

Alae Noctis

Libro II – Volume II Ritualística



Versione 1.1.2

a cura di

Alae Noctis GRV Associazione Culturale

Sommario

Introduzione.....	3
Sui contributori.....	3
Le tre strade.....	3
Esecuzione.....	4
La quantità di Arcan.....	4
Luoghi adatti.....	5
Durata e tempi.....	5
Fallimenti.....	5
Oggetti magitemprati.....	6
Ritualisti corali.....	6
Le cerimonie conosciute.....	6
Cerimonie Generiche.....	7
Cerimonie Bianche.....	8
Cerimonie Rosse.....	9
Cerimonie Nere.....	11
I Rituali conosciuti.....	13
I Focus Rituali.....	13
Le Gemme.....	13
Gli Eptalion.....	14
Proprietà degli oggetti magici.....	14
Focus e rituali falliti.....	14
Armi magiche.....	15
Oggetti di protezione.....	16
Manufatti magici.....	18
Ritual di Distruzione.....	20
Ritual Bianchi.....	21
Ritual Rossi.....	22
Ritual Neri.....	23

INTRODUZIONE

Cerimonie e rituali sono pratiche magiche in cui viene raccolto del potere che viene canalizzato e usato in modo da creare effetti difficilmente ottenibili da semplici incantesimi. L'officiare cerimonie, è un'arte complessa tramandata all'interno della corporazione dei sapienti da molti secoli; un cerimoniere è in grado di compiere piccoli prodigi di breve durata che tuttavia possono portare a notevoli benefici per lui e molti altri.

Una volta che il cerimoniere impara a conoscere ed usare la forza dei Focus diventa un ritualista, e le sue potenzialità crescono fino a limiti in teoria sconosciuti.

Tramite i Focus è possibile creare potenti oggetti magici o compiere prodigi maggiori. I bardi nelle loro canzoni narrano di grandi ritualisti che hanno addirittura imprigionato demoni, viaggiato in luoghi innaturali e creato artefatti di immane potenza; qualcuno sostiene che queste siano solo leggende, ma si sa che in ogni leggenda si nasconde sempre qualcosa di vero.

Alcune premesse

La persona che si presta ad officiare la cerimonia o il rituale, raccoglie attorno a se tutti coloro i quali vorranno aiutarlo, costoro sono detti contributori. Per raggiungere un determinato obiettivo l'officiante dovrà arrivare ad accumulare ed usare una determinata intensità magica.

E' difficile definire l'intensità magica con un valore numerico, tuttavia talvolta è necessario trovare un valore empirico per questa grandezza immateriale. Ci si è interrogati a lungo su come dosare l'intensità magica e la soluzione che infine pare esser la più logica ed esatta (che è anche quella adottata dalla cattedra delle Scienze Naturali), è la quantità di mana necessaria ad un uomo per formulare e compiere un incanto tra i più semplici. Tale quantità è definita Arcan e può esserci utile a pianificare con criterio la quantità di energia da coinvolgere in un Rituale. Per questa grandezza la natura dell'incantesimo è indifferente, poiché ci si riferisce all'elemento magico, altresì conosciuto come mana, che per natura è neutro ed assume diverso carattere a seconda del canalizzatore che ne fa uso.

SUI CONTRIBUTORI

- Ogni contributore contribuisce con 1 Arcan al totale del rituale
- Un contributore può partecipare ad un qualsiasi numero di rituali o cerimonie al giorno, e NON consumerà mana nel farlo
- Contribuire è una procedura stancante, alla fine del rituale o della cerimonia si subirà sickness per 10 minuti. Questo tempo raddoppia per ogni rito a cui si è partecipato durante la giornata (N.B. anche per il ritualista vale quest'ultima regola, in quanto anch'egli contribuisce a tutti gli effetti durante il rituale dando molti Arcan)
- I contributori devono partecipare attivamente all'interpretazione del rito e non possono allontanarsi durante il suo svolgimento
- I contributori conferiscono effettivamente il bonus se alla fine del rito sono coscienti

LE TRE STRADE

Incanalare le energie magiche è una procedura che richiede ferrea volontà ed addestramento, non ci si improvvisa cerimonieri o ritualisti da un giorno ad un altro; nel corso dei secoli gli uomini hanno imparato tre modi per farlo, scegliendo di padroneggiare le energie chiare e le energie oscure ed infine le energie neutre. Storicamente queste tre vie hanno preso il nome Bianca, Rossa e Nera.

All'inizio del suo percorso di studi ogni cerimoniere sceglie la strada a lui più congeniale e dirige i propri sforzi in tale direzione, solo col tempo potrà imparare a seguire una nuova strada. A livello pratico la strada più congeniale è scelta in base al tipo di personaggio creato, alla divinità patrona, alla scuola di magia praticata. Il giocatore dovrà scegliere necessariamente la sua via principale seguendo il proprio istinto e il tipo di personaggio creato ed il background.



ESECUZIONE

Perché un rituale o una cerimonia abbiano luogo sono richiesti sempre un minimo di 3 partecipanti: Il Ritualista e almeno due Contributori, tuttavia esistono abilità avanzate che permettono al Cerimoniere o Ritualista la capacità di officiare “da soli” .

Il testo e l'esecuzione sono sempre frutto della bravura e dell'estro dell'officiante.

Per quanto egli abbia notevoli libertà nell'impostare il rito a suo piacimento, vi sono comunque delle forme accademiche a cui storicamente in molti fanno riferimento e di cui è bene tener conto, pur ricordando che esistono rituali e cerimonie chiamate spesso con l'appellativo di “selvagge”, e che esulano completamente da questi schemi, in uso tra le popolazioni barbare .

Tipicamente, un rituale o una cerimonia accademica si compongono di almeno queste 4 fasi:

- apertura
- richiamo del potere
- richiesta
- chiusura

Nella fase di *apertura* viene recitata la formula iniziale necessaria per l'avvio di una comunione con le energie magiche: ogni ritualista deve creare una sua personale formula di apertura che in qualche modo rappresenta la sua firma e viene ripetuta identica in ogni cerimonia/rituale da lui officiato.

Nella fase di *richiamo del potere* vengono invocate le energie magiche necessarie a compiere l'impresa, mentre nella fase di *richiesta* viene esplicitato ciò che si vuole compiere con tali energie.

Il rituale si conclude con una formula di *chiusura* in genere legata strettamente alla forma della formula di apertura.

