

# LIBRO DEGLI INCANTESIMI

( VERSIONE 3.0 )



Associazione Le Terre degli Angeli



Questo modulo del Regolamento di Gioco 2.0 descrive nel dettaglio ogni sortilegio disponibile per i personaggi incantatori arcani (stregoni) e divini (sacerdoti e sciamani).

Gli incantatori possono copiare i dettagli di ogni incantesimo da loro conosciuto in documenti consultabili in seno alle sessioni di GRV.

## Descrittore di un incantesimo

I sortilegi presentati in questo libro sono corredati di un esauriente descrittore che ne spiega le caratteristiche peculiari in gioco.

Un descrittore è costituito dalle voci che seguono:

### **NOME INCANTESIMO**

**FORMULA VERBALE:** Questa formula deve di consueto essere pronunciata ad alta voce e con chiarezza prima di utilizzare gli effetti del sortilegio. Non è possibile leggere la formula da documenti scritti al momento del lancio, essa DEVE essere recitata a memoria.

**BERSAGLIO:** Questa voce indica il bersaglio del sortilegio e si suddivide in:

- **SINGOLO:** Il bersaglio è una singola creatura o oggetto. L'incantatore deve toccare (incantesimi a contatto) o indicare chiaramente e visibilmente (incantesimo a distanza) il bersaglio scelto.
- **AREA:** il sortilegio colpisce OGNI creatura in un'area circolare di 4 m di raggio centrata sull'incantatore. (se non specificato l'incantatore non subisce gli effetti della chiamata)
- **CONO:** il sortilegio colpisce OGNI creatura in un cono di 4 m di lunghezza con ampiezza di 90° a partire dall'incantatore.
- **LINEA:** il sortilegio colpisce OGNI creatura in una linea di 4 m di lunghezza a partire dall'incantatore.
- **MASSA:** il sortilegio colpisce OGNI creatura in grado di sentire la chiamata associata.
- **TOCCO:** il bersaglio deve essere toccato quando si sfrutta l'effetto dell'incantesimo. Il sortilegio rimane efficace per i 5 minuti successivi sempre che l'incantatore rimanga con almeno una mano libera, o fino a quando non lancia un altro incantesimo.
- **DISTANZA:** il bersaglio si deve trovare entro 4 m dall'incantatore.
- **INCANTATORE:** solo chi formula l'incantesimo può usufruire dei suoi effetti.

**DURATA:** questa voce indica la durata degli effetti del sortilegio.

**CHIAMATA ASSOCIATA:** questa voce indica l'eventuale chiamata associata al sortilegio. L'incantatore deve sfruttare in gioco questa chiamata per esplicitare gli effetti del sortilegio.

**DESCRIZIONE ESTESA:** questo testo descrive nel dettaglio gli effetti del sortilegio e riassume le regole formali necessarie per il suo lancio.



# SEMI PURI

## Seme della Carne

### 1° LIVELLO

#### Riparare

##### **"Io invoco il potere della Carne!"**

**Bersaglio:** singolo (oggetto rotto delle dimensioni massime di uno scudo torre) / tocco

**Durata:** -

**Chiamata associata:** -

L'incantatore riporta un oggetto all'integrità originaria manipolando la sua materia. Questo incantesimo può riparare ogni oggetto, magico (ma non artefatti) e non, purché non sia formato da meccanismi (cardini, ingranaggi, leve, etc.) o struttura complessa. L'incantesimo NON restituisce cariche a oggetti come bacchette, bastoni, o altri oggetti magici.

### 2° LIVELLO

#### Pelle d'acciaio

##### **"Che l'occulto potere della Carne si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 1 giorno o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** -

L'incantatore crea uno scudo a contatto con la sua pelle che lo rafforza. Il personaggio riceve 2 p.f. aggiuntivi. I p.f. così guadagnati non possono essere riacquistati tramite l'utilizzo di cure, essi sono i primi ad essere scalati in caso di danni subiti.

### 3° LIVELLO

#### Transizione terrena

##### **"Occulto potere della Carne io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!"**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 30 passi

**Chiamata associata:** -

L'incantatore all'interno della terra, ove può spostarsi entro una certa distanza in un battito di ciglia. Il personaggio può segnalare **SVANITO** con la mano levata a palmo aperto. Egli può muovere fino a 30 passi in una qualunque direzione. Non appena il personaggio si ferma torna immediatamente nella realtà materiale.



