# 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 “Archeosofia del Ragno … ” e deve aggiungere 7 parole libere; pertanto, una formula appropriata sarà “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=1768386050**

Last update: **2026/01/14 11:20**