Le parole chiave durante lo svolgimento di rituali e cerimonie sono: dinamismo, spettacolarità e teatralità. Governare le energie magiche richiede componenti verbali e fisiche importanti, sia dell'officiante che dei suoi contributori; la staticità e l'assenza di partecipazione possono portare ad un cattivo scorrere dei flussi di potere e quindi ad un minor controllo. Un rituale “statico” pertanto avrà di per se minori possibilità di riuscita, di uno dinamico e scenico. Stessa cosa dicasi per i rituali dove i contributori fungono da meri spettatori ed è solo l'officiante ad essere protagonista.

La fluidità e la mancanza di palesi errori sono anch'essi punti molto importanti da ricordare e tener di conto ai fini di una perfetta riuscita dell'obiettivo prefisso.

Nelle cerimonie/rituali selvagge, valgono le stesse regole teoriche, tuttavia gli officianti tendono a non seguire le impostazioni accademiche, basandosi più sull'istinto, le emozioni e soprattutto sulle usanze tribali. E' noto come ad esempio in alcune cerimonie di guerra, i contributori vengano spesso usati per combattere tra loro durante lo svolgersi della pratica.

E' bene ricordare in ogni caso che la mancanza delle linee guida ottimali, studiate e migliorate nei secoli, porta ovviamente sempre a un peggior controllo dei flussi di potere e quindi ad una minore probabilità di successo.

LA QUANTITÀ DI ARCAN

Indicativamente sono necessari 15 Arcan di intensità magica per svolgere una cerimonia.

Nel caso di cerimonie dove si voglia gestire un rank di qualche tipo (come ad esempio curare una malattia di rank 3) andranno aggiunti 4 Arcan per ogni rank sopra al primo (nel caso precedente quindi sarebbero da aggiungere altri 8 Arcan, arrivando a 23)

Nel caso la cerimonia possa avere bersagli multipli e si superino i 3 bersagli, andrà aggiunto 1 Arcan per ogni bersaglio aggiunto. Nel caso si voglia ad esempio avere come bersaglio 5 persone, si dovranno aggiungere 2 arcan.

Sono invece necessari 20 arcan per compiere un rituale semplice (come incantare un oggetto per 6 mesi), 25 per uno di difficoltà media (come incantare un oggetto per 1 anno), oltre ovviamente ai Focus specifici.

Rituali di difficoltà elevata partono in genere dai 30 Arcan e possono arrivare anche sopra i 40, tuttavia ci sono molte eccezioni dipendenti dagli stessi Focus. Focus molto potenti possono di per se necessitare di pochi Arcan per essere attivati, ma suscitando comunque difficoltà e rischi elevati.



E' bene ricordare che in questo conteggio indicativo, la resa scenica del rituale può influire sia in positivo che in negativo. Un rituale teoricamente di 25 arcan, ma ben congeniato scenicamente, potrebbe necessitarne 22, mentre uno strutturato molto male potrebbe anche necessitarne 30. Un ritualista che abbia ben preparato il suo rituale, potrebbe quindi tentare l'esecuzione anche senza aver raggiunto il numero teorico di Arcan necessari, conscio ovviamente dei rischi che questo comporta nel caso qualcosa dovesse andare non secondo i piani. Viceversa un officiante non dovrà mai far conto solo sugli Arcan disponibili perché una cattiva esecuzione potrebbe comunque portare al fallimento. (OOC: il punteggio finale del rituale sarà calcolato dai master a loro insindacabile giudizio che ne decreteranno il successo o il fallimento, sia parziale che totale)

LUOGHI ADATTI

Solitamente le cerimonie vengono svolte all'aperto, in modo che le energie magiche fluiscano senza ostacoli, tuttavia alcune volte può essere necessario effettuare tali riti in luoghi chiusi. In questi casi le energie utilizzate durante la cerimonia devono essere maggiori per dare modo alla magia di fluire in maniera adeguata, pertanto saranno necessari 3 Arcan aggiuntivi.

Un rituale invece deve necessariamente svolgersi all'aperto, per lasciar defluire le energie magiche alla fine del rito, ma a parte questo requisito non vi sono altri particolari accorgimenti da seguire. Tuttavia è bene ricordare che determinati luoghi possono incidere nel livello di scenicità e dinamismo in positivo ed in negativo, e quindi ogni ritualista che si rispetti sa quanto importante sia non trascurare la scelta del giusto luogo.

E' bene infine ricordare che determinati luoghi in natura chiamati Fulcri di Potere possono dare benefici in determinati tipi di rituali e sono spesso cercati nonché studiati da ogni ritualista che si rispetti. È bene precisare che un rituale, una cerimonia o qualsiasi forma di invocazione delle energie magiche non sia mai sicura e che dipenda molto dal luogo in cui esse vengano eseguite. È sempre necessario porre particolare attenzione alla posizione e allo studio delle forze magiche agenti nella zona. Gli equilibri magici sono talvolta molto labili e perturbarli può provocare da piccoli effetti collaterali a veri e propri disastri, strappi nel tessuto della realtà dai quali possono fluire creature e potenze ignote e terribili.

DURATA E TEMPI

C'è un tempo ottimale nel quale le energie magiche risuonano tra loro e diventa più facile manipolarle; rispettare queste tempistiche aumenta la probabilità di riuscita della cerimonia o del rituale, allontanarsene troppo comporta rischi sempre maggiori di incorrere in gravi e pericolosi fallimenti.

La durata ottimale di una cerimonia è di 10 minuti, mentre quella di un rituale è di 15 minuti. Piccole variazioni a questi tempi, al massimo di 1 minuto, non comportano in genere particolari problematiche, ma è bene non andare oltre o rischi di fallimento possono aumentare esponenzialmente.

Fallimenti

Nel caso il rituale o la cerimonia non arrivi al numero adeguato di Arcan (N.B. : questo può avvenire anche per una cattiva esecuzione, o per una durata troppo breve o eccessiva, vedasi paragrafi sopra), o che venga interrotto bruscamente e non chiuso in modo adeguato, si andrà incontro a conseguenze molto spesso pericolose.

Le conseguenze non sono mai facilmente predicibili, nemmeno i ritualisti più esperti possono affermare di saper calcolare cosa potrebbe accadere in ogni caso di fallimento.

Nei casi più fortunati potrebbero non esserci effetti collaterali e l'obiettivo essere raggiunto soltanto in parte... è noto ad esempio di molti rituali il cui obiettivo fosse di creare un oggetto per un anno, e che invece hanno ottenuto la creazione di oggetti di durata minore.

E' altresì noto che maggiore è la quantità di Arcan in gioco e maggiore diventano i rischi nel caso di fallimento...molte storie e racconti narrano di ritualisti tragicamente periti nell'esecuzione di potenti rituali insieme ai loro contributori.