# Seme dello Spirito

## 1° LIVELLO

### *Dislocazione*

#### **"Io invoco il potere dello Spirito!"**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 1 giorno o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** BONUS CONTRO-CHIAMA EVITA CONTRO IL PRIMO ATTACCO FISICO SUBITO PER IL RESTO DELLA GIORNATA

Il personaggio è capace di dissimulare la sua posizione nello spazio. Questo incantesimo chiama BONUS CONTRO-CHIAMA EVITA CONTRO IL PRIMO ATTACCO FISICO SUBITO (il personaggio può non contro-chiamare EVITA contro attacchi di **BOTTA** o **STORDEnte**).

## 2° LIVELLO

### *Arma magica*

#### **"Che l'occulto potere dello Spirito si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** singolo / contatto

**Durata:** 5 minuti

**Chiamata associata:** BONUS AGGIUNGI LA CHIAMATA <vedi descrizione> AD OGNI COLPO PER 5 MINUTI

L'incantatore avvolge il bersaglio di potere magico, che viene trasferito alle armi impugate. Al momento del lancio l'incantatore sceglie una chiama a scelta tra MAGICO, FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE e la aggiunge dove richiesto.

## 3° LIVELLO

### *Essenza del potere*

#### **"Occulto potere della Carne io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!"**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 5 minuti

**Chiamata associata:** -

L'incantatore piega al suo volere le energie mistiche. Nei successivi 5 minuti dopo il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può lanciare un incantesimo di primo livello e un incantesimo di secondo livello aggiuntivi tra quelli che conosce.

# Seme della Mano

## 1° LIVELLO

### *Dardo mistico*

#### **"Io invoco il potere della Mano!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** 5 minuti

**Chiamata associata:** vedi testo

L'incantatore è capace di evocare un dardo di energia per danneggiare i suoi avversari. Il PG al momento del lancio sceglie una chiamata a scelta tra MAGICO, FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE; da quel momento dispone di 2 punti di danno da infliggere agli avversari suddividendoli come preferisce (ovvero può scegliere se fare una singola chiamata da 2 danni o due chiamate da 1 danno).

## 2° LIVELLO

### *Tempesta elementale*

#### **"Che l'occulto potere della Mano si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** cono

**Durata:** -

**Chiamata associata:** CONO DI 2 <vedi descrizione> SPINTA

L'incantatore sprigiona raffiche di energia dalle proprie mani. Al momento del lancio l'incantatore sceglie una chiama a scelta tra MAGICO, FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE e la aggiunge dove richiesto.

## 3° LIVELLO

### *Strale incantato*

#### **"Occulto potere della Mano io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** -

**Chiamata associata:** 5 <vedi descrizione>

L'incantatore scaglia uno strale di pura forza mistica. Al momento del lancio l'incantatore sceglie una chiama a scelta tra MAGICO, FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE e la aggiunge dove richiesto.



# Seme dell'occhio

## 1° LIVELLO

### *Foschia occultante*

#### **"Io invoco il potere dell'occhio!"**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 5 minuti

**Chiamata associata:** -

L'incantatore si ammantava di vapori eterei, che rendono la sua forma traslucida e impercettibile. L'incantatore può segnalare **CELATO** con il dito indice levato finché rimane immobile sul posto: nel momento in cui l'incantatore si sposta o compie azioni l'incantesimo ha termine.

## 2° LIVELLO

### *Lampo accecante*

#### **"Che l'occulto potere dell'occhio si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** -

**Chiamata associata:** ACCECA

L'incantatore indica il bersaglio e chiama l'effetto.

## 3° LIVELLO

### *Miraggio*

#### **"Occulto potere dell'occhio io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!"**

**Bersaglio:** personale

**Durata:** 1 giorno o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** -

Il personaggio crea una copia mistica di sé stesso che attira i colpi degli avversari. L'incantatore dal momento del lancio ed entro la giornata di gioco può contro-chiamare EVITA ad un singolo colpo in mischia subito e quindi segnalare subito dopo SVANITO e spostarsi di 10 passi.



## Seme della Bocca

### 1° LIVELLO

#### Charme

##### **"Io invoco il potere della Bocca!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** -

**Chiamata associata:** CHARME

L'incantatore ammalia una creatura, rendendola ben disposta nei propri confronti. Il personaggio indica il bersaglio e chiama l'effetto.

### 2° LIVELLO

#### Sonno

##### **"Che l'occulto potere della Bocca si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** -

**Chiamata associata:** SONNO

L'incantatore intorpidisce i sensi di una creatura e le infonde un sonno profondo. Il personaggio indica il bersaglio e chiama l'effetto.

