

INDICE

1 Introduzione

- 1.1 Cos'è questo manuale
- 1.2 Per chi è questo manuale

2 Bestiario arcano

- 2.1 Le creature
- 2.2 Procedura di evocazione / creazione
- 2.3 Interpretare una creatura
- 2.4 Costumistica
- 2.5 Talenti proibiti
- 2.6 Difficoltà di controllo arcano
- 2.7 Creature arcane
- 2.8 Costrutti
- 2.9 Strutture
- 2.10 Sottotipo
- 2.11 Non-morti
- 2.12 Demoni
- 2.13 Chimere
- 2.14 Gerarchia delle creature

3 Lista delle creature arcane

- 3.1 Ala del sogno (*Animanzia, Demonologia*)
- 3.2 Ammasso (*Tutte le sfere*)
- 3.3 Cervo della polvere (*Geomanzia*)
- 3.4 Custode del gelo (*Idromanzia*)
- 3.5 Divoratore di sogni (*Demonologia, Aeromanzia*)
- 3.6 Fauciardenti (*Piromanzia*)
- 3.7 Fauno (*Animanzia*)
- 3.8 Follia incarnata (*Demonologia*)
- 3.9 Genio del vento (*Aeromanzia*)
- 3.10 Incarnato (*Tutte le sfere*)
- 3.11 Luttuoso minore (*Demonologia, Negromanzia*)
- 3.12 Presenza oscura (*Negromanzia*)
- 3.13 Saccheggiatore arcano (*Tutte le sfere*)
- 3.14 Silvano (*Animanzia*)
- 3.15 Specchio della battaglia (*Egomanzia*)
- 3.16 Spirito caritatevole (*Taumaturgia*)
- 3.17 Succubus (*Demonologia, Animanzia, Aeromanzia*)

4 Lista dei costrutti

- 4.1 Ammasso (*Tutte le sfere*)
- 4.2 Demone incarnato (*Demonologia, Piromanzia*)
- 4.3 Golem grezzo (*Alchimanzia, Egomanzia, Geomanzia*)
- 4.4 Homunculus (*Taumaturgia, Animanzia**)
- 4.5 Idolo che cammina (*Animanzia*)
- 4.6 Mostro sacrificabile (*Taumaturgia*)
- 4.7 Posseduto (*Demonologia*)
- 4.8 Scheletro servitore (*Negromanzia*)
- 4.9 Sciame dell'anatema (*Demonologia*)
- 4.10 Servo costruito (*Aeromanzia, Alchimanzia, Demonologia, Egomanzia, Geomanzia, Idromanzia, Negromanzia, Piromanzia*)
- 4.11 Spauracchio (*Negromanzia, Animanzia*)
- 4.12 Yeti ghiacciato (*Idromanzia, Geomanzia*)

5 Lista delle strutture

5.1 Accumulatore arcano (*Alchimanzia, Aeromanzia*)

5.2 Altare arcano (*Egomanzia, Geomanzia*)

6 Lista delle strutture evocabili

6.1 Albero guardiano (*Animanzia, Demonologia*)

6.2 Fiamma del sollievo (*Piromanzia, Taumaturgia*)

6.3 Luogo di disperazione (*Negromanzia, Idromanzia*)

7 I rituali

7.1 Cos'è un rituale

7.2 Come si svolge un rituale

7.3 Le pergamene rituali

7.4 Limiti di un rituale

7.5 Studiare un rituale

7.6 Fattura di un rituale

7.7 Emulare talenti

7.8 Ottenere informazioni

7.9 Evocazioni

7.10 Effetti flessibili

7.11 Modificatori

7.12 Durata

7.13 Bersaglio

7.14 Distanza

7.15 Zona rituale

7.16 Legami

7.17 Azione ritardata

7.18 Evocazioni flessibili

7.19 Sigilli

7.20 Contributori

Crediti e Ringraziamenti

CAPITOLO 1 INTRODUZIONE

1.1 COS'È QUESTO MANUALE

In questo manuale troverete tutte le informazioni necessarie per comprendere le creature arcane e i rituali. È composto da due sezioni principali, la prima è una revisione del capitolo "Compendio servitori magici" del sommo compendio, la seconda sono le linee guida per la scrittura di cerimoniali e rituali.

1.2 PER CHI È QUESTO MANUALE

Le informazioni di questo manuale sono conoscenze note a chiunque abbia occultismo. Ma è specialmente rivolto a coloro che possiedono i talenti cerimonialista, ritualista, evocatore e artefice.

CAPITOLO 2 BESTIARIO ARCANO

2.1 LE CREATURE

Tutte le creature descritte in questo tomo sono **prive di anima**, e classificabili di livello 2 secondo una gerarchia descritta più sotto.

Ci sono 3 macro gruppi di di creature:

- **Creature arcane:** evocabili con il talento Evocatore.
- **Costrutti:** animabili con il talento Artefice
- **Strutture:** Tutte creabili con il talento Artefice ma alcune anche evocabili con il talento Evocatore.

A questi macro gruppi si mescolano dei sottotipi più particolari:

- **Non-morti:** Creature arcane che sono tenute legate al velo materiale da energie Negromantiche o Costrutti influenzati da esse.
- **Demoni:** Creature originarie del velo demonologico o Costrutti influenzati da esse.
- **Chimere:** Costrutti creati con materiale vivente.

2.2 PROCEDURA DI EVOCAZIONE / CREAZIONE

A seguire una lista di punti da ricordare quando si vuole evocare o creare una creatura:

- **L'interprete:** Il giocatore Evocatore o Artefice DEVE obbligatoriamente avere un altro giocatore che acconsenta ad interpretare la Creatura. Non è mai possibile chiedere allo Staff di fornire persone per impersonare Creature Evocate (a meno di grosse esigenze di Trama).
- **La creatura:** Quando qualcuno interpreta una creatura magica deve ricevere off-game dal mago una nota con le statistiche della creatura e il suo nome proprio. Le statistiche comprendono le scelte di eventuali opzioni. Queste scelte sono vincolate al nome della creatura. Se evoco Marius con Arma Tonante!, ogni volta che evoco Marius avrà le stesse caratteristiche. È possibile evocare un'altra creatura dello stesso tipo con talenti diversi (se avete DCA libera), ma a quel punto avrà un altro nome e non avrà i ricordi della creatura precedente.
- **La CCA:** Ricordati che una volta evocata/animata, la creatura sottrae 1 CCA all'incantatore fino all'alba successiva o per un'ora dopo che hai la creatura è stata congedata, disattivata, annientata o uccisa.
- **Inizio evento:** Solo se la creatura è considerata già evocata può entrare in gioco con te, in qualsiasi altro caso devi evocarla o animarla in gioco.
- **Zona rituale:** Evocare una creatura arcana o animare un costrutto è un processo istantaneo che però deve essere svolto all'interno di una zona rituale e richiede unicamente la spesa di CCA da parte del personaggio.
- **Reset giornaliero:** Una stessa creatura non può essere mantenuta per più giorni o tra un evento e l'altro.

2.3 INTERPRETARE UNA CREATURA

Quando interpretate una creatura evocata, cercate di ricordare che le creature magiche non hanno le nozioni di come ci si comporta nelle civiltà mortali. Vengono da realtà spesso con leggi fisiche diverse dal velo materiale, una buona regola è assicurarsi di interpretarle "meno che umane, più che umane".

- **Meno che umano:** Fate notare come siano aliene e che manchi loro qualche aspetto scontato per un essere umano, empatia per certe situazioni, comprensioni, certi tipi di emozioni o conoscenze.

- **Più che umano:** Eccedete in aspetti caratteriali tipici dell'essere umano, se amate, siate assoluti, senza alcun freno. Se odiate, fate trapelare la cosa in modo più palese di quanto fareste interpretando un mortale.

2.4 COSTUMISTICA

Le creature evocate non sono semplici mortali, quindi è solitamente auspicabile un trucco o dei costumi per sottolineare questo aspetto.

2.5 TALENTI PROIBITI

Creature evocate e costrutti non possono mai avere i seguenti talenti: Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, Artefice, Condottiero, Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o Raccattasoldi.

2.6 DIFFICOLTÀ DI CONTROLLO ARCANO

Tutte le creature e le strutture presenti in questa guida danno DCA 1 e richiedono il possesso di almeno una tra le sfere in lista. Queste sono conoscenze diffuse tra i maghi, esistono altre creature più difficili da evocare/animare.

2.7 CREATURE ARCANE

Le creature arcane sono creature o spiriti provenienti da altri veli dell'esistenza.

Tutte le creature arcane hanno le seguenti caratteristiche:

Corpo magico: Il corpo delle creature arcane gli concede le seguenti proprietà:

- Immuni alle cure mondane. (Può essere curato tramite incantesimi)
- Immuni agli effetti di cibi, pozioni e veleni.

Mente semplice: Non possono mentire.

Le creature arcane hanno i seguenti **stati** oltre quelli delle normali razze giocanti:

BANDITA: Quando scende a 0 punti ferita la creatura può scegliere se essere bandita o andare in coma. Al termine del coma invece di morire la creatura viene bandita automaticamente. Il giocatore lascia ogni cartellino posseduto sul posto e segnala di essere fuori gioco (con un pugno alzato sopra la testa). Solo l'incantatore che l'ha evocata può percepirla, potrà essere evocata nuovamente dopo un'ora o rievocata immediatamente con l'incantesimo Richiamo arcano (Se la creatura aveva già preso parte a un combattimento gli effetti di inizio combattimento **non** sono disponibili).