Tipicamente comunque un rituale di media difficoltà non porta a conseguenze particolarmente gravi a meno di non aver compiuto errori enormi.

Un Rituale può fallire anche nel caso in cui un Ritualista perda conoscenza per più di un minuto durante il Rituale o la Cerimonia in questione. Un Ritualista Corale potrebbe ovviare a questa possibilità.



OGGETTI MAGITEMPRATI

Questi preziosi oggetti creati spesso dalla corporazione degli armaioli, si prestano particolarmente bene ad essere incantati.

Un oggetto di tale tipo avrà di base una durata maggiore di 1 anno nel caso di incantamento con un rituale (arrivando quindi anche a 2 anni)

L'uso di oggetti magitemprati non comporterà maggior dispendio di Arcan.

RITUALISTI CORALI

Niente è più efficace di più ritualisti che collaborano all'interno della stessa cerimonia o rituale, tuttavia per avere la massima efficacia le vie che questi devono seguire, non devono distare troppo tra loro.

Un ritualista può infatti una volta al giorno, scegliere di partecipare a una cerimonia o a un rituale officiato da un altro ritualista, conferendo il suo intero bonus se della stessa linea, o metà del suo bonus Arcan se della linea "accanto". Per farlo consumerà uno dei suoi rituali (o cerimonia in base a cosa viene officiato in quel momento) giornalieri e dovrà comunque recitare una parte di rilievo nel rituale/cerimonia in questione.

Ovviamente un ritualista potrà sempre scegliere di partecipare come un normalissimo contributore seguendo le normali procedure citate precedentemente.

Inoltre, se il ritualista perdesse conoscenza durante il rituale, il ritualista corale può comunque mantenere attivo il rituale e addirittura portarlo a compimento se ne è in grado, o in alternativa di terminarlo prematuramente cercando di contenere gli effetti negativi che ne potrebbero derivare.

LE CERIMONIE CONOSCIUTE

Di seguito vengono elencate le cerimonie conosciute.

Per ogni cerimonia servono 15 Arcan ma è bene ricordare che se non diversamente specificato, valgono le regole relative a rank e bersagli multipli citate nel paragrafo "*La quantità di arcan*".

E' bene inoltre tener presente i seguenti punti

- E' necessario che almeno due contributori partecipino alla cerimonia
- le cerimonie non sono cumulabili, effettuare più volte la stessa cerimonia non porterà a sommarne gli effetti, tranne per effetti istantanei quali ad esempio le guarigioni.
- Le cerimonie che hanno come bersaglio persone, e non hanno effetti istantanei od aree, valgono come incantesimi attivi (OOC: deve essere compito del cerimoniere ricordare a tutti i giocatori che partecipano tale regola !!)
- Se non diversamente specificato, gli effetti delle cerimonie durano per 1 giorno
- Se non diversamente specificato i bersagli devono sempre essere fisicamente presenti all'interno della cerimonia
- Nel caso si voglia incantare un'area, la cerimonia dovrà essere officata sul luogo stesso e la zona delimitata tramite l'uso di farina, candele, o qualsiasi altra cosa in sintonia con l'ambientazione e che ne delimiti chiaramente il perimetro. Tale delimitazione è responsabilità dell'officiante e sta a lui assicurarsi che la delimitazione sia sempre ben visibile durante TUTTA la fase in cui l'incanto è attivo.

CERIMONIE GENERICHE

Queste cerimonie sono appunto generiche ed officiabili da qualunque cerimoniere indipendentemente dalla via scelta.

Cerimonia della carta incantata

E' possibile creare fino a 4 livelli di carta pergamena per un totale di 4 livelli, da combinare a piacere del cerimoniere (ad esempio 2 pergamene di 2° livello, oppure 1 di 1° e 1 di 3°).

Gli arcan necessari aumentano di 2 per ogni livello extra che si vuole creare. Questa carta di pregiata fattura può essere usata, con l'abilità specifica, per scrivere pergamene senza utilizzare mana.

Cerimonia del sacramento

Il personaggio bersaglio può acquisire la fede in una divinità (che verrà segnata dal prossimo live nella scheda PG). Nella cerimonia deve essere presente il convertito e un sacerdote della divinità in questione. Non è richiesto che il cerimoniere sia il sacerdote stesso. Non è possibile officiare la cerimonia su più bersagli.

Cerimonia dello scioglimento

Al personaggio bersaglio viene rimossa la fede in una divinità e sarà libero di abbracciare un altro culto (dal prossimo live non lo avrà più nella scheda personaggio).

Nella cerimonia deve essere presente colui che deve essere "liberato" e un sacerdote della divinità in questione. Non è richiesto che il cerimoniere sia il sacerdote stesso.

Non è possibile officiare la cerimonia su più bersagli.

Cerimonia del Sacro Giuramento

Nella cerimonia una o più persone compiono un giuramento. E' difficile stabilire a priori se e cosa succederà infrangendolo, dipenderà molto da chi e cosa si è giurato di fare. (OOC: il pg dovrà avvertire un master ogni volta che infrange tale giuramento il quale lo informerà su gli eventuali effetti collaterali.)

Creare cupola rituale

E' possibile creare una barriera magica di rank 1 in un luogo ben delimitato, ove in genere si terrà un successivo rituale. La cupola si innalzerà solamente nel momento in cui verrà officiato il prossimo rituale o cerimonia della giornata. L'effetto dura comunque soltanto per una giornata.

La barriera dovrà avere un'estensione non superiore ai 5 metri di diametro e dovrà essere delimitata secondo le regole standard.

Per eseguire questa cerimonia è richiesto che venga inviata richiesta (o avvertiti verbalmente) ai master insieme al rituale che si intende eseguire.

Consacrazione dell'Altare

Questa cerimonia può essere utilizzata per consacrare un altare sconscrato, alla propria divinità. E' necessaria la presenza di un sacerdote (ovvero un personaggio che abbia l'abilità potere divino e che non abbia selezionato misticismo) devoto alla divinità originaria dell'altare.

Un altare consacrato può apportare alcuni benefici ai fedeli del suo culto.

Cerimonia del Libro delle Ombre

Questa cerimonia serve per creare il libro delle ombre che verrà indissolubilmente legato al ritualista che effettua questo rito. Per crearlo sarà necessario un numero variabile di carta pergamena. Per maggiori dettagli si rimanda al foglio di conoscenza "Conoscenze Cerimoniali". E' possibile usare questa cerimonia per potenziare un libro già esistente.

