

REGOLAMENTO AVANZATO VENEREM

Benvenuti studenti al regolamento avanzato di Venerem!
Qui di seguito troverete abilità e conoscenze apprendibili durante la vostra esperienza di gioco all'interno del mondo di Venerem Wizarding Italy.

PRIMA DI INIZIARE

Le abilità e gli incantesimi, così come le ricette per Pozioni e Rune, che troverete in questo manuale sono studiate per permettere ad ogni PG di sviluppare il proprio gioco verso la direzione che più gli aggrada, pertanto l'apprendimento di queste abilità è strettamente vincolato alla vostra partecipazione al gioco in tutti i suoi aspetti.

Ogni abilità di questo regolamento al fine di poter essere acquistate, necessitano dell'approvazione, o del professore di riferimento, o dagli Araldi dei quattro Ordini; infatti, pur se in maniera diversa, anche gli Araldi saranno in grado di insegnarvi incantesimi ed abilità.

Ogni Araldo valuterà però a suo modo se e come insegnarvi le loro conoscenze.

All'approvazione vi verrà rilasciato un cartellino che attesta il conseguimento dell'abilità, da inserire all'interno della vostra scheda personaggio. L'assenza del cartellino implica l'assenza dell'abilità.

Seppur le lezioni dei professori siano centrali all'apprendimento delle materie, ciò non comporta che aver seguito una lezione su un determinato argomento porti automaticamente a conseguire la relativa abilità/incantesimo.

Alcune abilità potrebbero richiedere un impegno ulteriore che vada oltre la mera partecipazione, le quali verranno contraddistinte avente come requisito "l'insegnamento" nei paragrafi successivi.

Le abilità e gli incantesimi di questo manuale saranno divisi secondo le materie di competenza insegnate presso la nostra Accademia.

DIFESA CONTRO LE ARTI OSCURE

INCANTO MAXIMA

Costo: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

Requisiti: Almeno un incantesimo di potenza magica a livello 3 tra DIFFINDO, INCENDIO o STUPEFICIUM

Effetto: Per ogni livello di questa abilità il giocatore riceve un Glifo MAXIMA (per giornata di evento). Il mago potrà usare il Glifo per aggiungere il descrittore MAXIMA per gli incantesimi offensivi (DIFFINDO, INCENDIO o STUPEFICIUM). Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

PROTEGO MAXIMA

Costo: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

Requisiti: Avere tutti gli incantesimi PROTEGO di potenza magica a livello 3

Effetto: Per ogni livello di questa abilità il giocatore riceve un Glifo MAXIMA (per giornata di evento). Il mago potrà usare il Glifo per aggiungere il descrittore MAXIMA per gli incantesimi PROTEGO. Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

DEFLECTO

Costo: 3Px

Requisiti: Avere tutti gli incantesimi PROTEGO di potenza magica a livello 3

Effetto: Il mago è in grado di rispedire al mittente un incantesimo che è normalmente in grado di parare con PROTEGO. L'incantesimo così respinto va dichiarato istantaneamente dopo averlo parato, allo stesso livello di potenza magica e forma utilizzata dall'avversario.

SORTILEGIO MAXIMA

Costo: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

Requisiti: 1 livello di INCANTO MAXIMA

Effetto: Per ogni livello di questa abilità il giocatore riceve un Glifo MAXIMA (per giornata di evento). Il mago potrà usare il Glifo per aggiungere il descrittore MAXIMA per tutti i Sortilegi (DISCENDO, DISMUNDO e CONFUNDUS). Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

INCANTESIMI

FINITE INCANTATEM

Costo: 2Px

Effetto: il mago, mantenendo il contatto fisico con il bersaglio, è in grado di

annullare in maniera istantanea, tutti gli effetti magici attualmente in atto su un altro mago. Questo incantesimo non cura i danni subiti e non cura gli effetti in atto causati da Pozioni, Rune, Pergamene o Maledizioni senza perdono.

PRIOR INCANTATIO

Costo: 3Px

Effetto: il mago, lanciando l'incantesimo su una bacchetta può trarre informazioni sulle magie da essa utilizzate. Oltre a sapere se ha usato Maledizioni Senza Perdono, potrà porre 3 domande (che dovranno essere rivolte al possessore di quest'ultima). Le domande possono essere come gli esempi seguenti:

-Cercare uno specifico incantesimo, per capire se è stato utilizzato dalla bacchetta nell'ultima ora

-Rivelare le ultime 3 magie lanciate dalla bacchetta, indipendentemente da quanto tempo sia passato

-Scoprire se la bacchetta è effettivamente di proprietà del possessore.