ANNIENTATA: Una creatura magica la cui locazione vitale viene azzerata da un danno in grado di ferirla abbinato ad Annienta! o che subisce effetti di morte istantanea (quali Mortale N!, Disintegrazione N! e Fatale!) viene annientata, ovvero cessa di esistere in modo definitivo. Il cadavere della creatura svanisce come se fosse stata bandita oppure resta dove si trova per un po', a discrezione di chi interpreta la creatura. In ogni caso l'essenza della creatura è stata distrutta in modo definitivo e non potrà mai più essere richiamata o evocata.

CONGEDATA: Toccando una creatura arcana che avete evocato e dicendo "Veritas arcano, io ti libero", la creatura arcana andrà off game. Ricordati che la DCA utilizzata rimarrà consumata per un'ora.

2.8 COSTRUTTI

Creature composte di vari tipi di materiali, animati dall'energia magica dell'incantatore.

Tutti i costrutti hanno le seguenti caratteristiche:

- Immuni alle cure, sia magiche che mondane.
- Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!.
- Non possono mentire.
- Se scendono a 0 pf vanno in **coma da malfunzionamento** invece che **coma da dissanguamento**
- Può essere riparato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento
- Può essere riparato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento".
- Può essere disattivato dal suo creatore.

I costrutti hanno i seguenti **stati** oltre quelli delle normali razze giocanti:

COMA DA MALFUNZIONAMENTO: Quando ridotto a 0 punti ferita il costrutto non entra nel normale coma da dissanguamento, ma entra in coma da malfunzionamento. Questo coma ha una durata infinita (Dopo 15 minuti in cui il corpo del costrutto è stato ignorato il giocatore può andare in fuori gioco. In tal caso il costrutto si considera morto). Il costrutto in coma da malfunzionamento può comunque subire Fatale! Annienta! Mortale N! e Disintegrazione N. In tal caso la creatura morirà e non sarà possibile rianimarla.

DISATTIVATO: Toccando il vostro costrutto dicendo "Veritas arcano, io ti libero", il costrutto chiuderà gli occhi e si spegnerà. A discrezione dell'interprete o al massimo dopo 5 minuti, quando il corpo del costrutto non sarà più rilevante, il giocatore potrà andare fuori gioco. Ricordati che la DCA utilizzata rimarrà consumata per un'ora.

2.9 STRUTTURE

A volte gli evocatori e gli artefici anziché utilizzare creature antropomorfe evocano sciame di spiriti o costruiscono strutture. A differenza delle altre creature, una volta attivate, le strutture restano attive almeno fino all'alba successiva.

Non possono essere spostate, possono essere distrutte da Disintegrazione N! o da capacità specifiche.

Le strutture che possono essere evocate da un Evocatore sono definite **Strutture Evocabili**.

Tutte le strutture hanno le seguenti caratteristiche:

- Inamovibile
- Ignorano tutti i danni

2.10 SOTTOTIPI

Ad ogni creatura dei tre macrogruppi può essere associato uno o più dei seguenti sottotipi.

2.11 NON-MORTI

Un non morto è una creatura creata a partire dai resti fisici o spirituali di una creatura del piano materiale, i primi non morti probabilmente sorsero perché degli spiriti negromantici rianimarono dei cadaveri.

Tutti i non-morti hanno questi tratti:

- Immunità a tutti gli effetti mentali
- Immunità a Veritas Ispirazione!
- Immunità a Guarigione! e Taumaturgia!
- Immunità ai danni potenziati con Stordisci!
- Resistenza a Mortale N!
- Sensibile ai danni potenziati con Domine!
- Subiscono la chiamata Taumaturgia Non-Morti!
- Subiscono la chiamata Esorcismo N!

- I cibi non hanno effetto, tranne gli alcolici e le pozioni alchemiche.

2.12 DEMONI

Un demone è una creatura originaria del velo demonologico il cui istinto è di corrompere il piano materiale. Spesso sono legati ai vizi dei mortali.

Tutti i demoni hanno questi tratti:

- Subiscono i danni potenziati con Domine!
- Subiscono la chiamata Esorcismo N!
- Vengono annientate se portate oltre il loro **punto di rottura**.

Punto di rottura: Ogni demone ha un'ossessione da cui dipende la sua esistenza. Se delle azioni mettono a dura prova la sua ossessione la creatura viene annientata.

2.13 CHIMERE

Le chimere sono costrutti creati con materia vivente. Al posto dell'anima hanno energia magica fornita dal mago che le sostiene, l'assenza di tale energia le porta a sopirsi o, alla lunga, a morire. Inoltre l'origine delle chimere è artificiale.

A differenza dei Costrutti normali:

- Possono essere curate come un qualsiasi mortale
- Possono mentire
- Se ridotte a 0 punti ferita vanno in **coma da dissanguamento** invece che in **coma da malfunzionamento**. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta)

2.14 GERARCHIA DELLE CREATURE

Tutte le creature si posizionano in una gerarchia di potenza, quelle qui descritte e normalmente evocabili con il talento evocatore o creabili con artefice si classificano al livello 2 di questa gerarchia.

Livello	Gerarchia Creature Arcane	Descrizione per creature arcane	Corrispettivo Costrutti	Corrispettivo Demoni	Corrispettivo mortale
0	Stilla	Una frazione di energia incantata	Oggetto mondano	Stilla demoniaca	Insetto
1	Spirito	Una vaga consapevolezza senza memoria e identità	Oggetto magico	Spiritello demoniaco	Cagnolino, infante di meno di un anno.
2	Arcano minore	Le creature più facili da controllare e meno consapevoli.	Costrutto minore	Demone minore	Garzone o scudiero
3	Arcano possente	Delle creature magiche più difficili da richiamare, più consapevoli e spesso più potenti.	Costrutto possente	Demone possente	Serio professionista, un artigiano affermato, un soldato competente

4	Arcano maggiore	Uno dei più potenti rappresentanti di una determinata stirpe di creature arcane, spesso ha una corte di creature al suo servizio, è l'equivalente di un piccolo nobile tra i suoi simili	Costrutto maggiore	Demone maggiore	Cavaliere rinomato, barone
5	Sommo arcano	Signore di una stirpe di creature arcane che gli devono obbedienza, 1 dei talenti è sempre "condottiero" e riguarda le creature che comanda.	Edificio senziente	Arcidemone	Un conte
6	Signore Arcano	L'incarnazione di un intero piano o di un'intera stirpe di creature arcane o lo spirito protettore invocato da miriadi di mortali. Richiamarne l'attenzione e mettersi alla sua mercé mentre lo si convoca può essere un atto suicida se non si è preparati, non è mai possibile comunque convocarne uno per intero e stabilmente nel nostro piano.	Città senziente	Arconte	Un re

CAPITOLO 3 LISTA DELLE CREATURE ARCAE

3.1 ALA DEL SOGNO

Ala del sogno	Sfere:	Animanzia, demonologia
Descrittore razziale	Creatura arcana animantica e demonologica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Non può mentire. Carattere estremamente mercuriale e bipolare.	
Aspetto	Una creatura variopinta dai colori innaturali con orecchie strane, a volte cornini e due ali di farfalla	
Capacità innate	<p>Compagno occulto: Dopo aver scrutato i sogni di qualcuno per 5 minuti, l'ala può dichiarare occultamento! Intenso! finchè tocca il bersaglio. L'ala può terminare l'occultamento in qualsiasi momento.</p> <p>Ispirare grandezza: può sciogliersi nel mondo di sogno di qualcuno donando fino all'alba successiva un talento. La creatura non è più evocabile e il sognatore ottiene un talento gratuito in base al tipo di sogno: Avventura (Coraggio I), Amore (voce suadente), Conoscenza (Saccheggiatore).</p> <p>Scrutare i sogni: Dopo una perquisizione su bersaglio addormentato può dichiarare "Veritas arcana! rivelami il tuo più grande sogno, fantasia e desiderio"</p> <p>La risposta è nei sogni: Se qualcuno le pone una domanda lei può causare sonno 9 (ravvicinato).</p> <p>Talenti e tratti inumani bonus: Duro a morire, Planata</p>	
Talenti	Nessun talento	

3.2 AMMASSO

Ammasso	Sfere:	Una qualsiasi
Descrittore razziale	Creatura arcana	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Nessuna, non parla e non può compiere alcuna azione senza ordini diretti del mago	
Aspetto	Un ammasso di materiali affini alla sfera con cui l'ammasso è stato creato, non indossa vestiti (li farebbe a pezzi in breve tempo)	
Capacità innate	Mente salda: Immunità a tutti gli effetti mentali	

	<p>Tutto d'un pezzo: Immunità a Perforante! e Resistenza a Spacca!</p> <p>Essenza animata: Causa un danno e ne è immune. (Escluso magico, scelto in fase di creazione)</p> <p>Talenti bonus: Vigore I, Vigore II, Vigore III, Vigore IV.</p>
Talenti	Nessun talento
Note	<p>Si tratta di energia magica grezza o materiali mossi con energia magica a cui il mago ha dato una qualche forma. Può essere una statua, della sabbia, ossa, parti umane attaccate assieme, polvere di ferro e così via. Non ha neppure un minimo barlume di autocoscienza e senza il suo evocatore/creatore è come un burattino senza fili.</p>

