

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

(VERSIONE 4.0)



Associazione Le Terre degli Angeli



Questo modulo del Regolamento di Gioco 4.0 descrive nel dettaglio ogni sortilegio disponibile per i PG adepti. 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

COSTO IN PUNTI POTERE: indica il numero di punti potere spesi dalla riserva arcana dell'adepto. Il primo punteggio è il costo di base dell'incantesimo mentre il secondo è quello della sua versione potenziata.

BERSAGLIO: Questa voce indica il bersaglio dell'incantesimo 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.
- **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 il resto del combattimento 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. L'incantatore può avere attivo solo un incantesimo per volta che abbia come durata "fino alla fine del combattimento".

CHIAMATA ASSOCIATA: questa voce indica l'eventuale chiamata associata all'incantesimo e alla sua versione potenziata. L'incantatore deve sfruttare in gioco questa chiamata per esplicitare gli effetti dell'incantesimo.

DESCRIZIONE ESTESA: questo testo descrive nel dettaglio gli effetti dell'incantesimo e riassume le regole formali necessarie per il suo lancio.



REGNO ANIMALE

1° LIVELLO

Rigenerazione

Bersaglio: personale

Costo in punti potere: 1/2

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: 3 CURA

L'incantatore chiama su se stesso 3 CURA. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 2 chiamate di 3 CURA da usare su sé stesso entro la fine del combattimento.

Rubavita

Bersaglio: singolo a distanza

Costo in punti potere: 1/2

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: 1 BEVISANGUE

L'incantatore chiama a bersaglio l'effetto associato. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 3 chiamate 1 BEVISANGUE da chiamare su tre bersagli differenti entro la fine del combattimento.

2° LIVELLO

Compulsione feroce

Bersaglio: singolo a distanza

Costo in punti potere: 2/3

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: ODIO/CHARME

L'incantatore dispone di 2 chiamate ODIO a bersaglio su due chiamate diversi; se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 2 chiamate CHARME a bersaglio.

Spirito della fiera

Bersaglio: personale

Costo in punti potere: 2/3

Durata: -

Chiamata associata: BONUS CHIAMA +1 AI DANNI OGNI TRE COLPI/ BONUS CHIAMA +1 AI DANNI E SPINTA OGNI TRE COLPI

L'incantatore riceve l'effetto associato.



Regno minerale

1° LIVELLO

Dardo di roccia

Bersaglio: singolo a bersaglio

Costo in punti potere: 1/2

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: 2

L'incantatore chiama l'effetto associato. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 3 chiamate 2 da chiamare su tre bersagli differenti entro la fine del combattimento.

Pelle di pietra

Bersaglio: singolo a tocco

Costo in punti potere: 1/2

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: BONUS +1 PUNTO FERITA

L'incantatore chiama a bersaglio l'effetto associato. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 3 chiamate BONUS +1 PUNTO FERITA da chiamare su tre bersagli differenti entro la fine del combattimento.

2° LIVELLO

Volontà sulla materia

Bersaglio: speciale/singolo a distanza

Costo in punti potere: 2/3

Durata: fino alla fine del combattimento / -

Chiamata associata: RIMUOVI SPACCA/DISARMA

L'incantatore può effettuare 3 tocchi che chiamano RIMUOVI SPACCA entro la fine del combattimento; se viene lanciata la versione potenziata l'incantatore chiama DISARMA a distanza.

Spaccaterra

Bersaglio: singolo a distanza/tocco

Costo in punti potere: 2/3

Durata: fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: 4 CONTATTO/ 2 PARALISI CONTATTO

L'incantatore dispone di 2 chiamate 4 CONTATTO da chiamare su due bersagli differenti entro la fine del combattimento; se viene lanciata la versione potenziata l'incantatore può effettuare un tocco che chiama 2 PARALISI CONTATTO.



Regno vegetale

1° LIVELLO

Foschia mistica

Bersaglio: personale

Costo in punti potere: 1/2

Durata: un minuto/ una giornata di gioco

Chiamata associata: -

L'incantatore può segnalare CELATO per un minuto; l'effetto termina se l'incantatore si muove. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore DEVE controchiamare EVITA al prossimo colpo fisico subito entro la fine della giornata di gioco.

Radici imprigionanti

Bersaglio: singolo a bersaglio

Costo in punti potere: 1/2

Durata: - / fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: 1 INTRALCIA

L'incantatore chiama l'effetto associato. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore dispone di 3 chiamate 1 INTRALCIA da chiamare su tre bersagli differenti entro la fine del combattimento.

2° LIVELLO

Transizione arborea

Bersaglio: personale

Costo in punti potere: 2/3

Durata: -

Chiamata associata: - / BONUS SEGNALA SVANITO PER 5 SECONDI ENTRO LA FINE DELLA GIORNATA

L'incantatore può segnalare SVANITO per 30 secondi. Se viene lanciata la versione potenziata, l'incantatore riceve la chiamata BONUS SEGNALA SVANITO PER 5 SECONDI UNA VOLTA ENTRO LA FINE DELLA GIORNATA.

Barriera di rovi

Bersaglio: personale

Costo in punti potere: 2/3

Durata: fino alla fine del combattimento

Chiamata associata: speciale

L'incantatore riduce di 2 (minimo 1) i danni dei successivi 3 colpi fisici ricevuti e può controchiamare 1 VELENO per ognuno dei tre colpi ricevuti. Se lancia la versione potenziata, l'incantatore riduce di 4 (minimo 1) i danni dei successivi 3 colpi fisici ricevuti e può controchiamare 2 VELENO per ognuno dei tre colpi ricevuti.