

REGOLAMENTO AVANZATO

aggiornamento - Aprile 20



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 e professore 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.

NB: 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 **“insegnamento”** nei paragrafi successivi.

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

NB: Ogni studente non potrà apprendere più di una abilità avanzata per evento.

A tal fine, è fondamentale che lo studente che desidera conseguire un'abilità avanzata faccia esplicita richiesta al professore di riferimento o all'Araldo o al prefetto competente: comunicare chiaramente la propria intenzione è un passaggio imprescindibile per avviare il processo di apprendimento. Che potrà essere effettuato solo durante il gioco.



CHIAMATE AVANZATE

MAXIMA

Un incantesimo con descrittore MAXIMA viene dichiarato pronunciando il nome dell'incantesimo seguito da "MAXIMA" (es. "Stupeficium Maxima!").

- Per lanciare un incantesimo MAXIMA è necessario consumare e strappare un Glifo MAXIMA.
- Gli Incantesimi MAXIMA non possono essere parati da PROTEGO standard, ma solo da un PROTEGO MAXIMA.
- PROTEGO MAXIMA è in grado di proteggere anche da incantesimi con il descrittore FERA.
- Tutti gli altri effetti rimangono invariati rispetto alla versione base dell'incantesimo.
- MAXIMA rappresenta l'apice di un incantamento che il mago conosce. Se l'incanto a cui è abbinato il MAXIMA è in grado di procurare danno, ne infliggerà un totale di 2 (es. INCENDIO MAXIMA infliggerà 2 danni invece che 1)

Gli incantesimi MAXIMA rappresentano la forma più potente e spettacolare della magia da duello: energia che si concentra oltre i limiti del normale, una scarica capace di infrangere ogni difesa ordinaria.

FERA

Un incantesimo con descrittore FERA viene dichiarato pronunciando il nome dell'incantesimo seguito da "FERA" (es. "Incendio Fera!").

- Gli incantesimi FERA rappresentano la magia innata delle creature magiche, una forza primordiale che può talvolta essere emulata, in forma ridotta, anche da maghi esperti.
- Gli incantesimi FERA non possono essere parati da un PROTEGO standard: possono essere contrastati solo da PROTEGO FERA o da PROTEGO MAXIMA.
- Tutti gli altri effetti rimangono invariati rispetto alla versione base dell'incantesimo.

Gli incantesimi FERA sono espressione della natura stessa: selvaggi, istintivi, più vicini al respiro delle creature che allo studio accademico dei maghi.



DEFLECTO

DEFLECTO consente al mago di rispedire al mittente un incantesimo che sarebbe in grado di parare con un PROTEGO del medesimo livello.

Anziché dichiarare “PROTEGO”, il mago dichiara “DEFLECTO”.

DEFLECTO sostituisce il PROTEGO che il mago sta utilizzando e ne eredita limiti e requisiti.

È possibile respingere solo incantesimi che il mago potrebbe parare.

DEFLECTO non è un incantesimo offensivo, ma un atto di dominio e controllo: il mago non crea una nuova magia, bensì ne piega il flusso, rimandandolo al suo creatore

RUNIC

RUNIC è un descrittore della chiamata. Definisce la natura dell'incanto che viene lanciato, può quindi essere parato come un incanto normale.

Es. L'uso della runa Uruz ti permette di lanciare RUNIC EMENDO quindi l'incanto EMENDO non viene dalle proprietà del mago ma dalla capacità del mago ma dalla runa che gli è stata applicata.

Alcune creature potrebbero essere più sensibili alle chiamate con questo descrittore.



LABORATORI PERSONALI

Al fine di arricchire l'esperienza di gioco e valorizzare la pratica delle Arti Alchemiche, Runiche, dei maestri Erbologi e degli Filosofi Arcani a Venerem Larp, i giocatori hanno la possibilità di allestire laboratori personali dedicati alla lavorazione e sperimentazione delle proprie abilità.