Per utilizzare il Prior Incantatio, il giocatore dovrà quindi avere a disposizione la bacchetta ed il suo possessore e contattare un Araldo. In ogni caso, più la domanda sarà specifica, meno si potrà andare a ritroso nel tempo.

Nota Bene: *Le bacchette non saranno mai in grado di dire se hanno ucciso qualcuno, né i bersagli dei loro incantesimi.*

È possibile lanciare questo incantesimo solo una volta sulla stessa bacchetta con successo. Ogni successivo utilizzo mostrerà i segni dell'uso precedente di un Prior.

LEGILIMENS

Costo: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

Effetto: Il giocatore riceverà 3 Glifi per ogni livello acquistato e potrà utilizzarli come segue: il mago è in grado, in base al numero di Glifi usati e su un personaggio immobilizzato, di sondare la mente del bersaglio, venendo a conoscenza di particolari a sua scelta. Tramite l'abilità è possibile fare domande al bersaglio, il quale dovrà rispondere in maniera sincera. Con l'utilizzo di 1 Glifo il bersaglio dovrà rispondere alla domanda posta con : SI, NO o NON LO SO. Mentre con l'utilizzo di due Glifi dovrà rispondere in maniera articolata e completa alle domande subite.

Nota Bene: *il giocatore al lancio della magia, dovrà indicare con la mano libera il livello di legilimanzia utilizzato (1 dito= 1 Glifo strappato, 2 dita= 2 Glifi strappati).*

OCCLUMANZIA

Costo: 4Px per livello (massimo 2 livelli)

Effetto: Il mago diventa in grado di contrastare l'incantesimo Legilimens.

Con il primo livello il mago è schermato dalle domande postegli con Leggilimens di livello 1, mentre con il secondo a Legilimens livello 2 e potrà rispondere alle suddette domande come meglio crede.

OBLIVION

Costo: 3Px

Requisiti: 1 livello di LEGILIMENS

Effetto: Il mago, dopo un tempo di lancio di 5 secondi, è in grado di far dimenticare al bersaglio l'ultimo minuto di vita che esso ha vissuto. Non è possibile difendersi con PROTEGO contro questo incantesimo. È premura del mago lanciatore spiegare gli effetti al bersaglio.

MEMENTO

Costo: 3Px

Requisiti: 1 livello di LEGILIMENS

Effetto: il mago può usare questo incantesimo per pararsi dagli effetti dell'incantesimo OBLIVION. Il lancio di questo incantesimo è istantaneo, e segue le stesse regole dei PROTEGO.

DIVINAZIONE

Seduta Divinatoria

La Seduta Divinatoria costituisce un'opportunità per i personaggi di acquisire informazioni più o meno enigmatiche su temi specifici.

Le sedute devono essere preparate in anticipo e presentate alla Sibilla e/o all'Insegnante di Divinazione, includendo elementi scenografici relativi alle varie forme di chiaroveggenza (come il movimento del pendolo, la lettura dei fondi di caffè, l'estrazione delle rune, ecc.). La risposta potrebbe arrivare immediatamente come dopo minuti o dopo ore poiché le vie del tempo e della magia che percorre rimangono ancora un'incognita.

In base ai partecipanti o alla qualità della seduta, si potrebbero ottenere ulteriori informazioni rispetto a quelle inizialmente richieste.

Partecipanti a una Seduta Divinatoria

Medium: Il conduttore della seduta che guida l'evento in modo pratico.

Membri della Congrega: I partecipanti alla divinazione che assistono il Medium.

Ogni seduta deve coinvolgere ALMENO 1 Medium e 2 Membri della Congrega. Le risposte alle domande arriveranno sia a i membri della Congrega che al Medium.

ARUSPICE

Costo: 2Px per livello (massimo 3 livelli)

Effetto: Il personaggio ottiene l'abilità di partecipare ad una **Seduta Divinatoria**. Per

ogni livello potrà condurre come **Medium** una seduta al giorno, mentre non avrà limiti a presenziare come **Membro della Congrega**.

SEGNALI DAL FUTURO

Costo: 2Px

Effetto: Il giocatore, tramite delle visioni in sogno o rivelazioni improvvisate, potrebbe ottenere delle informazioni criptiche sull'evento in corso o futuri. L'informazione viene consegnata al giocatore prima del time in e in caso i Master lo ritenessero opportuno, potrebbero consegnare altre profezie in altri momenti della giornata di gioco.