3.3 CERVO DELLA POLVERE

Cervo della polvere	Sfere:	geomanzia
Descrittore razziale	Creature arcana geomantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	<p>I cervi della polvere possono sviluppare caratteri complessi quanto un mortale, possono mentire, desiderano essere liberi e sono terrorizzati dalla possibilità di morire o venire addomesticati.</p> <p>I Cervi addomesticati devono ignorare gli ordini dell'evocatore se in contrasto con gli ordini del loro signore arcano.</p>	
Aspetto	<p>Una creatura antropomorfa dalla testa di cervo, color roccia o marmo o ossidiana. Meglio se è visibile che è composta da granelli.</p> <p>Se addomesticati: hanno una pietra verde innestata nel corpo.</p>	
Capacità innate	<p>Si dividono in due tipi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liberi: Se non vengono evocate ogni giorno moriranno di fame e verranno annientate. • Addomesticati: Sono asserviti a un signore arcana geomantico e non possono nascondergli nulla. <p>Randello di schegge: i cervi possono combattere solo con randelli generati da loro stessi, questi devono avere lo stesso colore del cervo e possono essere armi piccole, comuni o grandi. Quando colpiscono con queste armi al posto di Colpo! possono dichiarare Perforante! o Confusione 4!</p> <p>Forma di polvere: può utilizzare a volontà, senza stille, l'incantesimo Etereo come se fosse un Aeromante di I livello.</p> <p>Talenti bonus: Vigore I, Cavaliere</p>	
Talenti	Nessun talento	

Note	<p>I Cervi della polvere sono creature sventurate, nei veli da cui traggono origine nascono spontaneamente in luoghi pieni di energia cristallizzata, ma sono destinati a esaurirla in breve tempo e morire di fame. Nella maggior parte dei casi alcune potenti creature geomantiche si offrono di sostenerli innestando una gemma che fornisce sostentamento, ma consente al loro benefattore di conoscere ogni cosa del cervo e di poter togliere sostentamento al cervo stesso. Vengono così usati come servi, messaggeri, diplomatici e cortigiani da queste creature.</p> <p>I cervi liberi evocati sono solitamente neonati, dispongono di varie conoscenze istintive e di un notevole desiderio di libertà e di voglia di esistere. Si narra che alcuni maghi si siano affezionati ai loro cervi della polvere come a dei figli e abbiano trovato modi per liberarli definitivamente dai loro patimenti.</p>
------	--

3.4 CUSTODE DEL GELO

Custode Del Gelo	Sfere:	Idromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana idromantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Diplomatico, pacato, se infuriato diviene implacabile. Quando si trova davanti situazioni ricorrenti adora cercare di risolverle in maniera sempre diversa. E' portato a difendere strenuamente le fonti d'acqua, i laghi ed i fiumi da chi potrebbe danneggiarli o inquinarli	
Aspetto	Il suo aspetto ricorda un soldato con cristalli di ghiaccio e la pelle con striature blu o azzurre. Alcuni paiono indossare abiti che ricordano fiumi o ghiacciai.	
Capacità innate	<p>Tocco caritatevole: può lanciare l'incantesimo Guarigione come se avesse la III sfera di idromanzia</p> <p>Corpo di ghiaccio: Immune a Gelo</p>	
Talenti	5 talenti dalle liste base, destrezza, combattimento, resistenza + un'abilità arcana prendibile da un Idromante di 1 livello	

3.5 DIVORATORE DI SOGNI

Divoratore di sogni	Sfere:	Demonologia, Aeromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana demonologica. Demone.	
Classificazione e rango	Demone minore	
Mentalità	Non urla mai, sussurra, si nutre di incubi e sensi di colpa ed è spesso affamato. Può mentire.	
Aspetto	Una creatura con tratti di ragno e polipo. In qualsiasi combinazione purché con tratti inumani sul volto e sulle mani.	

Capacità innate	<p>Tratti dei demoni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subiscono i danni potenziati con Domine! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>Sonnolenza: Se dà un dono, viene perquisito o qualcuno volontariamente gli stringe la mano può causargli Ravvicinato! Sonno intenso!</p> <p>Leggere i sogni: Sulle persone addormentate, se non ci sono combattimenti in corso, con Veritas arcano il demone può ottenere informazioni sui sogni della persona, sui suoi intenti per il futuro e su azioni che l'addormentato ha fatto che hanno danneggiato altri. Dopo una perquisizione su bersaglio addormentato può dichiarare "Veritas arcano! rivelami il tuo più grande incubo e il tuo più grande sogno"</p> <p>Divorare i sogni: Mentre legge i sogni può divorare i sogni di una persona "Veritas arcano: perdi ogni sogno e speranza, la tua gloria sarà zero fino all'alba di domani. Sigillo: i tuoi sogni ti vengono restituiti in qualche modo"</p> <p>Punto di rottura: Se subisce Sonno N!, o riceve resistenza o immunità a Sonno N. viene immediatamente Annientato.</p>
Talenti	Ha diritto a 6 talenti base, vicolo e destrezza.
Note	<i>Quando tu sei più debole io mi sazio</i>

3.6 FAUCIARDENTI

Fauciardenti	Sfere:	Piromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana piromantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Iroso, cercherà sempre lo scontro fisico. Odia l'inattività e la diplomazia e se riconosce qualcuno come nemico del suo Evocatore si lancerà sempre all'attacco, dimenticando ordini precedenti. Ordini successivi al riconoscimento possono bloccarlo.	
Aspetto	Indossa vesti di colore prevalentemente rosso, o neutre (nere o marroni) ma con visibili simboli di fiamme rosse, il volto può essere rosso o ricordare fiamme o essere coperto da una maschera che rappresenta il volto. In ogni caso deve avere delle zanne prominenti o una grande bocca.	

Capacità innate	<p>Soffio infuocato: può dichiarare Onda! Fuoco! a inizio combattimento.</p> <p>Elementale del fuoco: Immune a Fuoco!, può dichiarare Fuoco! in mischia.</p>
Talenti	6 talenti dalle liste base, destrezza, combattimento ma non dedizioni

3.7 FAUNO

Fauno	Sfere:	Animanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana animantica.	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Deve proteggere alberi e zone rituali animantiche o elementali. Non apprezza stare in luoghi chiusi o confinati. Non può mentire.	
Aspetto	Una creatura con tratti animali, spesso ibrida tra mortale o animale, oppure indistinguibile da un animale vivo.	
Capacità innate	Nostalgia dei boschi: Dopo 5 minuti all'interno di un accampamento o di un edificio, diviene Sfinito finché non torna all'esterno.	
Talenti	Ha diritto a 5 talenti base, resistenza, forza o destrezza e 2 tratti inumani.	

3.8 FOLLIA INCARNATA

Follia incarnata	Sfere:	Demonologia
Descrittore razziale	Creatura arcana demonologica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Parla solo per scimmiettare la follia da cui è stato creato, non può fare discorsi sensati o capire ordini che non vengono dall'evocatore. A volte può avere sprazzi di lucidità in cui fa ragionamenti profondamente filosofici, ma presto torna a perdersi nella sua follia. Non può mentire.	
Aspetto	Un essere deforme e ributtante, i tratti inumani sono posti in modo preferibilmente illogico e insensato.	
Capacità innate	Mente contagiosa: In "ravvicinato" causa a volontà confusione 2	

	Talenti bonus: Contrabbandiere
Talenti	6 talenti base o tratti inumani (minimo 2 tratti inumani)
Note	<i>La tua follia ora cammina</i>

3.9 GENIO DEL VENTO

Genio del vento	Sfere:	aeromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana aeromantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Non sta mai fermo ad aspettare, non riesce a stare in accampamenti o stanze chiuse, è claustrofobico. Non può mentire.	
Aspetto	Se si veste, indossa vesti ampie o molto ridotte, la sua carne ha il colore del cielo diurno o notturno e delle nubi.	
Capacità innate	<p>Corpo d'aria: Etereo</p> <p>Giramondo: se viene legato, paralizzato o sta nello stesso luogo (stanza/edificio) per più di 5 minuti diviene "Sfinito" finché non torna all'esterno.</p> <p>Sbuffo: può usare l'incantesimo atterrare come incantatore di I livello</p>	
Talenti	6 talenti presi dalla lista degli elfi	
Note	<i>Io sono libero come il vento</i>	

3.10 INCARNATO

Incarnato	Sfere:	Una qualsiasi
Descrittore razziale	Creature arcana [sfera]	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	<p>Non può mentire, ha una caratteristica caratteriale tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iroso: se vede un combattimento vi prende parte fino alla sua fine (in caso scegliendo a caso chi supportare) salvo ordini diretti dell'evocatore. • Calmo: non attacca mai senza ordini espliciti dell'evocatore • Curioso: quando non ha altri ordini da parte dell'evocatore va in giro a curiosare • Anarchico: sbotte e disubbidisce a chiunque non sia il suo evocatore • Sadico: tortura e maltratta sempre tutti quelli che può salvo ordini diretti dell' evocatore. • Pietoso: aiuta sempre tutti salvo ordini diretti dell' evocatore 	