Prerequisito per effettuare questa cerimonia: Conoscenze Cerimoniali



CERIMONIE BIANCHE

Consacrare terreno/ evocazione delle energie idromantiche (Area 5m x 5m)

All'interno del terreno consacrato si potrà dichiarare dismiss undead di 1 rank superiore rispetto al normale

Aura di vita (Area 5m x 5m)

All'interno del terreno sarà possibile usare tutte le abilità di medicina in tempi dimezzati. Ogni PG potrà 1 sola volta al giorno spendere 1 punto mana meno per usare un incantesimo di guarigione all'interno dell'area, con un minimo di 1.

Cerimonia del sapiente

In questa biblioteca è possibile scrivere un livello in più di pergamene per chi possiede le abilità adeguate, si potrà ad esempio scrivere due livelli se si possiede l'abilità "scrivere pergamene 1".

Benedizione del laboratorio / evocazione delle energie trasmutanti

In questo laboratorio è possibile creare pozioni alchemiche al costo di 1 materium1 (elemento1) inferiore ove non sono richiesti ingredienti specifici, (o -1 tossina1 o -1 ingrediente stimolante 1)

Cerimonie di guarigione malattie/veleni

E' possibile rimuovere un effetto Disease 1 o Decay 1 o Venom 1 su un singolo bersaglio. E' possibile aumentare il rank secondo le regole generali, ma non il numero di bersagli.

Cerimonia di stasi

Alla fine della cerimonia il bersaglio diventa soggetto ad un effetto di santuario per la durata di 1 ora.

Anatema del demone (Area 5m x 5m)

All'interno di questa zona una persona può resistere alla chiamata Possession 1 o incrementare di 1 la sua attuale resistenza a tale chiamata

Cerimonia dell'epurazione

E' possibile curare danni Acid da una persona anche su più locazioni (aggiungendo +1 arcan per ogni locazione), oppure guarire al massimo i PF di 3 locazioni + 1 Arcan per ogni locazione aggiuntiva. Non è possibile aumentare il numero di bersagli.

Cerimonia di cicatrizzazione

E' possibile rimuovere danni Mortal e riportare appieno i PF della medesima locazione da una persona. Aggiungendo +1 arcan si può curare un'ulteriore locazione. Non è possibile aumentare il numero di bersagli.

Sacrificio dell'eroe

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli, i quali potranno scegliere 1 volta al giorno di trasferire 1 PF ad una propria locazione sacrificandone 2 (per esempio togliendo 2PF uno dal braccio destro e uno dal sinistro, e aumentando 1 PF al torso); tale abilità può essere usata in qualunque momento anche subito dopo essere stati ridotti a 0 ed incoscienti, entro un massimo di 10 secondi. E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Creare zona di rettitudine

Scelta una divinità a cui dedicare la cerimonia, chi ne è fedele e fisicamente presente potrà dichiarare NO EFFECT alla chiamata Fear per il resto della giornata. Nel caso il bersaglio possieda già abilità che gli permettono di resistere a Fear, potrà dichiarare NO EFFECT a Magical Fear e Terror

Stabilizzazione del potere

Un oggetto bersaglio che necessiti dell'abilità "Invocazione" per essere usato, potrà essere usato da chiunque per il resto della giornata.



CERIMONIE ROSSE

Evocazione delle energie fatate (Area 5m x 5m)

All'interno del terreno consacrato si potrà dichiarare Dismiss Fairy di 1 rank superiore rispetto al normale

Cerimonia del guerriero furente

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli i quali, se possiedono abilità di addestramento, potranno usare 1 colpo speciale in più a combattimento per il resto della giornata.

E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Cerimonia del guerriero invincibile

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli i quali, per il resto della giornata, potranno incrementare le proprie abilità di resistenza passandole da natural a magical o da magical ad artefact. E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Cerimonia del guerriero immortale

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli i quali avranno i tempi di grazia aumentati di 1 minuto per il resto della giornata (fa eccezione a questo soltanto la chiamata Mortal, nel caso il soggetto sia stato precedentemente immobilizzato, che continuerà a funzionare normalmente).

E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Cerimonia degli antichi

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli i quali potranno ripristinare uno dei propri ironwill. E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Cerimonia della forgia

E' possibile benedire una forgia, gli oggetti creati nella forgia benedetta richiederanno -2VM e -2VF

Cerimonia della rinascita (Area 20m x 20m)

Rinvigorisce un'area specifica naturale, in tale zona è probabile che ricresceranno erbe o risorse adeguate già dal giorno successivo.

Cerimonia dell'amicizia animale

E' possibile lanciare l'incanto su 3 bersagli i quali potranno usare la propria abilità di "conoscenza animali" (se la possiedono) aggiungendo 1 al Rank dell'abilità.

E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Cerimonie di rimuovi maledizione

E' possibile rimuove un effetto Curse 1 da una persona (ma non da un oggetto).

E' possibile aumentare il rank con le regole generali, ma non è possibile aumentare il numero di bersagli.

Cerimonia d'esorcismo

E' possibile rimuove un effetto Possession 1. E' possibile aumentare il rank con le regole generali, ma non è possibile aumentare il numero di bersagli.

Cerimonia di pietra in carne

E' possibile rimuovere un effetto Pietrify da un bersaglio che ne è affetto. E' possibile rimuovere un effetto Magical Pietrify, aggiungendo 10 arcan ai normali costi.

Non è possibile aumentare il numero di bersagli.

Cerimonia dell'auditorium (Area 5m x 5m)

Per il resto della giornata in questa zona i tempi di lancio di tutti i sonetti bardici sono ridotti di 5 secondi e dimezzati i tempi di sonate e ritornelli e dell'abilità litania di guarigione.



Cerimonia trasmutante

Con questa cerimonia è possibile

- Combinare fino a 3 dosi di ingrediente alchemico in altrettante di eguale livello di materium, purché appartengano allo stesso elemento. Non si possono ottenere ingredienti diversi con la stessa cerimonia.
- Combinare fino a 3 dosi di ingredienti venefici o stimolanti per ottenerne altri il cui valore totale di “tossina” o “stimolante” sia pari a quello degli ingredienti sacrificati. Si possono così ottenere più dosi dello stesso ingrediente, ma non ingredienti diversi con la stessa cerimonia.
- Combinare fino a 5 dosi di metallo per ottenerne altri il cui VM totale sia pari a quello dei metalli sacrificati. Si possono così ottenere più dosi dello stesso metallo, ma non metalli diversi con la stessa cerimonia.
- Trasformare una gemma da 1 Carato in una gemma diversa di eguale valore. Se si intende trasmutare un valore maggiore di pietre, la difficoltà della cerimonia aumenterà di 5 Arcan per ogni carato oltre il primo.