Spazi e collocazione

I laboratori personali saranno collocati in uno spazio indicato dallo staff per materia.

Lo staff mette a disposizione esclusivamente l'area e, compatibilmente con le necessità logistiche dell'evento, un numero limitato di tavoli.

Tutti i materiali, strumenti e componenti del laboratorio sono a carico del giocatore.

Scenicità e coerenza di gioco

Ogni laboratorio personale deve rispettare un adeguato livello di resa scenica, estetica e coerenza con l'ambientazione di Venerem.

- Strumenti, contenitori e decorazioni dovranno apparire il più possibile in-character, evitando elementi moderni o fuori ambientazione (se non opportunamente mascherati).
- Un laboratorio ben curato non è solo un elemento estetico, ma contribuisce attivamente alla credibilità e all'atmosfera del gioco.
- Per poter allestire un laboratorio è **fondamentale mandare una mail allo staff di Venerem per approvazione del progetto con se possibile foto allegate.**

Lo staff si riserva la facoltà di richiedere modifiche o di negare l'uso di un laboratorio che non rispetti le linee guida sopra indicate.



Livelli del laboratorio e bonus

I laboratori personali possono essere considerati di livello differente in base a: complessità dell'allestimento;

- qualità scenica ed estetica;
- coerenza tematica con la materia;
- chiarezza funzionale dello spazio di lavoro.

I giocatori che allestiscono laboratori di livello medio o alto possono ottenere bonus nella lavorazione, come facilitazioni, piccoli vantaggi meccanici o interpretativi.

L'assegnazione di eventuali bonus è a totale discrezione dei Professori, che valuteranno sia la resa scenica sia l'uso effettivo del laboratorio in gioco.

Uso e responsabilità

I laboratori personali sono spazi di gioco condivisi: è richiesto rispetto per le attrezzature altrui e per l'area concessa.

Il giocatore responsabile del laboratorio è tenuto a mantenere ordine e sicurezza nello spazio assegnato.

Questa possibilità non è obbligatoria, ma rappresenta un'opportunità per caratterizzare ulteriormente il proprio personaggio e rendere l'Alchimia una disciplina viva, visibile e immersiva all'interno di Venerem Larp.



DIFESA CONTRO LE ARTI OSCURE

DIFFINDO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: DIFFINDO 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 L'INCANTESIMO DIFFINDO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

INCENDIO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: INCENDIO 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 L'INCANTESIMO INCENDIO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

STUPEFICIUM MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: STUPEFICIUM 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 L'INCANTESIMO STUPEFICIUM.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

DISCENDO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: DISCENDO 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 AL SORTILEGIO DISCENDO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

CONFUNDO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: CONFUNDO 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 AL SORTILEGIO CONFUNDO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

DISMUNDO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: DISMUNDO 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 AL SORTILEGIO DISMUNDO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

PROTEGO MAXIMA

COSTO: 3Px per livello (massimo 3 livelli)

REQUISITO: Avere tutti gli incantesimi PROTEGO di potenza magica a livello 3 O SUPERIORE

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



EMENDO MAXIMA

COSTO: 2Px

REQUISITO: Avere almeno una tra Emendo Rapida ed Emendo Vitae

EFFETTO: Il giocatore riceve un Glifo MAXIMA (per giornata di evento). Il mago potrà usare il Glifo per aggiungere il descrittore MAXIMA per gli incantesimi EMENDO.

Il Glifo andrà strappato immediatamente dopo l'utilizzo.

A differenza di un incantesimo EMENDO la sua versione MAXIMA cura tutti i punti ferita del bersaglio in combattimento.

DEFLECTO

COSTO: 3Px

REQUISITO: Avere tutti gli incantesimi PROTEGO di potenza magica a livello 3 O SUPERIORE

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

Deflecto non interrompe il conteggio per il lancio dei propri incantesimi di attacco (proprio come protego) se si possiede l'abilità PROTEGO MAXIMA, puoi deflettere anche incanti maxima che saresti normalmente in grado di proteggere, ovviamente usando il relativo cartellino, dichiarando "Deflecto maxima".