	Quando si attiva il carattere dell' incarnato tutti gli ordini precedenti vengono dimenticati/ignorati, non è quindi possibile dire all' incarnato iroso "ignora tutti i combattimenti oggi" ma gli va detto ogni singola volta che esso vede un combattimento.
Aspetto	Una creatura coi colori della sfera con cui è stata evocata, in quanto composta da pura energia magica a cui è stata data forma fisica dall'Evocatore. Le creature di animanzia possono non essere verdi ma avere caratteristiche bestiali o vegetali nell' aspetto esteriore. Le creature della demonologia possono non essere viola ma devono essere palesemente mostruose o bizzarre e non confondibili con un comune mortale.
Capacità innate	gratis un tratto inumano o un' abilità arcana o un incanto minore della sfera con cui è stato evocato che funzionerà come se l' incarnato fosse incantatore di I livello.
Talenti	Sei talenti scelti tra quelli della razza base dell' evocatore
Note	Un incarnato è composto da energia magica di una sfera e parti di energia mentale del mago. Praticamente è una creatura arcana "artificiale". È di solito la prima creatura a venir evocata dagli apprendisti evocatori

3.11 LUTTUOSO MINORE

Luttuoso minore	Sfere:	Demonologia, Negromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana demonologica. Demone.	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	La sua priorità è istigare all'omicidio, preferibilmente fatti in modo nuovo od originale. Preserva il segreto degli omicidi, a meno che non ottenga qualcosa di migliore. Non combatte o uccide se non per difesa personale, per quanto apprezzi poter intervenire per favorire maggiori omicidi. Non ha alcuna fedeltà verso il suo evocatore. Può mentire senza problemi su cose che non riguardano l'omicidio. Quando assiste a un omicidio il luttuoso prova un mix tra mangiare qualcosa di buonissimo e avere una carica di energia.	
Aspetto	Un tizio ben vestito, senza un volto o col volto oscurato e con una mano ricoperta palesemente di sangue.	

Capacità innate	<p>Tratti dei demoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subiscono i danni potenziati con Domine! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>Punto di rottura: se ostacola o danneggia un omicidio senza ottenere in cambio un omicidio migliore viene annientato (dove per migliore si intende più difficile od originale). Non lo farà volutamente.</p> <p>Patto della mano insanguinata (effetto Veritas arcano): Il luttuoso può stringere accordi con chi promette di compiere un omicidio entro un tempo limite. L'accordo va sigillato stringendo la mano insanguinata del luttuoso. Il luttuoso concede quindi un talento temporaneo collegato all'omicidio (a scelta tra Dedizione: sentiero Vizioso, Nascondersi, Disarmare) o un incantamento legato alle due sfere da cui trae origine. Se scadrà il tempo limite senza che l'omicidio abbia avuto effetto la vita del contraente avrà fine: l'anima o l'essenza vitale della creatura semplicemente si staccherà dal corpo. Il contraente subisce Veritas arcano! "Ottieni <talento bonus> e tra <tempo limite> la tua anima sarà perduta e morirai." Sigillo! "Uccidere <bersaglio>"</p> <p>Gloria del sangue versato: Quando assiste a un omicidio di un mortale il luttuoso ottiene gloria 10 fino al prossimo combattimento.</p> <p>Osservatore inosservato: può usare gli effetti dei talenti Passo d'Ombra e Passo Silvestre.</p>
Talenti	4 talenti base o di destrezza.

3.12 PRESENZA OSCURA

Presenza oscura	Sfere:	Negromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana negromantica. Non-morto.	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Ha sprazzi di ricordi della vita di cui è l'eco, ma nulla di effettivamente chiaro e utile. Può mentire.	
Aspetto	Simile a un mortale pallido oppure palesemente con aspetto da cadavere.	
Capacità innate	<p>Tratti dei non-morti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immunità a tutti gli effetti mentali • Immunità a Veritas Ispirazione! • Immunità a Guarigione! e Taumaturgia! • Immunità ai danni potenziati con Stordisci! • Resistenza a Mortale N! • Sensibile ai danni potenziati con Domine! 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Subiscono la chiamata Taumaturgia Non-Morti! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • I cibi non hanno effetto, tranne gli alcolici e le pozioni alchemiche. <p>Talenti bonus: Urlo di Guerra I</p>
Talenti	6 talenti presi da una razza fattibile nella campagna di cui si hanno dei resti di cadavere.
Note	L'eco di una vita spenta, non ha un'anima e non è veramente la persona defunta, ma solo un eco a cui è stata data solidità

3.13 SACCHEGGIATORE ARCANO

Saccheggiatore arcano	Sfere:	Una qualsiasi
Descrittore razziale	Creature arcana [sfera]	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Timida, sfuggente e paurosa. Non può mentire. Per furbizia, avidità o senso del dovere verso altri può rubare.	
Aspetto	Non ha un volto e porta un sacco con sé.	
Capacità innate	<p>Sacco dimensionale: Nel suo sacco possono starci infiniti oggetti che finiscono in una tasca dimensionale.</p> <p>Talenti bonus: saccheggiatore e contrabbandiere.</p>	
Talenti	4 talenti base	

3.14 SILVANO

Silvano	Sfere:	Animanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana animantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	Deve proteggere alberi e zone rituali animantiche o elementali. Non apprezza stare in luoghi chiusi o confinati. Non può mentire.	
Aspetto	Una creatura composta da elementi vegetali.	
Capacità innate	<p>Guardiano delle radici: Può usare Dardo Paralisi 4 a inizio combattimento su bersagli che si trovano su terreno erboso</p> <p>Nostalgia dei boschi: Dopo 5 minuti all'interno di un accampamento o di un edificio, diviene Sfinito finché non torna all'esterno e tocca degli alberi.</p> <p>Svantaggi: Sensibilità a fuoco.</p>	

Talenti	6 talenti scelti dalla lista degli orchi o degli elfi (una delle due) e 1 tratto inumano a scelta tra Vegetale e Spore soporifere.
Note	<i>Io sono la foresta</i>

3.15 SPECCHIO DELLA BATTAGLIA

Specchio della battaglia	Sfere:	Egomanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana egomantica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	<p>Non ammette che si pronuncino menzogne in sua presenza, e questo comportamento ha la precedenza su qualsiasi ordine dell'Evocatore.</p> <p>Se il proprio Evocatore mente e lo Specchio ne è a conoscenza attacca l'evocatore e ne denuncia l'infamia al mondo.</p> <p>Lo Specchio della battaglia non mente mai.</p>	
Aspetto	<p>Veste di colori di metalli preziosi e gemme scintillanti il più comune è l'argento. Anche se non può utilizzare armature, le può indossare per valore estetico, il volto è una maschera color metallo inespressiva.</p>	
Capacità innate	<p>Creatura completa: I suoi pf massimi e le sue capacità non possono essere modificate. (No potenziamenti da incantesimi o altre fonti)</p> <p>Specchio...: In mischia può dichiarare un danno tra: Colpo!, Fuoco!, Gelo! Acido!, Folgore!. Ottiene Sensibilità allo stesso danno. Il danno va scelto in fase di prima evocazione.</p> <p>...della battaglia: Alla creazione ha queste immunità: Colpo!, Perforante!, Fuoco!, Gelo!, Acido!, Folgore!, Terrore N!, Sonno N!. (La sensibilità andrà a sovrascrivere una di queste immunità)</p> <p>Talenti Bonus: Armi comuni, Uso scudi I.</p>	
Talenti	Nessuno	

3.16 SPIRITO CARITATEVOLE

Spirito caritatevole	Sfere:	Taumaturgia
Descrittore razziale	Creatura arcana taumaturgica	
Classificazione e rango	Arcano minore	
Mentalità	<p>Non può causare danno a mortali e bestie, farà di tutto per salvare vite (anche dei nemici), dando priorità al suo evocatore. Farà una tragedia di qualsiasi vivente che muore in sua presenza.</p>	
Aspetto	Una creatura interamente bianca, dotata di ali piumate.	