RICONOSCERE I SEGNALI

Costo: 3Px

Effetto: Il giocatore è in grado di percepire la natura, lo scopo, la finalità o altre informazioni simili da oggetti particolari. Per farlo, il giocatore otterrà all'inizio di ogni evento, un cifrario che riporta le diciture con cui "leggere" tali artefatti. Tale cifrario rappresenta le capacità magiche/divinatorie e quindi è **assolutamente vietato** dividerlo con altri giocatori. Ogni oggetto di questo tipo infatti, avrà con sé un Glifo legato che riporterà una lettera (o una coppia di lettere) dell'alfabeto secondo la seguente casistica:

-La prima lettera indicherà il tempo (passato, presente o futuro)

-La seconda indicherà la natura dell'oggetto (ad esempio magia, magia oscura, creature magiche, disincanto)

-La terza lettera indicherà il possessore (ad esempio Mago, Disincanto, creatura magica)

-La quarta lettera indicherà invece il bersaglio o lo scopo (ad esempio Destino Personale, Equilibrio degli Ordini, Mago, Tragedia)

Nota Bene: Alcune diciture potrebbero mancare da un oggetto.

RUNOLOGIA

Le Rune sono oggetti magici che possono essere applicati a vari elementi come bacchette o ciondoli, conferendo loro effetti specifici. A differenza delle bacchette, le rune sono "grezze" e producono effetti per un periodo limitato. Esistono due tipi principali di rune: le **Rune Minori** e le **Rune Superiori**.

Creazione e Utilizzo delle Rune

Tipi di Rune: Le Rune possono essere **Minori** o **Superiori**. Le prime durano solo per tutto l'evento in corso, mentre le seconde invece, al termine dell'evento, si esauriscono e non potranno essere utilizzate fino a che non viene data loro nuova forza tramite la spesa di **Argilla Magica**. Alcune Rune potrebbero avere particolari restrizioni sui suoi effetti e la relativa durata.

Applicazione: Le Rune devono essere indossate e/o applicate durante il gioco con un elemento scenografico e un cartellino oggetto. È possibile applicare su un bersaglio 1 Runa alla volta, al momento dell'applicazione di una seconda Runa, la prima smette di funzionare come se avesse esaurito la sua durata.

Creazione e Convalida: Il processo di creazione e convalida delle Rune deve essere presentato al professore di Runologia, che supervisionerà il processo di creazione.

Argilla Arcana: L'Argilla Arcana è la base di creazione di ogni Runa, quelle **Minori** richiedono 2 Argille Arcane per essere create, mentre le **Superiori** ne richiedono 4. La ricarica di una Runa Superiore richiede 1 Argilla Arcana. Le Argille Arcane sono oggetti fisici reperibili tramite apposite abilità o durante l'evento e rappresentati da un apposito Glifo.

ASSISTENTE RUNOLOGO

Costo: 2Px per livello (massimo 2 livelli)

Effetto: Il Giocatore, all'inizio di ogni evento riceverà 2 Argilla Arcana per livello.

PALEONTOGRAFIA

Costo: 2Px

Effetto: Permette al giocatore di decodificare la magia intrinseca in oggetti come creazioni Runiche, Pergamene o altre creazioni di magia particolare. Per farlo, il giocatore otterrà all'inizio di ogni evento, un cifrario che riporta le diciture con cui "leggere" tali artefatti. Tale cifrario rappresenta le proprie capacità e conoscenze magiche e quindi è assolutamente vietato dividerlo con altri giocatori. Ogni oggetto di questo tipo infatti, avrà con sé un Glifo legato che riporterà una lettera (o una coppia di lettere) dell'alfabeto secondo la seguente casistica:

-La prima lettera indicherà lo stato (attivo, non attivo, funzionante, non funzionante)

-La seconda indicherà la durata (breve, lunga, continua)

-La terza lettera indicherà la fonte di potere/origine (ad esempio Magia, Magia Oscura, Rune, Creature Magiche)

-La quarta lettera indicherà invece la funzione (Offesa, Protezione, Occultismo, Conoscenza)

Nota Bene: Alcune diciture potrebbero mancare da un oggetto.

INCISORE DI RUNE

Costo: Variabile, 2 o 3Px

Effetto: Il giocatore impara a incidere le Rune. Dopo una lavorazione di 5 minuti e la spesa della relativa quantità di Argilla Magica (2 per le Minori e 4 per le Superiori), il giocatore consegnerà il materiale utilizzato al professore di Runologia o ad uno degli Araldi per ricevere il Glifo che indica la Runa creata ed il relativo potere.