Se si possiede l'abilità "PROTEGGERSI DALLE BESTIE" si è in grado di utilizzare il Deflecto anche su incanti protetti con questa abilità, dichiarando "**DEFLECTO FERA**"

DEFLECTO PUÒ ESSERE UTILIZZATO SOLO UNA VOLTA OGNI 30 SECONDI



INCANTESIMI

FINITE INCANTATEM

COSTO: 2Px

REQUISITO: possedere almeno 1 livello in ogni sortilegio e un incantesimo a scelta tra desilludo, revelio, petrificus totalus

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** derivanti da sortilegi e incantesimi (Discendo, Confundo, Dismundo, Petrificus totalus, Desilludo e Revelio). 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 per giornata d'evento.

Ogni successivo utilizzo durante lo stesso evento, fallirà automaticamente, inoltre ogni successivo utilizzo (anche in giornate successive) 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 con 1 glifo, mentre con il secondo a Legilimens con 2 glifi e potrà rispondere alle suddette domande come meglio crede.



OBLIVION

COSTO: 3Px

REQUISITO: 1 livello di LEGILIMENS

EFFETTO: Il mago, dopo un tempo di lancio di 5 secondi, TOCCANDO IL BERSAGLIO E DICHIARANDO "OBLIVION" 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 per livello (Massimo 2 livelli)

REQUISITO: 1 livello di LEGILIMENS

EFFETTO: Quando il mago subisce l'incantesimo "Oblivion" Può dichiarare "Memento" e resistere agli effetti dell'incantesimo Oblivion.

Se possiede il secondo livello in questa abilità, il mago è in grado di resistere agli effetti di Oblivion senza bisogno di dichiarare "Memento" ad alta voce.

EMENDO VITAE

COSTO: 5Px

REQUISITO: Conoscere l'incantesimo EMENDO

EFFETTO: Il mago è in grado di lanciare l'incantesimo EMENDO VITAE dopo un tempo di lancio di 30 secondi, l'incantesimo cura 3 persone diverse a contatto fuori dal combattimento o 1 pf a 3 persone diverse a contatto in combattimento, le tre cariche devono essere scaricate in rapida successione (5 secondi circa dicendo ogni volta EMENDO VITAE).

Ogni carica non utilizzata sarà sprecata dopo questo periodo di tempo.

EMENDO RAPIDO

COSTO: 3Px

REQUISITO: Conoscere l'incantesimo EMENDO

EFFETTO: Il tempo di lancio per l'incantesimo Emendo diventa 15 secondi, non può essere usato per diminuire il tempo di lancio di EMENDO VITAE.



DIVINAZIONE

MEDIUM

COSTO: 4Px + 2 Px per livello (Massimo 5 livelli)

EFFETTO: L'incantatore ottiene 1 punto divinazione ad evento, e la capacità di far partecipare un altro mago ad un rito, che contribuendo aumenterà il livello della divinazione di 1 punto ulteriore, per livello di abilità.

Più divinatori possono collaborare ad un rito divinatorio ognuno con tutti i propri punti ed i propri contributori.

La scenicità del rito aggiunge altri punti ad insindacabile discrezione dello staff.

La potenza, quindi l'efficacia del rito dipenderanno dal numero di punti raggiunti.

Per effettuare una divinazione in autonomia andrà presentato il progetto della stessa prima dell'evento tramite form intertempo allo staff entro la fine degli Intertempi e discusso con questo.

In alternativa le divinazioni improvvisate risulteranno più complesse.

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 condividerlo 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.

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.

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 condividerlo 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.