Capacità innate	<p>Custode: La creatura può dichiarare occultamento fintanto che il giocatore tocca il suo evocatore. La creatura può uscire dall'occultamento in qualsiasi momento.</p> <p>Creatura dell'altro mondo: Permanentemente Eterea, non può portare oggetti.</p> <p>Guarigione migliorata: con l'incantesimo Guarigione non causa mai Disperdi cibi! (Deve avere selezionato l'incantesimo tra i suoi talenti).</p> <p>Talenti bonus: Occultismo, Taumaturgia I.</p>
Talenti	Ha diritto a 6 talenti base
Note	<i>Dolce vita, più prezioso dei doni, io ti preservo</i>

3.17 SUCCUBUS

Succubus	Sfere:	Demonologia, Animanzia, Aeromanzia
Descrittore razziale	Creatura arcana demonologica. Demone.	
Classificazione e rango	Demone minore	
Mentalità	<p>I Succubus di solito hanno un aspetto femminile, ma possono alterare il loro sesso in maschile o androgino se necessario. la loro principale attività è la prostituzione. Come pagamento per le loro prestazioni chiedono una parte del corpo del partner (capelli sangue, carne o altro) o un terzo dell'anima (per i malus chiedete ai master).</p> <p>Quando hanno abbastanza materia prima si mettono al lavoro per generare un homunculus demoniaco, figlio loro e di chi ha fornito la materia prima. Fatto questo ammirano la loro opera e abbandonano il neonato a se stesso (o a chi eventualmente desidera prendersene cura).</p> <p>Possono mentire, tranne che sul commercio di anime.</p>	
Aspetto	Demoni pallidi con linee geometriche rosse o viola sul corpo, a volte hanno tratti somatici strani ed esotici, ma mai particolarmente terribili.	
Capacità innate	<p>Tratti dei demoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subiscono i danni potenziati con Domine! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>Corpo esile: Non possono usare armature o scudi.</p> <p>Amore Promiscuo: Possono usare Voce Suadente su qualunque razza mortale.</p> <p>Atto sessuale: dopo aver consumato un rapporto sessuale con un mortale (Almeno 10 minuti, i migliori 10 minuti della tua vita) il succubus ottiene +2 gloria (cumulativi) e l'immunità a un</p>	

	<p>danno o effetto (cumulativi) fino all'alba successiva e il partner ottiene lo status di sfinite fino all'alba successiva.</p> <p>Punto di rottura: se non riceve il compenso per le sue prestazioni, viene annientata.</p> <p>Talenti Bonus: Voce Suadente</p>
Talenti	Hanno 6 talenti scelti tra i talenti degli elfi
Note	Demone dell'istinto a procreare

CAPITOLO 4 LISTA DEI COSTRUTTI

4.1 AMMASSO

Ammasso	Sfere:	Una qualsiasi
Descrittore razziale	Costrutto	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	Nessuna, non parla e non può compiere alcuna azione senza ordini diretti del mago	
Aspetto	Un ammasso di materiali affini alla sfera con cui l'ammasso è stato creato, non indossa vestiti (li farebbe a pezzi in breve tempo)	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immuni alle cure, sia magiche che mondane. • Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. • Non possono mentire. • Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento • Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Mente salda: Immunità a tutti gli effetti mentali</p> <p>Tutto d'un pezzo: Immunità a Perforante! e Resistenza a Spacca!</p> <p>Essenza animata: Causa un danno e ne è immune. (Escluso magico, scelto in fase di creazione)</p> <p>Talenti bonus: Vigore I, Vigore II, Vigore III, Vigore IV.</p>	
Talenti	Nessun talento	
Note	Si tratta di energia magica grezza o materiali mossi con energia magica a cui il mago ha dato una qualche forma. Può essere una statua, della sabbia, ossa, parti umane attaccate assieme, polvere di ferro e così via. Non ha neppure un minimo barlume di autocoscienza e senza il suo evocatore/creatore è come un burattino senza fili.	

4.2 DEMONE INCARNATO

Demone incarnato	Sfere:	Demonologia, Piromanzia
-------------------------	--------	-------------------------

Descrittore razziale	Costrutto Chimera. Demone.
Classificazione e rango	Demone minore
Mentalità	Non uccide mai in modo rapido, se vuole compiere azioni che implicino la certezza dell'uccisione deve stare a torturare il malcapitato sentendone le urla almeno 10 minuti prima di ucciderlo. Può mentire.
Aspetto	Qualsiasi razza base tranne draconico, porta inciso in un posto potenzialmente visibile lo stemma del caos o di una divinità del caos, chiunque con pronto soccorso visiti il demone si accorge che non è un mortale (Es: larve o vermi che escono dalle ferite, il sangue prende forme di volti demoniaci, il cuore che non batte ma urla e così via)
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immuni alle cure, sia magiche che mondane. • Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto! • Non possono mentire. • Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento • Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti delle chimere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possono essere curate come un qualsiasi mortale • Possono mentire • Se ridotte a 0 punti ferita vanno in coma da dissanguamento invece che in coma da malfunzionamento. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta) <p>Tratti dei demoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subiscono i danni potenziati con Domine! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>La natura del dolore: fuori dal combattimento può causare a tocco Dolore 6!</p> <p>È tutto qui?: Immunità a Terrore N!</p> <p>Punto di rottura: Se subisce Dolore N! viene immediatamente ridotto a 0 pf! Se riceve resistenza o immunità a Sonno N! viene immediatamente Annientato.</p>
Talenti	6 talenti dalla lista della razza da cui prende l'aspetto.
Note	Le apparenze ingannano

	Si tratta di un demone puramente spirituale infilato nel corpo di una persona
--	---

4.3 GOLEM GREZZO

Golem grezzo	Sfere:	Alchimanzia, Egomanzia, Geomanzia
Descrittore razziale	Costrutto	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	<p>Non può mentire, non ricorda i nomi, eccetto quello di chi gli dà l'energia per esistere. Ubbidisce a chiunque lo chiami per nome, se riceve due ordini contrastanti ubbidisce all'ultimo. Se non viene detto esplicitamente il suo nome il golem non ubbidisce a dettami non presenti nella pergamena della vita. Oltre a questo ogni golem ha un desiderio o impulso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● desiderio di amore: Tende a cercare l'attenzione e a trattare bene una certa categoria di persone soffrendo se respinto e diventando felice come un bambino se trattato bene. ● desiderio di morte: il golem odia la sua esistenza imperfetta -desiderio di vita: il golem cerca sempre gente con cui parlare e giocare ● disprezzo di sé: il golem si odia, odia la sua imperfezione 	
Aspetto	Una creatura di un singolo materiale, animata. Per tutte le sfere va bene un essere di terra dall' aspetto di un mortale della stessa razza dell' evocatore. Altrimenti è possibile fare il golem con qualunque materiale sia affine alla sfera e non abbia un elevato valore intrinseco (non puoi fare un golem grezzo d' oro poiché se distrutto i suoi pezzi non avrebbero valore)	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Pergamena della vita: Il creatore del golem deve fare una "pergamena della vita" con scritto in cima "oggetto istruzione/occultismo" e "su questa pergamena puoi scrivere e se vuoi puoi strapparla". Nella pergamena può essere scritto di tutto, ma più grande di tutte le altre lettere o segni deve esser scritto il nome del golem grezzo. Questa pergamena fa da anima al golem.</p>	

	<p>La pergamena è un oggetto di costo zero, ma richiede che l'artefice abbia istruzione.</p> <p>La pergamena della vita deve riportare anche le statistiche del golem</p> <p>Nucleo del golem: Il golem, quando viene attivato deve leggere la pergamena della vita, che poi diventerà parte di sé. Se sul nucleo è presente una caratteristica mentale o un ordine il golem dovrà seguirla, a meno che non vada in contrasto con il suo impulso.</p> <p>Resurrezione del golem: a patto di possedere la pergamena della vita del golem e il suo corpo è possibile riportare in vita il golem con cinque minuti di lavoro. Se la pergamena viene strappata il golem cessa di esistere per sempre.</p> <p>Vita: Se chiunque tocca il golem dicendo il suo nome, dicendogli di guarire o tornare alla vita, dopo 5 minuti questi subisce Riparazione Devastante!</p> <p>Morte: Se chiunque chiama per nome il golem, ordinandogli di morire, questi va a zero punti ferita istantaneamente.</p> <p>Un duro: Immunità a dolore Resistenza ai danni fisici (Colpo, Spacca, Perforante e Acido).</p> <p>Sempre in piedi: Recupera pf sia tramite guarigione (ma solo di natura magica) sia tramite riparazione.</p> <p>Talenti Bonus: Vigore I, Vigore II, Forza straordinaria, Armi comuni, Armi grandi, Armi doppie, Lavoro Duro Spaccapietre e Lavoro Duro Taglialegna.</p>
Talenti	Nessun Talento
Promozione	È il più facile tra i golem creabili, per creare golem superiori occorre il nucleo relativo, che sarà sempre una pergamena.
Note	La conoscenza è potere, la parola è vita. Sulla pergamena è possibile scrivere "quando qualcuno dice papera indicando un oggetto, aiutalo a sollevare quell'oggetto" oppure "Ubbidisci solo agli elfi" oppure "Se non hai altri ordini, cerca compagnia per cercare risorse e poi vai e portale al tuo padrone"

4.4 HOMUNCULUS

Homunculus	Sfere:	Taumaturgia, Animanzia (in questo caso però la chimera è stata creata da un taumaturgo e ceduta all'animante)
Descrittore razziale	Costrutto Chimera	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	Ha enormi sbalzi di umore, emotivamente è estremamente instabile.	

Aspetto	Una creatura deforme, quasi una copia malfatta di un mortale.
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immuni alle cure, sia magiche che mondane. • Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. • Non possono mentire. • Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento • Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti delle chimere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possono essere curate come un qualsiasi mortale • Possono mentire • Se ridotte a 0 punti ferita vanno in coma da dissanguamento invece che in coma da malfunzionamento. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta) • <p>Dipendenza magica: Se non viene sostenuta dalla CCA di un mago, la chimera muore all'alba successiva.</p> <p>Anatomia mortale: Ha un corpo vivo esattamente come un mortale, può ammalarsi e usare pozioni senza problemi, a differenza dei normali servitori arcani.</p>
Talenti	6 talenti e 2 tratti inumani e uno svantaggio.
Note	L'homunculus è un essere senz'anima creato da un taumaturgo a partire da brodo pieno di nutrienti e materiali organici di vario genere, almeno uno dei quali preso da un mortale. La vita della creatura viene sostenuta dall' energia magica del suo padrone, se questa viene a mancare la creatura muore all'alba successiva.