Inoltre, all'acquisto di questa abilità, il giocatore potrà scegliere una Runa dalla lista sottostante ed impararla gratuitamente (se sceglie una Runa dal costo di 1 Px, spenderà 2Px totali, se ne sceglie una che costa due, questa abilità costerà 3 Px). Il giocatore potrà successivamente acquistare ulteriori Rune separatamente.

Sia all'acquisto di questa abilità, che all'acquisto di ulteriori Rune, si dovranno sempre rispettare i requisiti richiesti dalla Runa scelta.

Nota Bene: Per ricevere i benefici di una Runa, dovranno essere presenti contemporaneamente la Runa ed il relativo Glifo, l'assenza di uno dei due ne impedisce l'utilizzo.

LISTA RUNE

EHWAZ (M)

Costo: 1Px

Bersaglio: 1 mago

Effetto: Il personaggio potrà proteggersi dal primo incantesimo PETRIFICUS TOTALUS ricevuto, per farlo dovrà dichiarare PROTEGO RUNIC. Dopo il primo utilizzo, la Runa viene distrutta.

Nota Bene: Non è possibile creare una Runa Superiore con questo potere.

OTHALA (X)

Costo: 1Px

Bersaglio: 1 mago

Effetto: Il personaggio guadagna 1 livello aggiuntivo di ALOHOMORA. Se il personaggio non possiede l'incantesimo, deve contattare un Araldo il prima possibile, per ricevere il Glifo relativo. Quando il giocatore utilizzerà l'incantesimo, dichiarerà la formula RUNIC ALOHOMORA.

Nota Bene: Con questo potere è possibile arrivare al terzo livello se il giocatore ha già i primi due livelli.

ISA (I)

Costo: 1Px

Bersaglio: 1 mago

Effetto: Il personaggio guadagna la capacità di lanciare l'incantesimo RUNIC DESILLUDO. È comunque richiesto al personaggio di indossare la Fascia relativa

durante la durata dell'incantesimo.

KENAZ (◁)

Costo: 1Px

Bersaglio: 1 mago

Effetto: Il personaggio guadagna la capacità di lanciare l'incantesimo RUNIC REVELIO. È comunque richiesto al personaggio di indossare la Fascia relativa durante la durata dell'incantesimo.

URUZ (↘)

Costo: 2Px

Bersaglio: 1 mago

Effetto: Il personaggio guadagna la capacità di lanciare l'incantesimo RUNIC EMENDO.

GEBO (X)

Costo: 1Px

Bersaglio: 1 mago

Requisiti: Conoscere l'incantesimo EMENDO

Effetto: il personaggio che possiede la runa, incanalando l'incantesimo RUNIC EMENDO cura in metà del tempo richiesto.

ALGIZ (∴)

Costo: 2Px

Bersaglio: 1 mago

Requisiti: Conoscere la runa URUZ (↘)

Effetto: il personaggio guadagna 1Pf aggiuntivo.

PERTHRO (⚡)

Costo: 2Px

Bersaglio: 1 oggetto

Requisiti: Conoscere la runa ISA (I)

Effetto: L'oggetto viene considerato sotto effetto dell'incantesimo RUNIC DESILLUDO per tutta la durata dell'evento (o comunque fintanto che la Runa è applicata). Colui che ha applicato la Runa sull'oggetto celato, sarà sempre in grado di vederla.

SOWILO (↯)

Costo: 2Px

Bersaglio: 1 mago

Requisiti: Conoscere la runa URUZ (↘), conoscere almeno uno tra gli incantesimi EMENDO o FINITE INCANTATEM

Effetto: Quando si utilizza questa runa, si creeranno due oggetti (con relativi Glifi)

invece di una soltanto, allo stesso costo. La runa sarà incisa per metà in una parte e metà nell'altra (una parte superiore ed una inferiore). Il giocatore che indossa la metà superiore potrà utilizzare gli incantesimi Runic EMENDO e Runic FINITE INCANTATEM (se li conosce) su colui che indossa la metà inferiore senza il bisogno di contatto fisico (rispettando i 3 metri di gittata dei normali incantesimi). Se uno dei due andrà a terra per aver perso tutti i propri Pf, anche l'altro subirà la stessa sorte.

THURISAZ (♯)

Costo: 2Px

Bersaglio: 1 Mago

Requisiti: Conoscere almeno 2 Rune

Effetto: Il giocatore sceglie un singolo incantesimo da combattimento, il cui potere magico incrementerà di un livello. Ogni volta che tale incantesimo verrà lanciato, sarà accompagnato dal Descrittore Runic, come ad esempio Runic PROTEGO o INCENDIO Runic.