RUNOLOGO ESPERTO

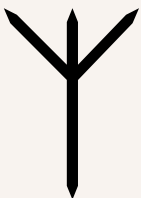
COSTO: 2Px

REQUISITO: Possedere l'abilità "INCISORE DI RUNE" e almeno la ricetta per due diverse rune

EFFETTO: Il mago all'acquisizione di questa abilità, sceglierà due delle rune che è in grado di incidere e creerà una nuova runa, che è la combinazione delle due scelte, questa nuova runa avrà gli effetti combinati delle due rune selezionate e applicherà entrambi contemporaneamente al bersaglio. una runa creata così dura fino alla fine dell'evento e può essere ricaricata esclusivamente durante l'evento successivo al costo di 2 argille.



LISTA DI RUNE

**ISA****COSTO:** 1Px**BERSAGLIO:** un 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:** un 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:** un mago**EFFETTO:** Il personaggio guadagna la capacità di lanciare l'incantesimo Runic Emendo.**ALGIZ****COSTO:** 2Px**BERSAGLIO:** un mago**REQUISITO:** Conoscere la runa URUZ**EFFETTO:** Il personaggio guadagna 1Pf aggiuntivo.



FEHU



COSTO: 1Px

BERSAGLIO: un 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.

RAIDO



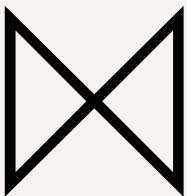
COSTO: 1Px

BERSAGLIO: un 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 "ALOHOMORA 1". 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.

DAGAZ



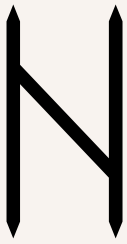
COSTO: 2Px

BERSAGLIO: un oggetto

REQUISITO: Conoscere la runa ISA

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.

LA DIMENSIONE MASSIMA DELL'OGGETTO CHE È POSSIBILE
DISILLUDERE IN QUESTO MODO È DI 40cm x 40cm x 40cm CIRCA



HAGALAZ

COSTO: 2Px

BERSAGLIO: un mago

REQUISITO: 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.



GEBO

COSTO: 1Px

BERSAGLIO: un mago

REQUISITO: Conoscere l'incantesimo EMENDO

EFFETTO: Il bersaglio della runa, lanciando l'incantesimo emendo o runic emendo dimezza il tempo di lancio dell'incantesimo. Questa runa non ha effetto su chi non conosce l'incantesimo emendo.



THURISAZ

COSTO: 2Px

BERSAGLIO: un mago

REQUISITO: 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. Se non si possiede l'incantesimo selezionato, si ottiene il livello 1 in tale incantesimo.



POZIONI E VELENI: GLI STUDI DI ALCIMIA ED ERBOLOGIA

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/Erborologia 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.



REAGENTI SPECIALI

Ai normali reagenti standard (vegetale, animale, minerale) si affiancheranno reagenti speciali più specifici con particolari capacità.

Tramite l'uso dell'abilità specifica, si possono usare tali reagenti speciali all'interno di altre ricette per potenziarle.

Sui cartellini "Reagente speciale" saranno indicate tutte le specifiche su come utilizzarlo e sui suoi effetti.

I "reagenti speciali" avranno una scadenza entro la quale potranno essere usati. Superata la scadenza diverranno inerti e andranno riconsegnati allo staff, non saranno più utili.

I cartellini rappresentanti tali reagenti, riceveranno la dicitura:

Reagente speciale: *Nome del reagente* (Esempio Reagente speciale: Radice di mandragora)

Scadenza: entro quando il reagente può essere utilizzato

Effetti e specifiche: l'effetto del reagente qualora venga aggiunto ad un preparato alchemico o di erborologia.

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. Chi possiede questa abilità inoltre durante l'evento, è in grado di riconoscere e raccogliere Reagenti speciali di tipo MINERALE.

Saranno presenti, in gioco, dei cartellini con il nome dell'abilità appropriata per recuperare il reagente, solo chi possiede tale abilità potrà interagire col cartellino interpretando 30 secondi di analisi e raccolta al termine dei quali, potrà raccogliere il cartellino

NB: è obbligatorio avere un kit appropriato per poter ruolare e interpretare la raccolta di tali reagenti, i Master possono inficiare la raccolta qualora ritenessero che l'interpretazione e il kit non fossero appropriati

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 comune** dalla lista che segue.