4.5 IDOLO CHE CAMMINA

Idolo che cammina	Sfere:	Animanzia
Descrittore razziale	Costrutto	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	È impregnato del culto che rappresenta, ritiene di essere saggio e sacro, e non ha alcuno scrupolo nel sottolinearlo. Non mente mai.	
Aspetto	Un Idolo di legno o altro materiale combustibile che rappresenta qualche dio o concetto sacro in una religione.	

Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Accumulatore: Può assorbire fino a 20 stille. Chi lo prega per 5 minuti può donare o richiedere un qualsiasi numero di stille dall'idolo. Ogni giorno, in un momento a sua scelta, deve consegnare tutte le stille che sta conservando allo staff.</p> <p>Venerato: Gloria 5</p> <p>Talenti Bonus: Vigore I, Vigore II, Vigore III, Armi Comuni, Armi Doppie.</p> <p>Svantaggi: Sensibilità Fuoco!</p>
Talenti	Nessun talento.

4.6 MOSTRO SACRIFICABILE

Mostro sacrificabile	Sfere:	Taumaturgia
Descrittore razziale	Costrutto Chimera	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	È conscio della sua esistenza come creatura imperfetta, ed al contempo ama ed odia l'Artefice per avergli dato la "vita". Cercherà la morte in ogni modo possibile a meno di ordini diretti del suo creatore. Può mentire.	
Aspetto	È palesemente un essere disumano e mostruoso. Ha l'aspetto di un mortale di qualsiasi razza, ma deforme. Non necessita di maschera se le deformità sono evidenti (Due teste o tre braccia).	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti delle chimere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possono essere curate come un qualsiasi mortale • Possono mentire • Se ridotte a 0 punti ferita vanno in coma da dissanguamento invece che in coma da malfunzionamento. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta) <p>Mente salda: Dichiaro Immune! a Confusione N!, Possessione N, Terrore N!, Dolore N! e Comando!</p> <p>Pellaccia dura: Dichiaro Resisto! a Colpo! e Perforante!</p> <p>Talenti Bonus: Armi comuni, Armi grandi, Armi doppie, Ambidestria I, Ambidestria II, Vigore I, Vigore II.</p>
Talenti	Nessun talento

4.7 POSSEDUTO

Posseduto	Sfere:	Demonologia
Descrittore razziale	Costrutto Chimera [razza di origine]. Demone.	
Classificazione e rango	Costrutto e Demone minore (entrambe)	
Mentalità	Questo sventurato essere viene creato impiantando grezzamente uno spirito demoniaco dentro le carni di un ospite vivente. Gli individui scelti sono solitamente mentalmente deboli e lo spirito gradualmente li corrompe anima e corpo, finché diventano un tutt'uno.	
Aspetto	Deve comunque essere almeno deforme in modo visibile.	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immuni alle cure, sia magiche che mondane. • Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. • Non possono mentire. • Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento • Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti delle chimere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possono essere curate come un qualsiasi mortale 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Possono mentire • Se ridotte a 0 punti ferita vanno in coma da dissanguamento invece che in coma da malfunzionamento. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta) <p>Tratti dei demoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subiscono i danni potenziati con Domine! • Subiscono la chiamata Esorcismo N! • Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>Debolezza nascosta: il corpo e la mente ospite attenuano le reazioni estreme dei demoni. Non ha un punto di rottura.</p> <p>Talenti e Tratti inumani Bonus: Anima Perduta.</p> <p>Svantaggi: Stupidità (da Anima Perduta)</p>
Talenti	quattro talenti della razza base due talenti arcani di demonologia o tratti inumani.

4.8 SCHELETRO SERVITORE

Scheletro servitore	Sfere:	Negromanzia
Descrittore razziale	Costrutto. Non-morto.	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	Solenne, paziente, adora rievocare il passato. Può mentire.	
Aspetto	Uno scheletro rianimato. Es: può essere un cavaliere in armatura con un volto scheletrico o uno scheletro senza vestiti con una grande ascia, o quel che resta di un povero monaco.	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immuni alle cure, sia magiche che mondane. • Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. • Non possono mentire. • Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento • Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento • Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". • Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti dei non-morti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immunità a tutti gli effetti mentali • Immunità a Veritas Ispirazione! 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Immunità a Guarigione! e Taumaturgia! ● Immunità ai danni potenziati con Stordisci! ● Resistenza a Mortale N! ● Sensibile ai danni potenziati con Domine! ● Subiscono la chiamata Taumaturgia Non-Morti! ● Subiscono la chiamata Esorcismo N! ● I cibi non hanno effetto, tranne gli alcolici e le pozioni alchemiche. <p>Assorbistille: Può assorbire stille negromantiche o d'animo come se fosse un negromante Liv. I. Non ha accesso ai venti eterici.</p> <p>Bersaglio difficile: Resistente a Perforante!</p> <p>Rigenerazione oscura: Finché il suo corpo non viene distrutto può strappare una stilla per subire Taumaturgia non-morti! anche da incosciente.</p> <p>Aura terrificante: Strappando una stilla può causare "onda terrore 4" e fare terrore 4 come effetto addizionale in mischia fino a fine combattimento.</p> <p>Talenti Bonus: Volontà I, Volontà II.</p>
Talenti	6 talenti presi da quelli base della razza dell'artefice o di cui l'artefice possiede un pezzo di cadavere. Non può ottenere sfere magiche.

4.9 SCIAME DELL'ANATEMA

Sciame dell'anatema	Sfere:	Demonologia
Descrittore razziale	Costrutto Chimera. Demone.	
Classificazione e rango	Costrutto minore (entrambe)	
Mentalità	Gli anatemi devono sempre obbedienza all'anatema che li ha generati. Questo non vale per il mago che ha evocato il primo di loro. Possono tranquillamente mentire.	
Aspetto	Un mortale	

<p>Capacità innate</p>	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immunizzati alle cure, sia magiche che mondane. ● Immunizzati agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti delle chimere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Possono essere curate come un qualsiasi mortale ● Possono mentire ● Se ridotte a 0 punti ferita vanno in coma da dissanguamento invece che in coma da malfunzionamento. (Al termine dei 5 minuti di coma la creatura è morta) <p>Tratti dei demoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subiscono i danni potenziati con Domine! ● Subiscono la chiamata Esorcismo N! ● Vengono annientate se portate oltre il loro punto di rottura. <p>Cosa sono: si tratta di corpi mortali morti di fresco in cui si è introdotto uno spirito demoniaco parassita. Questi ripara il corpo e ne prende possesso. Se l'evocatore smette di sostenere l'anatema, lo spirito rischia di morire di fame di energia. All'alba successiva lo spirito viene annientato e il corpo stramazza a terra. Questa dipendenza è un ottimo modo per assicurarsene la fedeltà. L'anatema evocato per primo non può mai avere alcuna capacità magica.</p> <p>Riproduzione: Un Anatema può riprodursi sul piano materiale disponendo del corpo di un mortale morto di recente e integro, nel qual caso fa uno strano rituale riproduttivo di 5 minuti e vomita il neonato dentro al corpo. Dopo poco il cadavere torna vivo e posseduto dal nuovo spirito con tutte le memorie accessibili. Il giocatore col PG contaminato può decidere che c'è rigetto e morire improvvisamente entro le successive tre giornate di gioco o se vuole giocarsi un demone. Le sfere di magia e capacità derivata della vittima non sono più utilizzabili, in compenso il nuovo anatema non ha bisogno di essere stabilizzato perché riesce a nutrirsi autonomamente. Se il corpo nuovo è di un non incantatore, servirà un demonologo anche senza evocatore disponibile a sostentare il neonato con la sua CCA.</p> <p>Gli Anatema subiscono esorcismo, hanno rigenerazione e sensibilità a domine (un danno domine blocca la loro capacità d</p>
------------------------	--

	<p>i rigenerare) Un anatema ha gli svantaggi dei mortali senz' anima: Gloria 0, non può riprodursi o creare oggetti, non può imparare nuovi talenti. (alcuni anatema anziani riescono a superare questi limiti).</p> <p>Immunità alle mutazioni: Gli anatemi tendono ad avere molta cura dei corpi che controllano, riparandoli frequentemente. Non possono quindi mai prendere lo svantaggio mutante.</p> <p>Punto di rottura: se entrano in una zona di antimagia di qualsiasi tipo o subiscono disperdincanti devastante lo spirito viene annientato e il corpo cade, morto.</p> <p>Debolezza nascosta: il corpo e la mente ospite attenuano le reazioni estreme dei demoni. Non ha un punto di rottura.</p>
Talenti	6 talenti, come se fosse un PG appena creato di una razza consentita nella campagna, tranne sfere di magia.