CERIMONIE NERE

Anima indomita

E' possibile lanciare l'incanto su 1 bersaglio il quale, per il resto della giornata, potrà dichiarare una chiamata Resist a un effetto Control 1 o Verity 1 o di un Rank superiore nel caso potesse già dichiarare Resist a queste chiamate.

E' possibile aumentare il numero di bersagli seguendo le regole generali.

Zona nefasta (Area 5m x 5m)

In questa zona è possibile aumentare di 1 rank gli incantesimi lanciati per controllare categorie bersaglio Undead o a scelta Spirit.

Contaminare luogo (Area 20m x 20m)

In questo luogo non cresceranno spontaneamente altre risorse naturali per il resto dell'evento, e le risorse attuali andranno distrutte. E' compito di chi officia la cerimonia rimuovere le risorse e consegnarle ai master. All'interno di un'area contaminata è possibile compiere successivamente rituali neri particolari.

Creare zona di "terrore" (Area 5m x 5m)

Questa zona diventa cupa e tenebrosa per il resto della giornata, chiunque vi entri subisce effetto Fear, fatta eccezione per chi l'ha creata (cerimoniere e contributori).

E' possibile trasformare l'effetto in Magical Fear spendendo 5 arcan in più.

Cerimonia rivelatrice

Se fatta su una persona, rivela se su questa sono presenti effetti mentali di qualunque sorta o maledizioni. Nel caso sia fatta su un oggetto può rivelare se maledetto.

Inoltre con l'ausilio della abilità "conoscenze cerimoniali" sarà possibile usare questa cerimonia per identificare le proprietà di un oggetto (si ricordi la regola del + 4 per ogni rank superiore al primo).

Assorbi potere

Sacrificando un essere di tipo fairy (che deve morire durante la cerimonia), i partecipanti ottengono come minimo un mana extra rispetto al loro normale (sempre che posseggano una linea di magia), maggiore è la forza del fairy sacrificato maggiore sarà il mana guadagnato.

Sacrificare esseri estremamente potenti può portare ad ulteriori benefici in base al tipo di creatura; una creatura elementale potrebbe portare ad una resistenza all'elemento in questione ad esempio (OOC: saranno i master ad informare di volta in volta)

La durata del beneficio varia da 6 mesi ad 1 anno o anche oltre, in base alla forza della creatura sacrificata.

Anatema dello spirito (Area 5m x 5m)

All'interno di questa zona una persona può resistere alla chiamata Possession 1 o incrementare di 1 la sua attuale resistenza a tale chiamata.

Area dei sensi spettrali (Area 5m x 5m)

Se ci si trova all'interno di questa area è possibile percepire se nella zona ci sono creature in forma eterea; sarà possibile percepirne la presenza ma non vederle ne sapere il punto preciso in cui si trovano.

Cerimonia di estrazione

Con questa cerimonia è possibile estrarre le risorse e gli ingredienti da un massimo di 3 Minerali, senza utilizzare alcun acido o pozione. Se si vuole aumentare il numero di Minerali si dovrà seguire le regole generali, ma in ogni caso non si possono superare i 10 Minerali.

Infusione vitale

In questa cerimonia è necessario usare un ricettacolo “vergine” il quale viene usato per raccogliere la forza vitale di una creatura sacrificata durante (tranne creature prive della locazione SOUL). Il totale dei PF della creatura andrà a finire all’interno del ricettacolo. questo concederà altrettanti cariche usabili per curare una locazione al pieno per ogni carica come normali incantesimi lanciabili da ricettacolo. Usando 3 cariche dal ricettacolo sarà possibile curare ferite di tipo Mortal o ripristinare un danno alla locazione SOUL. Se la creatura sacrificata è di tipo fairy è possibile che si palesino anche altri effetti in base al tipo di creatura.

Corruzione naturale

Questo rito permette di assorbire energie magiche da piante naturali, quali alberi secolari, che vengono alterati e corrotti. Per avere qualche beneficio tuttavia la pianta deve essere molto particolare quali ad esempio piante sacre o benedette.

I benefici variano molto in base alle piante prese di mira, sono documentati alcuni casi di maghi in grado di controllare bestie, o di avvicinarsi a creature animali pericolose senza problemi, ma è indubbio che gli effetti potrebbero esserci anche altre tipologie di effetti.

Maledire persone

- E’ necessario possedere una connessione arcana del personaggio (vedi Divinatori).

A seconda degli ingredienti usati la maledizione avrà effetti diversi

- **Maledizione della piaga sanguinante**

Effetti: Il bersaglio subisce una Curse di Rank 2 la quale fa sì che le ferite della vittima della maledizione non possano essere stabilizzate o guarite tramite abilità di guarigione che non siano incantesimi.

Ingrediente: Urotergo di glossina

- **Maledizione dell’untore**

Effetti: Il bersaglio subisce una Curse di Rank 2. Ogni qualvolta il bersaglio viene guarito da una ferita tramite incantesimo, abilità, erba (non tramite pozioni a meno che non siano “a contatto”), causa Disease 1 a chi lo ha curato (anche se stesso). Questa maledizione dura fintanto che non viene rimossa.

Ingrediente: Coda di rattolupo

- **Maledizione del globo oscuro**

Effetti: Il bersaglio subisce una Curse di Rank 2. Ogniqualvolta il bersaglio utilizzi un incantesimo di secondo livello o superiore o un colpo speciale derivato da un’abilità di addestramento, subirà un effetto Magical Pain. Questa maledizione dura fintanto che non viene rimossa.

Ingrediente: Linfa di pixie di scryb

- **Maledizione della goffaggine**

Effetti: Il bersaglio subisce una Curse di Rank 2. Ogni volta che il bersaglio subisce una ferita provoca in lui l’effetto Magical Fumble.

Ingrediente: Zampa di rana

I RITUALI CONOSCIUTI

Di seguito vengono elencati i rituali conosciuti.

Sono necessari 20 arcan per compiere un rituale semplice (come incantare un oggetto per 6 mesi), 25 per uno di difficoltà media (come incantare un oggetto per 1 anno), oltre ovviamente ai Focus specifici. E' bene ricordare che se non diversamente specificato, valgono le regole relative a rank e bersagli multipli citate nel paragrafo "*La quantità di Arcan*".