MAESTRO ALCHIMISTA

COSTO: 2Px

REQUISITO: Abilità "Assistente di laboratorio"

EFFETTO: Tramite questa abilità si ottiene un glifo ad evento.

Utilizzando questo glifo è possibile aggiungere un reagente speciale ad una ricetta preparata dal mago stesso o da un'altro mago. Così facendo la pozione (o il preparato) ottiene effetti migliorati in base al reagente utilizzato.

NB: se il processo di creazione della pozione, tramite questa abilità è particolarmente scenografico e ben ruolato, il png di riferimento potrebbe assegnare ulteriori bonus, extra rispetto a quelli garantiti dal "reagente speciale"



RICETTE DI ALCIMIA

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 DELL'ESSENZA RUNICA

COSTO: 1Px

MATERIALI: 1 Reagente Minerale

TIPOLOGIA: Pozione Comune

EFFETTO: il giocatore è in grado, strappando il glifo della pozione di aggiungere il descrittore Runic ad una sua magia d'attacco o sortilegio.



POZIONE EXTIMULO

COSTO: 1Px

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: 1Px

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: 1Px

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: 1Px

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: 1Px

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.

Chi possiede questa abilità inoltre durante l'evento, è in grado di riconoscere e raccogliere Reagenti speciali di tipo VEGETALE

Saranno presenti, in gioco, dei cartellini con il nome dell'abilità appropriata per recuperare il reagente, solo chi possiede tale abilità potrà interagire col cartellino interpretando 30 secondi di analisi e raccolta al termine dei quali, Potrà raccogliere il cartellino

NB: è obbligatorio avere un kit appropriato per poter ruolare e interpretare la raccolta di tali reagenti, i Master possono inficiare la raccolta qualora ritenessero che l'interpretazione e il kit non fossero appropriati

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 comune** dalla lista che segue.



MAESTRO ALCHEMISTA

COSTO: 2 Px

REQUISITO: Abilità "Assistente di laboratorio"

EFFETTO: tramite questa abilità si ottiene un glifo ad evento.

Utilizzando questo glifo è possibile aggiungere un reagente speciale ad una ricetta preparata dal mago stesso o da un'altro mago.

Così facendo la pozione (o il preparato) ottiene effetti migliorati in base al reagente utilizzato.

NB: se il processo di creazione della pozione, tramite questa abilità è particolarmente scenografico e ben ruolato, il png di riferimento potrebbe assegnare ulteriori bonus, extra rispetto a quelli garantiti dal "reagente speciale"

RICETTE 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).

POZIONE DELLA DIFESA FERALE

COSTO: 1Px

MATERIALI: 2 Reagente Animali

TIPOLOGIA: Pozione Rara

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 e l'effetto della pozione si esaurisce.



VELENO DIMENTICANTE

COSTO: 1Px

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: 1Px

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: 1Px

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.

Chi possiede questa abilità inoltre durante l'evento, è in grado di riconoscere e raccogliere Reagenti speciali di tipo ANIMALE

sarà necessario chiedere al png che interpreta la creatura (priva di conoscenza) se possiede un reagente speciale a seguito di 10 secondi di analisi, dopo di che occorrerà impiegare 30 secondi di raccolta al termine dei quali, prendi e porti a casa

NB: è obbligatorio avere un kit appropriato per poter ruolare e interpretare la raccolta di tali reagenti, i Master possono inficiare la raccolta qualora ritenessero che l'interpretazione e il kit non fossero appropriati



PROTEGGERSI DALLE BESTIE

COSTO: 2Px

EFFETTO: Il giocatore sarà in grado di utilizzare l'incantesimo "Protego Fera" per difendersi dagli incantesimi e gli effetti magici con descrittore "Fera".

Sarà in grado di utilizzare questa abilità una volta ogni 30 secondi.

