====== ***IL POTERE MAGICO***

Lanciare Incantesimi

Tra le capacità che un personaggio può manifestare, vi è anche il lancio di incantesimi. Questa meccanica segue delle regole ben precise per poter essere applicata:

Avere a disposizione i punti vigore richiesti dall'incantesimo che si intende lanciare.

Alzare la mano che impugna il focus o il simbolo sacro.

Pronunciare ad alta voce una formula di incantesimo, scandendo bene le parole pronunciate ed attinente al contesto interpretativo.

Ogni forma di magia (es. i tre tipi di Archeosofia e la Teosofia) ha una radice fissa per la formula, alla quale il personaggio deve ggiungere una parte a interpretazione libera che deve rientrare in un numero minimo di parole (5 parole per il primo grado, 7 parole per il secondo grado, 10 parole per il terzo grado).

Esempio:

Il personaggio lancia un incantesimo di secondo grado dell' Archeosofia del Ragno la cui radice fissa è “Per l' Archeosofia del Ragno … ” e deve aggiungere 7 parole libere; pertanto, una formula appropriata sarà “Per l' Archeosofia del Ragno, che la tela del fato ti catturi!”.

Applicare quindi tutte le chiamate ed effetti descritti nell'incantesimo che ha lanciato.

Fallimento di Lancio

Invocare i poteri di un incantesimo richiede molta concentrazione. Un personaggio fallisce nel lancio di un incantesimo se si verifica una o più di queste condizioni.

Correre durante il procedimento di lancio dell'incantesimo; è possibile solo rimanere fermo o camminare.

Non rispettare uno dei passi richiesti per il lancio di un incantesimo.

Subire chiamate mentre si pronuncia la formula di incantesimo.

Fallire il lancio di un incantesimo impedisce di applicarne gli effetti e consuma comunque i punti vigore da esso richiesti.

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=il_potere_magico&rev=1765372578

Last update: **2025/12/10 14:16**