E' bene inoltre tener presente i seguenti punti

- E' necessario che almeno due contributori partecipino al Rituale
- E' possibile aggiungere altri poteri agli oggetti magici di primo livello, in tal caso la durata dell'oggetto che ne risulta non si somma, ne' si sostituisce a quella precedente, ma rimane quella originaria
- E' possibile creare oggetti con limiti (per i sacerdoti usabili solo da un fedele divinità, per i maghi usabile solo da chi ha invocazione, per i bardi utilizzabile solo da chi sa usare uno strumento musicale) per ricevere bonus Arcan (+ 2 pt)
- E' possibile aumentare la durata degli oggetti magici (non dovendo quindi recuperare un nuovo Focus). I Rituali richiederanno però 30 arcan per 6 mesi, 35 arcan per un anno.
- Se il ritualista perde conoscenza, il rituale termina immediatamente a meno che non stia partecipando un secondo ritualista in versione di ritualista corale.
- Un contributore (o ritualista) conferisce bonus al rituale solamente se al termine di esso è cosciente.
- Versare sangue all'interno di un rituale è ritenuto pratica pericolosa in quanto in certi casi può portare a destabilizzazioni del potere o effetti collaterali
- La presenza di altri oggetti magici all'interno del rituale può provocare interferenze e in caso di fallimento questi potrebbero essere soggetti a sventurate conseguenze. La presenza di poteri oscuri all'interno di un rituale (come ad esempio oggetti o componenti demoniache, spettrali, non morte etc..) potrebbero avere effetti collaterali sul rituale o attirare attenzioni sgradite, specie se non previsti nel rituale stesso.
- I flussi magici del luogo influiscono quasi sempre sul rituale, anche quello più noto e sicuro, con effetti spesso piccoli, talvolta grandi e imprevedibili. È cura del ritualista essere sempre pronto al manifestarsi di fenomeni insoliti.

I FOCUS RITUALI

I Focus sono particolari oggetti magici capaci di sprigionare il proprio potere in un rituale e fornire quindi le energie necessarie per la creazione di oggetti magici. Questi oggetti, una volta usati in genere svaniscono mentre ha luogo il rituale, e la loro energia permea l'oggetto al quale si desidera dar vita.

LE GEMME

Per la creazione di oggetti magici sono frequentemente usate delle Gemme. Queste infatti contengono grandi quantità di potere. Più una gemma è pura, maggiore sarà il potere da essa contenuta, e quindi, verosimilmente, maggiore sarà il potere di un oggetto creato con essa. Questa purezza è indicata dai carati di una gemma, più carati ha, maggiore è il potere che fornisce al rituale e migliore l'oggetto magico che da essa si può ottenere. Al posto di una gemma con molti carati è altresì possibile utilizzare più gemme (dello stesso tipo) per ottenere lo stesso effetto. Solo chi possiede l'abilità Ritualistica, l'abilità Valutare o quella di Intagliatore di Gemme, è capace di distinguere e valutare il valore di una gemma.

GLI EPTALION

Gli eptalion sono oggetti molto preziosi e rari, speciali creazioni degli armaioli la cui origine è da ricondurre al Primo Popolo e alle conoscenze tramandate direttamente dalla Profetessa. Un Eptalion è un manufatto ottenuto dall'intaglio e dall'incastro di più gemme dello stesso tipo e, a seconda del tipo di gemma utilizzato, si ottengono Eptalion diversi. Di seguito potrete osservare una tabella che elenca le Gemme e gli Eptalion conosciuti e le linee di potere con cui sono maggiormente affini.

Gemma	Colore	Linea di Potere con cui è affine	Eptalion
Rubino	Rosso	Bylerio, Fuoco	Eptalion della Legge
Lapislazzulo	Blu	Selley	Eptalion della Vita
Smeraldo	Verde	Arenya, Terra, Natura, Animali	Eptalion della Luna
Onice	Nero	Trakuma, Necromanti	Eptalion della Morte
Zaffiro	Bianco	La Maschera, Akban	Eptalion della Luce
Topazio	Grigio/ trasparente	Ammaliamento, Bardica, Cercatori	Eptalion della Sorte
Ambra	Marrone/ ambrato	Trasmutazione, Cacciatori	Eptalion della Guerra
Ametista	Viola	Faharak, Negromanzia	Eptalion del Vuoto
Acquamarina	Azzurro	Acqua, Abiurazione	Eptalion dei Mari
Corniola	Rossa	Evocazione, Divinatori	Eptalion del Caos
Agata	Blu	Zunay, Aria, Illusione	Eptalion del Tuono
Diamante	Trasparente	Jolly, può essere considerato come qualsiasi altro tipo di gemma.	PENTALION (può essere usato come un altro qualsiasi Eptalion)
Ossidiana	Nero	L'ossidiana ha proprietà antimagiche	Sconosciuto
Perla	Perlaceo	Sconosciuto	Sconosciuto

PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici creati con un rituale sono considerati oggetti magici di livello 1. Essendo magici, saranno inoltre immuni a effetto Shatter, potranno quindi essere distrutti solamente da un effetto Magical o Artefact Shatter.

FOCUS E RITUALI FALLITI

Normalmente se il rituale fallisce vuol dire che non si è riusciti ad evocare le giuste quantità di energia magica o non si è riusciti a maneggiarle in maniera corretta. Normalmente se un rituale fallisce il Focus non ne risente, tuttavia sebbene questo sia la norma, vi sono numerosi casi documentati nelle biblioteche del Magisterium ove è invece il Focus è andato perduto. Che questo sia successo per eclatanti fallimenti o altre combinazioni di eventi, questo non è stato ancora chiarito.

ARMI MAGICHE

Le chiamate conferite da questi oggetti si possono sommare ad eventuali altre chiamate dell'oggetto stesso o che il personaggio è capace di dichiarare, secondo quanto indicato dal regolamento.

Armi magiche

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'arma è definita dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun ulteriore beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per causare danni diversi.

- 1 Carato di Gemme -> 1 colpo a combattimento
- 2 Carati di Gemme -> 2 colpi a combattimento
- 3 Carati di Gemme -> 3 colpi a combattimento
- 4 Carati di Gemme -> 4 colpi a combattimento
- 5 Carati di Gemme -> 5 colpi a combattimento

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Fire	Rubino	Air	Agata	Earth	Smeraldo
Holy	Lapislazzulo	Enchanted	Zaffiro	Spectral	Corniola
		Ice	Acquamarina		

OGGETTI DI PROTEZIONE

Gli oggetti di protezione dai danni conferiscono Resist a chiamate che abbiano quella natura (ad esempio se l'oggetto protegge da colpi di natura Fire, proteggerà, ad esempio, anche da colpi Fire Double, Fire Triple, Fire Crush e così via)

Nel caso di oggetti che conferiscono Resist a chiamate d'effetto, se il PG possiede già la resistenza del tipo specifico, la chiamata a cui diviene capace di resistere diventa del tipo superiore (magical o artefact...)