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. questa abilità è utilizzabile una sola volta per combattimento.

BESTIARIO DEL GUARDIACACCIA

COSTO: 3PX a livello MAX 2 livelli

Effetti: Con questa abilità il personaggio riceve un cifrario, con il quale sarà capace di interpretare orme tracce e resti di creature magiche.

Tali tracce e resti, saranno identificati da un cartellino con un codice, e il nome dell'abilità necessaria per poterlo interpretare.

Tramite il proprio cifrario il personaggio sarà in grado di studiare il reperto e ottenere le informazioni.

Al primo livello dell'abilità sarà possibile scoprire:

- Il nome della creatura
- La sua attitudine alla magia
- se la creatura è senziente o no
- se la creatura è aggressiva o pacifica
- quale "REAGENTE SPECIALE" è possibile "estrarre" dalla creatura

Al secondo livello dell'abilità sarà possibile inoltre scoprire:

- le Resistenze e difese della creatura
- i punti di forza della creatura



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 **PERGAMENE RAPIDA** 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.

Le **PERGAMENE AVANZATE** potranno avere un COSTO: di Inchiostri variabile, in base al progetto proposto, che verrà fornito dallo staff nel momento in cui verrà presentato il progetto. 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 Giocatore, all'inizio di ogni evento riceverà 2 Inchiostro Stregato 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 condividerlo 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.

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

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.



FILOSOFO ARCANO

COSTO: 2 Px Per sfera (massimo 5 sfere)

REQUISITO: incidere pergamene.

EFFETTO: L'incantatore ottiene 1 punto rituale ad evento, e la capacità di far partecipare un altro mago ad un rito, che contribuendo aumenterà il livello del rituale di 1 punto ulteriore, per livello di abilità.

Inoltre sceglierà una delle sfere di concetto dalla lista sottostante ogni volta che comprerà l'abilità.

Diviene in grado di creare PERGAMENE AVANZATE che abbiano a che fare con le sfere di concetto da lui conosciute tramite questa abilità.

Più ritualisti possono collaborare ad un rito, ognuno con i propri punti ed i propri contributori.

La scenicità del rito aggiunge altri punti ad insindacabile discrezione dello staff.

La potenza, quindi l'efficacia del rito dipenderanno dal numero di punti raggiunti.

Per effettuare un rituale in autonomia andrà presentato il progetto dello stesso prima dell'evento tramite form intertempo allo staff entro la fine degli Intertempi e discussa con questo.

In alternativa i riti improvvisati risulteranno più complessi.

Sfere di concetto:

Sole: Potere Personale, Miraggio

Luna: Visioni, Luoghi

Mercurio: Comunicazione, Mutamento

Venere: Legame, Armonia

Saturno: Costrizione, Maledizione

Urano: Disgiunzione, Rivoluzione

Nettuno: Creature Magiche, Oblio

Marte: Creazione Oggetti e Suggestione

Plutone: Morte, Rinascita

Giove: Protezione, Espansione.



LISTA DI PERGAMENE RAPIDE

Per la creazione di una PERGAMENA RAPIDA, è necessario richiedere l'autorizzazione al Professore di Pergamene e/o agli Araldi, al fine di recarsi nel luogo designato a tali pratiche.

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.



STORIA DELLA MAGIA

Il professore di Storia della Magia Continentale può, a richiesta dello studente, fornire l'insegnamento di alcune abilità avanzate presenti in questo regolamento, a propria discrezione.

Rientrano tra queste alcune abilità appartenenti alle materie di Incantesimi, Rune e Pergamene, e altre che sta a voi scoprire in gioco.

Per abilità particolarmente avanzate o specialistiche, è tuttavia sempre consigliabile rivolgersi direttamente al professore di competenza.



VENEREM

WIZARDING ITALY



@ venerem_wizarding_italy



@ Venerem - Wizarding Italy



veneremwizardingitaly@gmail.com



SQUADRA DEI FALCHI

gioco di ruolo dal vivo