NOTA BENE: *La lista potrebbe essere ampliata da ulteriori Rune o anche da ulteriori linguaggi non ancora del tutto compresi.*

ATTENZIONE!

PERGAMENE E OGGETTI RUNICI NON SONO CUMULABILI NÉ TRA DI LORO NÉ CON SE STESSI.

POZIONI E VELENI: GLI STUDI DI ALCIMIA ED ERBOLOGIA

Introduzione

Sebbene le due materie percorrono strade parallele, Alchimia ed Erborologia danno la possibilità di creare vari tipi di sostanze, generalmente classificate in Pozioni e Veleni. Prima di elencare le abilità insegnate dalle due materie, andremo a spiegarne quindi come si creano e come funzionano tali sostanze.

Creazione delle sostanze

Per creare una sostanza, un mago deve poter lavorare in condizioni di tranquillità e precisione, possedendo strumenti adatti come requisito scenografico (boccette, pinzette, pipette, alambicchi ecc...) nonché ingredientistica (minerali, polveri vegetali ecc...). All'interno della classe di Alchimia potrete trovare il materiale base necessario alla creazione di sostanze, ma è possibile portare il proprio equipaggiamento personale.

Dopo aver lavorato gli ingredienti necessari, impiegando almeno 5 minuti per la loro creazione, sarà possibile ottenere il Glifo relativo alla sostanza creata. Il Glifo verrà consegnato dagli Araldi o dai professori di Alchimia/Erbologia in cambio dei materiali utilizzati nel processo. Come apprenderete nelle nostre aule, le Pozioni ed i Veleni sono generalmente costituiti da tre tipi di ingredienti chiave noti come **Reagenti**.

Definizione di Reagente

Il Reagente è un ingrediente generico essenziale per la creazione delle sostanze. È riconoscibile in gioco attraverso un apposito Glifo .
Ogni Reagente è suddiviso in tre categorie scenografiche:

Reagenti Minerali

Materiale basilare che include pietre, cristalli e metalli grezzi come zolfo o ferro.

Reagenti Vegetali

Materiale basilare che comprende elementi di origine vegetale come, funghi, piante, radici, frutti o pistilli.

Reagenti Animali

Materiale basilare che include elementi di origine animale, come selvaggina, insetti, creature magiche, e parti di esseri viventi come occhi, pelle, cuore o viscere.

Utilizzo e assunzione

Ogni sostanza creata in gioco sarà rappresentata da una boccetta o fiala con del contenuto liquido i cui colori potrebbero variare in base al tipo di sostanza ed un Glifo che ne spiega gli effetti. Per assumerle basterà compiere il gesto di bere e poi strappare il Glifo legato. È severamente vietato versare il contenuto di tali boccette dentro piatti o bicchieri di altri giocatori. Il liquido contenuto dovrà sempre e solo essere composto da acqua e in aggiunta del colorante alimentare.

NOTA BENE: È possibile beneficiare degli effetti positivi di una sola pozione per volta, se si ingerisce una seconda pozione, gli effetti della precedente andranno persi. Ciò però non vale per gli effetti di veleni o simili, che perdurano se non appositamente contrastati.

ALCHIMIA

ASSISTENTE DI LABORATORIO

Costo: 2Px per livello (massimo 3 livelli)

Effetto: Il Giocatore all'inizio di ogni evento riceverà 2 Reagenti Minerali per livello.

ALCHIMISTA

Costo: 3Px

Effetto: Il giocatore, al momento dell'acquisto dell'abilità, diventa in grado di creare tutte le sostanze di cui conosce la relativa ricetta, avendo i reagenti necessari. Inoltre acquista gratuitamente una ricetta dalla lista che segue. La ricetta scelta non deve costare più di 1Px.

RICETTARIO DI ALCHIMIA

POZIONI CURA FERITE

Costo: 1Px

Materiali: 2 Reagenti Minerali

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Una volta ingerita, il giocatore riguadagna istantaneamente tutti i propri Punti Ferita.

POZIONE RINVIGORENTE

Costo: 1Px

Materiali: 2 Reagenti Animali

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Una volta ingerita, il giocatore guadagna 1Pf temporaneo aggiuntivo (non curabile).

ANTIDOTO BASE

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Minerale, 1 Reagente Vegetale

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Una volta ingerita, cura dagli effetti dei Veleni Comuni. È usato anche come base per creare antidoti più complessi contro Veleni Rari o simili.

