesimi Druidici	20
Incantesimi Druidici di “I Cerchio”	20
Vista della Natura	20
Comunione con la Natura	21
Lingua della Terra	22
Potere delle Lucciole	22
Rampicanti dell'Oblio	22
Dono della Lingua	23
Incantesimi Druidici di “II Cerchio”	24
Curare	24
Controllo Mentale	24
Controllo del corpo	25
Controllo della materia	25
Immunità ai colpi fisici	26
Immunità alla magia	26
Barriera magica	26
Incantesimi Sacri	27
Incantesimi Sacri di “I Cerchio”	27
Occhi di Sigmar	27
Dono del Fuoco	27
Martello di Sigmar	28
Luce della Fede	28
Mani di Sigmar	29
Lingua Sacra	29

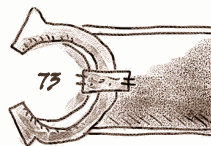
INDICE

Incantesimi Sacri di “II Cerchio”	30
Curare	30
Controllo Mentale	31
Controllo del corpo	31
Controllo della materia	31
Immunità ai colpi fisici	32
Immunità alla magia	32
Barriera magica	33
Incantesimi Necromantici	33
Incantesimi Necromantici di “I Cerchio”	33
Visione della Morte	34
Incanalare l'Energia	34
Voce dall'Oltretomba	35
Luce dal Vuoto	35
Varco nel Vuoto	35
Lingua Oscura	36
Incantesimi Necromantici di “II Cerchio”	37
Curare	37
Controllo Mentale	38
Controllo del corpo	38
Controllo della materia	39
Immunità ai colpi fisici	39
Immunità alla magia	39
Barriera magica	40



INDICE

Appendice: effetti speciali consigli e trucchi	40
Rituali Codificati	41
Rituali Arcani Codificati	42
Rituale di Allontanamento	42
Rituale di Dispersione	43
Rituale di Evocazione di una creatura magica	43
Rituale di Incantamento	44
Rituale di Isolamento	45
Rituale di Legame	46
Rituale di Liberazione	46
Rituale di Ricostruzione	46
Rituali Druidici Codificati	47
Rituale di Consacrazione	47
Rituale di Fertilità	47
Rituale di Invocazione	48
Rituale di Purificazione	49
Rituali Sacri Codificati	50
Rituale di Dispersione	50
Rituale di Consacrazione	50
Rituale di Purificazione	51
Rituale di Protezione	52
Rituale di Sterilità	52
Rituale di Isolamento	53
Rituale di Comunione	53



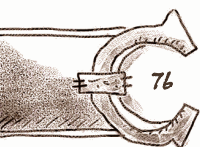
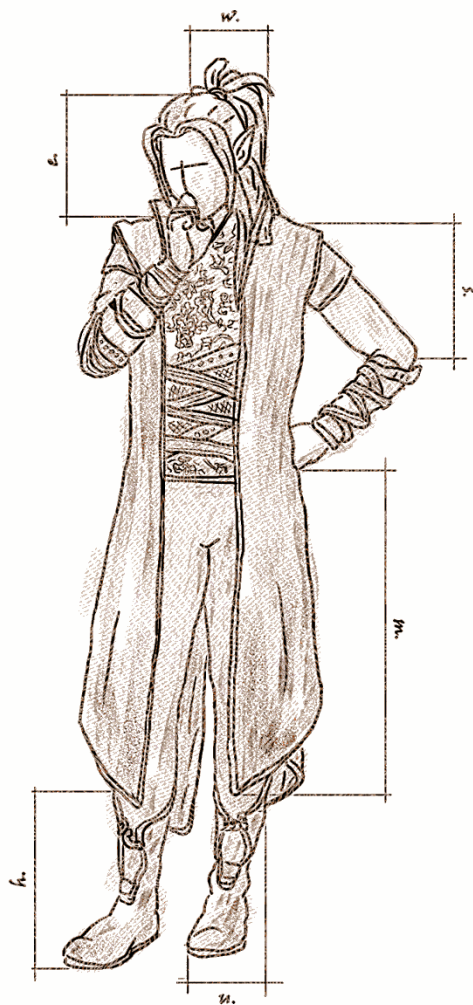
INDICE

Rituali Necromantici Codificati.....	54
Artefatti Magici.....	55
Cristalli Magici.....	55
Pietra di Luna.....	56
Pietra di Sole.....	57
Fluorite.....	57
Apatite.....	58
Diamante.....	59
Rune Arcane.....	59
Rune Comuni.....	60
Catene.....	60
Protezione da paura.....	60
Soggezione.....	60
Lettura del Magico.....	60
Rune non Comuni.....	61
Armatura.....	61
Vita.....	61
Rune Rare.....	61
Volontà ferrea.....	61
Pelle di Pietra.....	61
Potenza.....	62
Rune Molto Rare.....	62
Mente.....	62
Spirito.....	62

INDICE

Pozioni Alchemiche	63
Pozioni Comuni	63
Somnum	63
Pozioni Non Comuni	64
Imago	64
Cura	64
Pozioni Rare	64
Veritaserum	64
Pergamene Arcane	65
Bacchette e Bastoni	66
Bacchette e Bastoni Comuni	67
Bastone del Mago	67
Bacchette e Bastoni Non Comuni	67
Bastone dei Linguaggi	67
Bacchette e Bastoni Rari	68
Bastone della conoscenza	68
Bacchette e Bastoni Molto Rari	68
Bastone dell'allontanamento	68

I VICOLI DI MALASTRANA





CHI SIAMO?

Siamo un gruppo di persone che ha deciso di esprimere le proprie idee attraverso il gioco di ruolo dal vivo, di sperimentare nuove forme e nuovi modi di giocare e di far conoscere queste idee e questi nuovi modi a chiunque. Il nostro scopo è quello di divertire, di divertirci e con il divertimento narrare le nostre storie e far partecipare altre persone alle nostre “scoperte”.

COSA FACCIAMO?

L'associazione i Vicoli di Malastrana, più nota con l'acronimo iVdM, organizza giochi di ruolo dal vivo prevalentemente nell'entroterra abruzzese. Oltre a classici eventi Fantasy con ambientazione Hurmetal si occupa anche di live storiche sperimentali.

**Per saperne di più IVDM.IT
sul Web o su Facebook**