4.10 SERVO COSTRUTTO

Servo Costrutto	Sfere:	tutte le sfere tranne animanzia e taumaturgia
Descrittore razziale	Costrutto	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	I servo costrutti non possono proporre idee e non hanno alcuna inventiva. Non possono mentire.	
Aspetto	Una creatura artificiale composta da vari materiali	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Testa di pietra: È immune agli effetti mentali.</p>	
Talenti	6 talenti presi dalle liste di sopravvivenza, robustezza, forza, conoscenza. Non può avere occultismo. Possono avere tratti inumani a patto che siano ben evidenti e adattati alla natura del costrutto. Con Arte atlantidea i talenti sono sempre presi dalle stesse liste.	

Note	Un essere meccanico mosso da incantesimi e rituali complessi.
------	---

4.11 SPAURACCHIO

Spauracchio	Sfere: negromanzia, animanzia
Descrittore razziale	Costrutto, Non-morto
Classificazione e rango	Costrutto minore
Mentalità	Se può inquietare qualcuno, lo farà. Non può mentire.
Aspetto	Una creatura di materiali che un tempo furono vivi, paglia, cuoio, legno, ossa a volte addirittura frutta (es. zucche).
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Tratti dei non-morti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immunità a tutti gli effetti mentali ● Immunità a Veritas Ispirazione! ● Immunità a Guarigione! e Taumaturgia! ● Immunità ai danni potenziati con Stordisci! ● Resistenza a Mortale N! ● Sensibile ai danni potenziati con Domine! ● Subiscono la chiamata Taumaturgia Non-Morti! ● Subiscono la chiamata Esorcismo N! ● I cibi non hanno effetto, tranne gli alcolici e le pozioni alchemiche. <p>Spaventoso: Fuori combattimento in ravvicinato può causare Terrore 2!</p> <p>Talenti e Tratti inumani Bonus: Artigli I, Artigli II, Vigore I, Lesto I, Lesto II, Nascondersi</p> <p>Svantaggi: Sensibilità a fuoco</p>
Talenti	Nessun talento

4.12 YETI GHIACCIATO

Yeti Ghiacciato	Sfere:	Idromanzia, Geomanzia
Descrittore razziale	Costrutto Idromantico	
Classificazione e rango	Costrutto minore	
Mentalità	Agisce come un felino predatore, solitario prepara imboscate per le sue prede su cui poi piomba come una valanga.	
Aspetto	Una creatura composta di ghiaccio, pietre e rami spezzati, come se fosse stata data vita ad una slavina di montagna. Spesso è ricoperta di aculei di ghiaccio o legna.	
Capacità innate	<p>Tratti dei costrutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Immuni alle cure, sia magiche che mondane. ● Immuni agli effetti di cibi, pozioni, veleni e Infetto!. ● Non possono mentire. ● Se scendono a 0 pf vanno in coma da malfunzionamento invece che coma da dissanguamento ● Può essere rianimato da un Artefice con 5 minuti di lavoro fuori da un combattimento ● Può essere rianimato con l'abilità Riparazione, a quel punto la creatura può utilizzare nuovamente qualsiasi abilità di "inizio combattimento". ● Può essere disattivato dal suo creatore. <p>Aculei: può dichiarare Onda Perforante! a inizio combattimento.</p> <p>Passo montano: può utilizzare passo d'ombra a contatto con la roccia naturale</p> <p>Friabile: non può mai essere resistente o immune a Spacca</p> <p>Ghiacciaio: in ambiente innevato ottiene Rigenerazione</p>	
Talenti	6 talenti dalle liste base, forza, abilità arcane e incantesimi accessibili ad un idromante o geomante di 1 livello	

CAPITOLO 5 LISTA DELLE STRUTTURE

5.1 ACCUMULATORE ARCANO

Accumulatore arcano	Sfere:	Alchimanzia, Aeromanzia.
Classificazione e rango	Struttura	
Aspetto	Una struttura composta da ingranaggi, cristalli e varie stramberie	
Regole	Deve avere una tasca per le stille. Attacca alla struttura un cartello bianco con scritto: In gioco: Chiunque abbia una sfera di magia può dare o prendere una stilla da questa struttura con 1 minuto di contatto. All'alba di ogni giorno le stille accumulate dalla struttura vengono perse (datele allo staff)."	

5.2 ALTARE ARCANO

Altare Arcano	Sfere:	Egomanzia, Geomanzia.
Classificazione e rango	Struttura	
Aspetto	Una colonna o un altare di pietra o metallo con rune e/o forme geometriche incise.	
Regole	Attacca alla struttura un cartello bianco con scritto: In gioco! Se tocchi questa colonna recitando una preghiera a [culto o divinità] puoi causare "Disperdi effetti mentali" a contatto.	

CAPITOLO 6 LISTA DELLE STRUTTURE EVOCABILI

6.1 ALBERO GUARDIANO

Albero guardiano	Sfere:	Animanzia, Demonologia.
Classificazione e rango	Struttura evocabile	
Aspetto	Un albero con segni o decorazioni di qualche genere	
Regole	Attacca alla struttura un cartello bianco con scritto" Questo albero ha effetto equivalente a richiamo arcano dopo un minuto di attesa per le creature arcane <nome creatura>" <nome creatura> deve essere il nome specifico di un tipo di creatura arcana. Es: Incarnato o Specchio della battaglia.	

6.2 FIAMMA DEL SOLLIEVO

Fiamma del sollievo	Sfere:	Piromanzia, Taumaturgia.
Classificazione e rango	Struttura evocabile	
Aspetto	Una struttura con fiamme (anche solo simulate) o una luce, può andare bene una struttura con una lanterna, un braciere, un finto fuoco alimentato a batteria.	
Regole	Attacca alla struttura un cartello bianco con scritto: In gioco! Chi rimane sdraiato senza fare azioni in un'area di 10 metri subisce: "Veritas arcano: Le creature in coma da dissanguamento vanno in coma stabilizzato. Le creature recuperano tutti i punti ferita persi."	

6.3 LUOGO DI DISPERAZIONE

Luogo di disperazione	Sfere:	Negromanzia, idromanzia
Classificazione e rango	Struttura evocabile	
Aspetto	Una struttura nera o azzurra coperta di decorazioni come: ossa, conchiglie e rune.	
Regole	Attacca alla struttura un cartello bianco con scritto: In gioco! Attorno a questa struttura c'è una zona di raggio 5 metri che causa ogni secondo: "Veritas arcano: Se soddisfi il <requisito> o hai esploratore ignora l'effetto, altrimenti subisci Gelo! Terrore 4! ogni secondo che passi a meno di 5 metri dalla struttura. <requisito> è una qualsiasi condizione univoca (binaria), Es: fede a una divinità, appartenenza a una razza o cultura, avere determinati talenti, oggetti o privilegi.	

CAPITOLO 7 I RITUALI

7.1 COS'È UN RITUALE

Un rituale è la forma di magia più potente, complessa e pericolosa che sia possibile eseguire nel mondo di Arcana Domine. Le energie coinvolte superano di gran lunga ciò che un normale incantatore è in grado di assimilare e controllare, e necessitano di complicate coreografie per essere indirizzate e focalizzate sull'obiettivo desiderato. Quando queste coreografie falliscono, il risultato è spesso e volentieri disastroso per chiunque stesse tentando di incanalare l'energia magica del rituale.

7.2 COME SI SVOLGE UN RITUALE

Per svolgere un rituale è necessario possedere il talento **ritualista** ed una **pergamena rituale** con l'effetto desiderato, i costi, e le coreografie necessarie. I rituali spesso possono avere più contributori, ma tra questi vi è sempre uno ed un solo capo ritualista, colui che si trova al centro del vortice del potere magico, che deve dirigere il rituale nella sua intenzione e le interazioni di chi vi partecipa; e su cui spesso si concentrano gli esiti di un fallimento. Sta al capo ritualista avvisare un Master del desiderio di procedere con un rituale almeno mezz'ora prima dell'inizio dello stesso. Non è mai possibile eseguire un rituale senza la presenza di un master. Il capo ritualista deve consegnare al master la pergamena con le indicazioni sul rituale, in modo che questi possa giudicare con criterio gli effetti benefici e gli eventuali effetti negativi. Al termine della coreografia richiesta dal rituale, sta al master decidere se questa è stata soddisfacente e controllare che tutti i requisiti richiesti siano stati soddisfatti. A quel punto definirà l'esito. I cosiddetti **cerimoniali** invece, possono essere tranquillamente effettuati senza la presenza di un Master. Non hanno mai effetti negativi in caso di fallimento o interruzione, salvo l'eventuale necessità di ricominciare dal principio e/o la perdita delle risorse impiegate.

7.3 LE PERGAMENE RITUALI

Si tratta di oggetti speciali, che non danno ingombro. Possono essere letti se si possiede il talento istruzione, ed essere utilizzati se si posseggono i requisiti base descritti nella pergamena. Sono copiabili con l'uso del talento arte dell'amanuense, e sono necessarie per effettuare un rituale che non sia tra quelli base descritti nel talento ritualista. Molto raramente, è possibile che degli scritti che non siano identificati come pergamene rituali diano la possibilità di svolgere o studiare un nuovo rituale. Tali casi sono specificati nel testo degli scritti stessi, e seguono comunque le regole dello svolgimento del rituale.