Oggetti di protezione dallo spettro magico

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'oggetto protettivo è definito dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per ottenere protezioni diverse.

- 1 Carato di Gemme -> Resist a 1 colpo al giorno
- 2 Carati di Gemme -> Resist a 2 colpi al giorno
- 3 Carati di Gemme -> Resist a 3 colpi al giorno
- 4 Carati di Gemme -> Resist a 4 colpi al giorno
- 5 Carati di Gemme -> Resist a 5 colpi al giorno

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Earth	Smeraldo	Enchanted	Zaffiro	Fire	Rubino
Air	Agata			Ice	Acquamarina

Oggetti di protezione minori

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'oggetto protettivo è definito dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per ottenere protezioni diversi.

- 1 Carato di Gemme -> Resist a 1 chiamata al giorno
- 2 Carati di Gemme -> Resist a 2 chiamate al giorno
- 3 Carati di Gemme -> Resist a 3 chiamate al giorno
- 4 Carati di Gemme -> Resist a 4 chiamate al giorno
- 5 Carati di Gemme -> Resist a 5 chiamate al giorno

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Fear	Ametista	Strikedown	Smeraldo	Repel	Ambra
Confuse	Corniola	Befriend	Topazio	Enthrall	Rubino
Mute	Zaffiro	Fumble	Agata	Control	Acquamarina

Protezioni dagli effetti maggiori

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'oggetto protettivo è definito dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per ottenere protezioni diversi.

5 Carati di Gemme -> Resist a 1 chiamata al giorno

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Halt	Agata	<u>Beguile</u>	Topazio	<u>Pietrfy</u>	Smeraldo

Protezioni dagli effetti a Rank

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'oggetto protettivo è definito dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per ottenere protezioni diversi.

- 1 Carato di Gemme -> Resist Rank 1
- 2 Carati di Gemme -> Resist Rank 2
- 3 Carati di Gemme -> Resist Rank 3
- 4 Carati di Gemme -> Resist Rank 4
- 5 Carati di Gemme -> Resist Rank 5

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Desease	Lapislazzulo	Venom	Smeraldo	Decay	Ametista
<u>Possession</u>	Rubino	Curse	Topazio	Possession	Onice

Protezioni dagli effetti

Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme, la potenza dell'oggetto protettivo è definito dalla purezza della gemma. Sommare più di 5 carati della stessa gemma non apporterà alcun beneficio. E' possibile combinare gemme diverse per ottenere protezioni diversi.

- 2 Carati di Gemme -> Resist a 1 chiamata al giorno
- 4 Carati di Gemme -> Resist a 2 chiamate al giorno
- 5 Carati di Gemme -> Resist a 3 chiamate al giorno

Rituali Bianchi		Rituali Rossi		Rituali Neri	
Chiamata	Focus	Chiamata	Focus	Chiamata	Focus
Terror	Rubino	Berserk	Agata	Pain	Lapislazzulo
Sickness	Ambra	Blind	Onice	Sleep	Zaffiro

MANUFATTI MAGICI

Questo genere di oggetti sono comuni a tutte e tre le linee di potere rituale, tuttavia hanno molto spesso dei limiti differenti sia per quanto la creazione, sia per quanto riguarda l'utilizzo. Questi limiti sono specificati nelle tabelle sottostanti.

Bacchetta da Mago

In una bacchetta da mago può essere instillato un incantesimo del primo livello di magia che dovrà essere lanciato durante il rituale. Il rituale può anche non essere officiato da un mago, ma sarà comunque necessario il lancio dell'incantesimo durante il rituale.

La bacchetta, una volta creata, permetterà di lanciare 1 volta a combattimento tale incantesimo, senza consumare mana.

Questo oggetto può essere utilizzato solamente da chi possiede l'abilità Magia 1.

Potere

Incantesimo di primo livello di magia 1

Focus

Bacchetta da mago

Bastone da Mago

In un bastone incantato può essere instillato un incantesimo di secondo livello di magia o potere divino che dovrà essere lanciato durante il rituale (non necessariamente dal ritualista).

Il Bastone incantato, una volta creato, permetterà di lanciare 1 volta a combattimento tale incantesimo, senza consumare mana.

L'oggetto può essere utilizzato solo da chi possiede le abilità; arma a due mani e invocazione.

Potere

Incantesimo di secondo livello di magia o potere divino

Focus

Bastone da Mago

Strumento musicale Incantato

In uno strumento musicale incantato può essere instillato un incantesimo di primo, secondo o terzo livello di magia bardica, che dovrà essere lanciato durante il rituale (non necessariamente dal ritualista). Tale strumento permetterà, una volta creato, di lanciare tale incantesimo 1 volta a combattimento senza consumare mana.

Potere

Incantesimo di 1° cerchio di magia bardica

Incantesimo di 2° cerchio di magia bardica

Incantesimo di 3° cerchio di magia bardica

Focus

Strumento d'ebano

Strumento d'alabastro

Strumento di cristallo

Amuleto Sacro

Questi oggetti possono essere creati solamente in un rituale al quale partecipi in maniera attiva un PG con l'abilità potere divino o potere sarco della divinità in questione (senza che sia necessariamente il ritualista).

Gli amuleti una volta creati potranno essere utilizzati solamente da chi possenga la fede in una determinata divinità. Il Focus per creare questi oggetti sono delle gemme di 2 carati

Divinità	Effetto	Focus
Bylerio	Chi indossa questo amuleto acquisisce immunità a Control 2. Questo oggetto può essere combinato all'effetto di gioielli che danno la medesima resistenza, in tal caso questi anziché fornire resistenze alla possessione, andranno ad aumentare il rank di possessione al quale si è immuni.	Rubino
Selley	Con questo amuleto, una volta al giorno, è possibile, tenendolo appoggiato sulla locazione ferita per 10 secondi e intonando una preghiera alla dea, curare al massimo dei PF una locazione ferita da danno normale.	Lapislazzulo
Arenya	Quando si subisce la chiamata Disease si ritardano gli effetti della malattia di 10 minuti. Inoltre la malattia viene considerata di un rank inferiore ai fini della guarigione (in ogni caso non meno di rank1).	Smeraldo
Zunay	Permette, una volta al giorno di dichiarare "Control Beast 1". Inoltre quando si subisce la chiamata Venom viene considerata di un rank inferiore ai fini della guarigione (in ogni caso non meno di rank1).	Agata
Trakuma	Chi indossa questo amuleto acquisisce immunità a Possession 2. Questo oggetto può essere combinato all'effetto di gioielli che danno la medesima resistenza, in tal caso questi anziché fornire resistenze alla possessione, andranno ad aumentare il rank di possessione al quale si è immuni.	Onice
Akban	Il personaggio è in grado di dichiarare "Control Fairy 1", inoltre riceve la possibilità di dichiarare una chiamata Resist a Control 1 al giorno (o a una chiamata Control di un rank superiore di +1 nel caso potesse già resistere).	Zaffiro
Faharak	Conferisce la capacità di dichiarare 1 Resist Subdue al giorno. Se il portatore possiede l'abilità Testa Dura, lo renderà immune alla chiamata Subdue, fintanto che impugna un'arma. Inoltre riceve una resistenza addizionale che potrà utilizzare nei confronti di qualunque chiamata per la quale possenga abilità di resistenza.	Ametista