STUPEFICIUM FERALE

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Animale, 1 Reagente Vegetale

Tipologia: Veleno Comune

Effetto: Utilizzabile sulle Creature Magiche, questo veleno può stordirle o addirittura farle addormentare. (L'effetto cambia di creatura in creatura).

POZIONE EXTIMULO

Costo: 2Px

Materiali: 2 Reagenti Minerali, 1 Reagente Animale

Tipologia: Pozione Rara

Effetto: Dopo l'assunzione, il mago otterrà un livello di potere magico aggiuntivo ad

un'intera forma (a scelta tra Montante, Diritto/Rovverso e Affondo). L'effetto si applica per tutta la durata del primo combattimento entro un'ora dall'assunzione.

POZIONE RINFORZANTE

Costo: 2Px

Materiali: 1 Reagente Minerale, 1 Reagente Animale, 1 Reagente Vegetale

Tipologia: Pozione Rara

Effetto: Dopo l'assunzione, il mago sceglie un proprio incantesimo da combattimento, portandone il livello magico a 3, se invece sceglie un incantesimo già di terzo livello, quest'ultimo aumenta a 4. L'effetto dura 10 minuti.

POZIONE MAXIMA

Costo: 2Px

Materiali: 3 Reagenti Minerali

Tipologia: Pozione Rara

Effetto: Il giocatore che beve questa pozione non dovrà scartare il proprio cartellino MAXIMA al prossimo utilizzo. Dovrà quindi conservare il Glifo della Pozione e strapparlo al posto del proprio MAXIMA.

DISTILLATO DI FELIX

Costo: 3Px

Materiali: 3 Reagenti Minerali, 2 Reagenti Vegetali, 1 Reagente Animale

Tipologia: Pozione Rara

Effetto: Il giocatore che beve questa pozione guadagna 2 livelli di potere magico all'Incantesimo PROTEGO in tutte e tre le sue forme. L'effetto si applica per tutta la durata del primo combattimento entro un'ora dall'assunzione.

VENENUM IMPEDIMENTA

Costo: 3Px

Materiali: 2 Reagenti Minerali, 2 Reagenti Animali

Tipologia: Veleno Raro

Effetto: Il bersaglio che beve questo Veleno non potrà usare gli Incantesimi normalmente utilizzabili fuori dal combattimento (come DESILLUDO, ALOHOMORA, ecc) o attivare altri particolari poteri. L'effetto dura 1 ora.

ERBOLOGIA

ASSISTENTE ERBOLOGO

Costo: 2Px per livello (massimo 3 livelli)

Effetto: Il Giocatore all'inizio di ogni evento riceverà 2 Reagenti Vegetali per livello.

ERBOLOGO

Costo: 3Px

Effetto: Il giocatore, al momento dell'acquisto dell'abilità diventa in grado di creare tutte le sostanze di cui conosce la relativa ricetta, avendo i reagenti necessari, inoltre acquista gratuitamente una ricetta dalla lista che segue. la ricetta scelta non deve costare più di 1Px.

RICETTARIO DI ERBOLOGIA

ESTRATTO DI DITTAMO

Costo: 1Px

Materiali: 2 Reagenti Vegetali

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Una volta ingerita, il giocatore riguadagna istantaneamente tutti i propri Punti Ferita.

POZIONE PURGATIO

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Vegetale, 1 Reagente Minerale

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Questa Pozione rimuove tutti gli effetti delle Pozioni precedentemente ingerite dal bersaglio.

ANTIDOTO BASE

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Minerale, 1 Reagente Vegetale

Tipologia: Pozione Comune

Effetto: Una volta ingerita, cura dagli effetti dei Veleni Comuni. È usato anche come base per creare antidoti più complessi contro Veleni Rari o simili.

ESTRATTO DI SUSSUR

Costo: 1Px

Materiali: 2 Reagenti Vegetali

Tipologia: Veleno Comune

Effetto: Questo Veleno non va ingerito ma può invece essere applicato sugli oggetti. Per farlo basterà simulare di versare la pozione su un panno e sarà quindi quest'ultimo ad avere gli effetti. Strofinando il panno su un oggetto magico, né disattiva i poteri e sarà quindi inutilizzabile per 30 minuti.

DISTILLATO SMORZANTE

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Vegetale, 1 Reagente Animale

Tipologia: Veleno Comune

Effetto: Chi ingerisce questo Veleno, non potrà parlare né fare versi di alcun tipo per 15 minuti. Questo Veleno impedisce di pronunciare formule magiche e quindi utilizzare tutti i tipi di Incantesimi.