### 3° LIVELLO

#### Dominio

##### **"Occulto potere della Bocca io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** -

**Chiamata associata:** DOMINIO

L'incantatore irretisce la mente di una creatura, rendendola schiava della sua volontà. Il personaggio indica il bersaglio e chiama l'effetto.



# SEME SUBLIME

## Seme della Trascendenza

### 1° LIVELLO

#### *Curare minore*

##### **"Io invoco il potere della Trascendenza!"**

**Bersaglio:** singolo / tocco

**Durata:** 5 minuti o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** 2 tocchi da 2 CURA

L'incantatore infonde energia positiva radiosa in una creatura vivente per guarire le sue piaghe, o in un non-morto per distruggere la sua nefasta essenza. Il personaggio tocca il bersaglio e chiama l'effetto.

#### *Dissolvi magie*

##### **"Io invoco il potere della Trascendenza!"**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m

**Durata:** 1 giorno o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** DISPEL

L'incantatore dissipa le arcane potenze di un sortilegio. Il personaggio indica un incantatore che stia formulando un sortilegio e chiama l'effetto.

#### *Veleno/Scaccia veleno*

##### **"Io invoco il potere della Trascendenza!"**

**Bersaglio:** singolo / tocco

**Durata:** -

**Chiamata associata:** RIMUOVI VELENO/VELENO

L'incantatore è capace di mondare un corpo dalle sostanze vefeniche o di bersagliarlo con. Il PG può effettuare una chiamata a tocco a scelta tra RIMUOVI VELENO o VELENO.

### 2° LIVELLO

#### *Curare medio*

##### **"Che l'occulto potere della Trascendenza si manifesti adesso al mio comando!"**

**Bersaglio:** singolo / tocco

**Durata:** 5 minuti o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** 2 tocchi da 3 CURA

L'incantatore infonde energia positiva radiosa in una creatura vivente per guarire le sue piaghe, o in un non-morto per distruggere la sua nefasta essenza. Il personaggio tocca il bersaglio e chiama l'effetto.



## Parola del dolore

**“Che l’occulto potere della Trascendenza si manifesti adesso al mio comando!”**

**Bersaglio:** singolo / tocco

**Durata:** -

**Chiamata associata:** 2 tocchi da DOLORE CONTATTO

L’incantatore infonde in una creatura una terribile sofferenza. Il personaggio tocca il bersaglio e chiama l’effetto.

## Linfa vitale

**“Che l’occulto potere della Trascendenza si manifesti adesso al mio comando!”**

**Bersaglio:** area

**Durata:** -

**Chiamata associata:** AREA DI 1 CURA

L’incantatore trae linfa vitale dalla vegetazione che lo circonda e la trasforma in energia curativa. Il personaggio indica l’area e chiama l’effetto.

## 3° LIVELLO

## Curare maggiore

**“Occulto potere della Trascendenza io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!”**

**Bersaglio:** singolo / tocco

**Durata:** 5 minuti o fino a che non viene scaricato

**Chiamata associata:** 2 tocchi da 4 CURA

L’incantatore infonde energia positiva radiosa in una creatura vivente per guarire le sue piaghe, o in un non-morto per distruggere la sua nefasta essenza. Il personaggio tocca il bersaglio e chiama l’effetto.

## Spauracchio

**“Occulto potere della Trascendenza io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!”**

**Bersaglio:** singolo / distanza 4 m + singolo / tocco

**Durata:** -

**Chiamata associata:** PAURA + BONUS IMMUNITA’ A PAURA PER 5 MINUTI

L’incantatore infonde un terribile timore in un singolo soggetto e un incredibile coraggio in un altro. Il personaggio indica il bersaglio e effettua la chiamata PAURA, quindi tocca un altro soggetto e chiama BONUS IMMUNITA’ A PAURA PER 5 MINUTI.

## Eqida mistica

**“Occulto potere della Trascendenza io ti invoco, si manifesti la tua mistica forza, che io sia il tramite della tua potenza!”**

**Bersaglio:** incantatore

**Durata:** 5 minuti o fino a che non viene terminato

**Chiamata associata:** -

L’incantatore recita una sacra litania e tramite essa invoca un’invulnerabile protezione. Il personaggio deve ripetere a voce alta la formula verbale e fintanto che è in grado di farlo, può contro-chiamare **INEFFICACE** ad ogni tipo di chiamata (fisico e non, purché non includa la chiamata **ARTEFATTO**). Si può ripetere la litania per un massimo di 5 minuti.