RITUALI DI DISTRUZIONE

Rituale di Distruzione

Questo rituale può essere utilizzato per privare un oggetto magico, con una data di scadenza ancora valida di 2 mesi o più, dei propri poteri. Con i normali Focus è possibile interferire fino al terzo livello di oggetti magici, per oggetti magici più potenti sono necessari focus specifici.

L'oggetto distrutto perderà ogni suo potere in maniera permanente, non sarà, per esempio possibile "ripararlo" con Remove Magical o Artefact Shatter. Gli Artefatti non sono influenzati da questo rituale.

Come risultato, un rituale di distruzione originerà uno o più Diamanti per un totale da 2 a 5 carati, in base al livello dell'oggetto magico distrutto.

Potere	Focus
1 Carato di gemma + Oggetto magico livello 1 -> 2 Carati di Diamante	Ossidiana
1 Carato di gemma + Oggetto magico livello 2 -> 3 Carati di Diamante	
2 Carati di gemme + Oggetto magico livello 3 -> 5 Carati di Diamante	

RITUALI BIANCHI

Questi riti possono essere effettuati solamente da un personaggio in grado di eseguire rituali bianchi.

Monile Antimagia

Chi indossa questo oggetto per più di un minuto non può avere su di se incantesimi attivi, ne' usare incantesimi come indicato nella tabella sottostante.

Potere

1 Carato di Gemme -> 1 Ironwill al giorno impossibilità di lanciare incantesimi dal 3° cerchio in poi

3 Carati di Gemme -> 2 Ironwill al giorno impossibilità di lanciare incantesimi dal 2° cerchio in poi

5 Carati di Gemme -> 1 Counterspell al giorno non si può lanciare nessun incantesimo

Focus

Ossidiana

Monile del Divieto

Questo oggetto può essere utilizzato per dichiarare effetto Forbidding [Categoria].

La categoria può essere scelta tra Beast, Undead, Ghost, Deamon, Fairy, Aberration o Living, la scelta dovrà essere chiaramente enunciata durante il rituale

Conferisce la possibilità di lanciare fino ad un massimo di 3 Forbidding al giorno della durata di 5 minuti, ma si dovrà attendere almeno 1 ora tra un utilizzo e l'altro.

Potere

Forbidding

Focus

Anomaly-> Eptalion della Legge
Undead-> Eptalion della Vita
Ghost -> Eptalion della Morte
Beast -> Eptalion del Tuono
Fairy-> Eptalion della Luce
Aberration -> Eptalion dei Mari
Living -> Eptalion del Caos

Rituale dell'Inquisizione

Questo rituale dovrà essere eseguito su di un personaggio presente nel rituale e che sia escluso dal computo del conteggio dei contributori.

Tale personaggio sarà affetto da un massimo di tre chiamate Verity di Rank pari a quello indicato dalla tabella

*La catena dell'Inquisizione è una speciale catena dorata creata dagli armaioli. Questo oggetto non si consuma con il rituale, ma avrà una propria scadenza, mentre il diamante svanirà come al solito con il rituale.

Potere

1 Carato di Gemma -> Verity 1
2 Carati di Gemme -> Verity 2
3 Carati di Gemme -> Verity 3
4 Carati di Gemme -> Verity 4
5 Carati di Gemme -> Verity 5

Focus

Catena dell'Inquisizione* + Diamante

RITUALI ROSSI

Questi riti possono essere effettuati solamente da un personaggio in grado di eseguire rituali rossi.

Occhio della Sorte

Chi indossa questo oggetto può dichiarare 5 Resist alla chiamata Mortal.

Potere

5 Resist Mortal

Focus

Eptalion della Sorte

Manto del fato

Nel momento in cui il personaggio indossa l'oggetto diviene immediatamente invisibile e lo rimarrà fintanto che se lo toglierà, oppure fintanto che non interagisca con un oggetto, attacchi o lanci un incantesimo

Potere

1 invisibilità al giorno

Focus

Eptalion della Luna

Rituale della Mente libera

Questo bersaglio permette di rimuovere effetto Beguile da un personaggio. Questi deve essere presente nel rituale ed essere cosciente durante il suo svolgimento.

Potere

2 Carati di Gemme -> Remove Beguile da 1 bersaglio

4 Carati di Gemme -> Remove Beguile da 2 bersagli

5 Carati di Gemme -> Remove Beguile da 3 bersagli

Focus

Acquamarina

Rituale della purificazione

Questo bersaglio permette di rimuovere effetto Curse da un oggetto (a meno che non si tratti di un curse di tipo special). Questi deve essere presente nel rituale

Potere

1 Carati di Gemme -> Remove Curse 1

2 Carati di Gemme -> Remove Curse 2

3 Carati di Gemme -> Remove Curse 3

4 Carati di Gemme -> Remove Curse 4

5 Carati di Gemme -> Remove Curse 5

Focus

Topazio

RITUALI NERI

Questi riti possono essere effettuati solamente da un personaggio in grado di eseguire rituali neri.

Occhio dell'anima

Chi indossa questo oggetto può dichiarare 5 Resist alla chiamata Fatal

Potere	Focus
5 Resist Fatal	Eptalion della Guerra

Rituale per maledire un oggetto

Questo rituale può essere utilizzato per maledire un oggetto. Chiunque toccherà tale oggetto contrarrà la maledizione.

E' possibile sottoporre ai master l'effetto della maledizione (che deve essere ragionevole).

La maledizione che ne risulterà avrà un Rank dipendente dal Focus utilizzato e rimarrà sull'oggetto fintanto che non sarà rimossa tramite rituale

Potere	Focus
Maledizione	Varia a seconda del Focus usato

Manto spettrale

Nel momento in cui il personaggio indossa l'oggetto diviene immediatamente etereo e lo rimarrà fintanto che se lo toglierà

Potere	Focus
Possibilità di divenire etereo 1 volta al giorno	Eptalion del Vuoto