STUPEFICIUM FERALE

Costo: 1Px

Materiali: 1 Reagente Animale, 1 Reagente Vegetale

Tipologia: Veleno Comune

Effetto: Utilizzabile sulle Creature Magiche, questo veleno può stordirle o addirittura farle addormentare. (L'effetto cambia di creatura in creatura).

VELENO DIMENTICANTE

Costo: 2Px

Materiali: 2 Reagenti Vegetali, 1 Reagente Animale

Tipologia: Veleno Raro

Effetto: Chi ingerisce questo Veleno, dimenticherà gli ultimi 10 minuti di gioco.

VELENO DEBILITANTE

Costo: 2Px

Materiali: 2 Reagenti Vegetali, 1 Reagente Minerale

Tipologia: Veleno Raro

Effetto: Chi ingerisce questo Veleno, vedrà il proprio potere magico ridotto a 1 per tutti i loro incantesimi per 30 minuti.

VENENUM IMPEDIMENTA

Costo: 3Px

Materiali: 2 Reagenti Minerali, 2 Reagenti Animali

Tipologia: Veleno Raro

Effetto: Il bersaglio che beve questo Veleno non potrà usare gli Incantesimi normalmente utilizzabili fuori dal combattimento (come DESILLUDO, ALOHOMORA, ecc) o attivare altri particolari poteri. L'effetto dura 1 ora.

CREATURE MAGICHE

CURA DELLE CREATURE

Costo: 2Px per livello (massimo 3 livelli)

Effetto: Il Giocatore, all'inizio di ogni evento riceverà 2 Reagenti Animali.

PROTEGGERSI DALLE BESTIE

Costo: 2Px

Effetto: Il Giocatore riceverà un Glifo per giorno di evento, che gli permetterà di utilizzare l'incantesimo PROTEGO MAXIMA per difendersi dai poteri magici di una creatura magica.

RESISTENZA DA GUARDIACACCIA

Costo: 2Px

Requisito: PROTEGGERSI DALLE BESTIE

Effetto: Il giocatore, quando subisce un attacco proveniente da Creature Magiche (sia magico che fisico) che lo porterebbe a ZERO Punti Ferita, rimane invece con 1Pf.

PERGAMENE

Le pergamene costituiscono degli oggetti contenenti potenti incantesimi di natura complessa, e che non possono essere replicati dal mero potere di una bacchetta si distinguono significativamente dai normali incantesimi apprendibili e lanciabili. Le pergamene sono ad esempio alla base di magie estese come quelle che proteggono la scuola.

Creazione delle Pergamene

Contrariamente agli incantesimi convenzionali, la creazione di una Pergamena richiede la stesura di un testo completo e l'utilizzo di "Inchiostro Stregato" per realizzarlo. Oltre all'Inchiostro è possibile trovare in gioco anche il "Pigmento Aureo", materiale ben più raro che ai fini di creare una pergamena vale come 6 Inchiostri Stregati.

Ciascuna Pergamena richiede almeno 5 Inchiostri Stregati, ottenibili attraverso abilità o durante diverse situazioni in gioco. Successivamente è necessario richiedere l'autorizzazione al professore di Pergamene e agli Araldi per recarsi al luogo designato a tali pratiche.

Ogni Pergamena creata deve presentare un adeguato aspetto scenografico, con una struttura delineata, decorazioni, dettagli simbolici e/o numerici, i quali saranno valutati dal professore di Pergamene per confermare la validità dell'elemento scenografico.

Per ricevere i benefici di una Pergamena, occorrerà quindi recarsi nel luogo consono alla loro esecuzione. Dovranno essere presenti tutti coloro che beneficeranno dei suoi effetti e partecipare alla sua esecuzione, recitando le formule trascritte

nell'artefatto. Al termine di ciò, i giocatori riceveranno il relativo Glifo che riporta gli effetti ottenuti e che andranno conservati bene in vista (legandoli al collo o tenendoli con una spilla).

ATTENZIONE!

PERGAMENE E OGGETTI RUNICI NON SONO CUMULABILI NÉ TRA DI LORO NÉ CON SE STESSI.

ASSISTENTE SCRIBA

Costo: 2Px (massimo 2 livelli)

Effetto: Il personaggio impara a trattare i materiali magici relativi alla scrittura, ottenendo 2 Glifi di Inchiostro Stregato ogni evento.

PALEONTOGRAFIA

Costo: 2Px

Effetto: Permette al giocatore di decodificare la magia intrinseca in oggetti come creazioni Runiche, Pergamene o altre creazioni di magia particolare. Per farlo, il giocatore otterrà all'inizio di ogni evento, un cifrario che riporta le diciture con cui "leggere" tali artefatti. Tale cifrario rappresenta le proprie capacità e conoscenze magiche e quindi è **assolutamente vietato** dividerlo con altri giocatori. Ogni oggetto di questo tipo infatti, avrà con sé un Glifo legato che riporterà una lettera (o una coppia di lettere) dell'alfabeto secondo la seguente casistica:

-La prima lettera indicherà lo stato (attivo, non attivo, funzionante, non funzionante)

-La seconda indicherà la durata (breve, lunga, continua)

-La terza lettera indicherà la fonte di potere/origine (ad esempio Magia, Magia Oscura, Rune, Creature Magiche)

-La quarta lettera indicherà invece la funzione (Offesa, Protezione, Occultismo, Conoscenza)

Nota Bene: Alcune diciture potrebbero mancare da un oggetto.

INCIDERE PERGAMENE

Costo: 4Px

Effetto: Il giocatore sarà in grado di creare delle Pergamene Magiche. Inoltre, all'acquisto di questa abilità, potrà scegliere ed imparare gratuitamente, una delle Pergamene Rapide. Il giocatore potrà successivamente imparare ulteriori Pergamene Rapide acquistandole separatamente.

PERGAMENE RAPIDE

PERGAMENA DELLA FENICE

Costo: 2Px

Materiali: 3 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 3 bersagli)

Effetto: Questa Pergamena permette ai bersagli di recuperare 1Pf la PRIMA VOLTA che cadono a terra in Tempo Di Grazia (non funziona se invece viene immediatamente ucciso dalla maledizione AVADA KEDAVRA).

Per farlo, il giocatore riceverà un Glifo che dovrà strappare nel momento in cui vorrà recuperare il punto ferita (entro la durata del tempo di grazia). Se mentre si è a terra si viene bersagliati da un incantesimo (ricevendo quindi il colpo di grazia), potrà comunque strappare il Glifo rimanendo in tempo di grazia (facendo ripartire il conteggio da capo).

PERGAMENA DELLA FIAMMA

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Questa pergamena permette ai bersagli di guadagnare 1 livello di potere magico a tutti gli Incantesimi di Attacco per tutto il prossimo combattimento (entro la giornata di gioco).

PERGAMENA DEL CIGNO

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Questa pergamena permette ai bersagli di guadagnare 1 livello di potere magico a tutti gli incantesimi PROTEGO per tutto il prossimo combattimento (entro la giornata di gioco).

PERGAMENA DELLA PUREZZA

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Questa pergamena permette ai bersagli di dichiarare PROTEGO RUNIC (Livello 5) contro tutti gli Incantesimi con descrittore RUNIC per tutta la giornata di gioco.

PERGAMENA DEL CORVO

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Questa pergamena permette ai bersagli di dichiarare PROTEGO RUNIC (Livello 5) contro i prossimi 3 Sortilegi.

PERGAMENA DEL MALOCCHIO

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Questa pergamena permette ai bersagli di guadagnare 1 livello di potere magico a tutti i Sortilegi per tutto il prossimo combattimento (entro la giornata di gioco).

PERGAMENA AUREA

Costo: 2Px

Materiali: 3 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 3 bersagli)

Effetto: Una volta creata questa Pergamena, il giocatore riceverà un Glifo, il quale strappandolo consentirà al mago di lanciare un singolo incantesimo aggiungendo il descrittore MAXIMA. Qualora il giocatore possedesse altri incantesimi che utilizzano Glifi, si potrà strappare quello concesso dalla pergamena al posto di quello normalmente usato dal giocatore.

PERGAMENA DELL'EVOLUZIONE

Costo: 2Px

Materiali: 2 Inchiostro Stregato per bersaglio (massimo 5 bersagli)

Effetto: Una volta creata questa Pergamena, il giocatore riceverà un Glifo, il quale strappandolo consentirà al mago di lanciare un singolo incantesimo Runic DEFLECTO.

NOTA BENE: *L'attuale lista di Pergamene Rapide rappresentano una forma basilare di quello che è possibile fare tramite la creazione di Pergamene e sono quelle più propense ad essere insegnate all'interno dell'Accademia. In futuro aumenteranno le Pergamene Rapide e saranno introdotte anche Pergamene dai poteri più complessi con il proseguire del gioco.*