7.3 LIMITI DI UN RITUALE

Sebbene i rituali abbiano effetti spesso grandiosi e fantastici, hanno anch'essi dei limiti. Un rituale non potrà mai:

- Alterare l'Ambientazione Mondiale
- Influenzare un'area più vasta di quella ove si svolge la Campagna
- Rendere ingiocabile l'area in cui si svolge la Campagna
- Evocare, consentire l'interazione con, o contattare Creature di potenza superiore a quella di un Signore Arcano
- Causare Morte Istantanea certa, a distanza
- Influenzare lo scorrere del Tempo

7.4 STUDIARE UN RITUALE

Se si possiede il talento ritualista, tramite l'azione economica "Iniziare una ricerca" è possibile studiare un nuovo rituale o cerimoniale, e richiederne la sua trascrizione su Pergamena. Lo Staff imporrà quindi al ritualista il completamento di cerche (sempre 3 o superiori), e quando questi le

avrà svolte con successo si vedrà consegnare la pergamena all'evento successivo. Inviata l'azione economica il Giocatore dovrà comunicare per messaggio la fattura, gli effetti, i costi e la coreografia seguendo le linee guida qui delineate. Maggiore la Fattura del rituale, maggiore sarà anche la difficoltà di realizzarlo. A livelli di fattura elevati, anche un semplice increspamento può far fallire il rituale.

7.5 FATTURA DI UN RITUALE

La fattura di un rituale indica la potenza del rituale e quanto sarà costoso e complesso effettuarlo.

Esistono 9 livelli di fattura, fino a fattura mediocre si parla di cerimoniali, oltre si definiscono rituali.

I costi aumentano all'aumentare della fattura del rituale, tuttavia il sacrificio di un mortale consenziente può portare alla riduzione di costi pari a 5 reagenti o 1 reagente quintessenza o una stilla, mentre applicare una coreografia complessa in una fattura in cui non è richiesto (pregevole o minore) riduce di 5 il costo in reagenti.

	Fattura del rituale	Costo	contributori minimi (con cerimonialista)
1	infimo	nessuno	0
2	scarso	2 reagenti	0
3	mediocre	1 Stilla	0
4	buono	1 Stilla e 5 reagenti	2
5	ottimo	2 stille e 10 reagenti	2
6	pregevole	2 stille, 10 reagenti + una gemma del valore di almeno 1 MO oppure un Reagente Leggendaro oppure un Trofeo Raro	2
7	superbo	3 Stille e 3 reagenti Quintessenza + una gemma del valore di almeno 1 MO oppure un Reagente Leggendaro oppure un Trofeo Raro + coreografia complessa	4
8	eccelso	3 Stille, 6 reagenti Quintessenza + una gemma del valore di almeno 10 MO oppure un Reagente Leggendaro + coreografia complessa	4
9	Leggendaro	4 Stile, 10 reagenti Quintessenza + Pietra Filosofale + coreografia complessa	4

7.6 STRUTTURA DI UN RITUALE

Il rituale è composto da un effetto (o più), e da alcuni modificatori. Una volta definito l'effetto o la somma degli effetti, il valore ottenuto è il valore base che indica la fattura minima del rituale. I modificatori possono poi aumentarla.

7.7 EFFETTI

L'effetto del rituale è quello che va a definire il valore base della fattura del rituale.

Come punto di partenza tutti gli effetti dei rituali sono da intendersi con bersaglio una creatura o un oggetto all'interno del rituale e con effetto istantaneo.

7.7 EMULARE TALENTI

Talento senza requisiti: +1

Talento con requisiti o incantesimo o abilità arcana: +1 (+1 per ogni requisito (e requisito dei requisiti)), se il rituale prevede che il bersaglio sia in possesso dei requisiti, questi possono non essere contati.

Es: rituale per migliorare le capacità di un Medico esperto (da Medicina 2 a Medicina 3)

- +1 Medicina 3
- +1 Alchimia
- +1 Indagine Medica
- Erboristeria e Pronto Soccorso sono già requisiti di Medicina 2

valore base del rituale: 3

Svantaggi e tratti inumani: +2 (+1 per ogni requisito)

Talento Speciale: +6

Es: Forzare l'estasi di un devoto di una divinità

7.8 OTTENERE INFORMAZIONI

Ottenere informazioni vaghe: +1

Es: rituale di analisi semplice di una creatura arcana: +1

Si possono ottenere informazioni come il tipo di creatura, le sfere a cui è associata, ecc.

Ottenere informazioni specifiche: +2

Es: rituale di analisi avanzata di una creatura arcana: +2

Si possono ottenere informazioni come capacità e debolezze della creatura, elementi di storia recente della creatura, ecc.

Ottenere informazioni dettagliate: +3

Es: rituale di ispezione di una creatura arcana: +3

Si possono ottenere informazioni come il nome della creatura, dettagli specifici del suo passato, ecc.

7.9 EVOCAZIONI

È possibile evocare creature arcane o animare costrutti, e, in sinergia con i giusti contributori permette di evocare o animare creature più potenti. Più è potente la creatura, meno sarà efficace il controllo dell'incantatore.

Tutte le evocazioni richiedono almeno un contributore con la sfera appropriata alla creatura)

Tutte le evocazioni sono istantanee, la creatura occuperà una certa quantità di CCA dei contributori, e seguono le normali regole delle creature evocate salvo casi particolari.

Evocare creatura livello 2: +1

Es: Evocazione di un Arcano Minore: +1

Evocare creatura livello 3: +3 (richiede almeno un contributore con Evocatore o Artefice)

Es: Evocazione di un Arcano Possente: +3

Evocare creatura livello 4: +5 (richiede almeno un contributore con Evocatore o Artefice)

Es: Evocazione di un Arcano Maggiore: +5

Evocare creatura livello 5: +7 (richiede almeno un contributore con Evocatore o Artefice)

Es: Evocazione di un Sommo Arcano: +7

Creare un contatto con creatura livello 6: +3 (richiede almeno un contributore con Evocatore o Artefice)

Es: Mandare un messaggio a un Signore Arcano: +3

7.10 EFFETTI FLESSIBILI

Effetto esprimibile con chiamate semplici: +4

I possibili casi sono:

- Infliggere un danno
- Infliggere un effetto con valore numerico 0
- Conferire una resistenza
- Altre chiamate (Disarma, Comando, ecc...)

Es: Potenziare un'arma per permetterle di infliggere fuoco, infliggere Paralisi 0 a un bersaglio, conferire resistenza a mortale a un bersaglio.

L'effetto del rituale può essere potenziato ma in questo caso aumenta anche il valore base del rituale.

Potenziare un danno con Intenso/Artiglieria: +2

Potenziare un danno con Devastante: +4

Potenziare un danno con altri potenziamenti: +1

Aumentare il valore numerico della chiamata a 4: +1

Aumentare il valore numerico della chiamata a 8: +2

Potenziare l'effetto con Intenso: +3

Potenziare l'effetto con Devastante: +4

Conferire un'immunità invece che una resistenza: +2

Effetto esprimibile con veritas: +6 (lo staff può applicare -1 o -2 in base all'effetto)

Es: Cambiare la razza di un bersaglio

Applicare un marchio: +X a seconda del marchio.

(maggiori informazioni da acquisire in gioco)

7.11 MODIFICATORI

Una volta scelto l'effetto è possibile aggiungere un qualsiasi numero di modificatori che possono andare ad aumentare la fattura finale del rituale.

7.12 DURATA

Istantaneo: +0

Fino alla fine del Prossimo Combattimento: +1

Fino a fine giornata: +2

Fino a fine evento: +3

Sigillo: +3 (Fintanto che il sigillo non viene spezzato)

Annuale: +4

Permanente: +5 (necessita di risorse rare resistenti al passare del tempo, quali arcanite o diamanti)

7.13 BERSAGLIO

Singola creatura o oggetto: +0
Gruppo (max 10 elementi): +1
Parte di un oggetto: +1
Es: una mano di una persona, un frutto di un albero

Area raggio 5m: +1
Es: Zona rituale

Gruppo (max 20 elementi): +2
Area raggio 10m: +2
Es: Edificio

Gruppo (max 100 elementi): +3
Area raggio 50m: +3
Es: Accampamento

Gruppo (max 1000 elementi): +4
Area raggio 500m: +4
Es: Zona di gioco (escluse zone distanti)

Area raggio 5km: +5
Es: Intera zona di gioco

Area raggio 100km: +6
Es: Intera area di campagna (costo del rituale +1 pietra filosofale)

7.14 DISTANZA

Nell'area rituale: +0
In vista: +1
Voce: +2
Nell'area di gioco (escluse zone distanti): +3
Nell'intera area di gioco: +4
Nell'intera area di campagna: +5

7.15 ZONA RITUALE

Effettuabile in qualsiasi zona rituale: +0
Effettuabile solo in zone rituali di una specifica sfera: -1
Effettuabile fuori dalla zona rituale: +4

7.16 LEGAMI

Ritualista e contributori di specifico gruppo, culto o etnia: -1

Bersaglio di specifico gruppo, culto o etnia: -1

Richiede l'uso di un oggetto specifico (diverso dal bersaglio): -2

Richiede azioni specifiche da parte del caporitualista: -1
Es: Ripetere un determinato numero di volte una filastrocca

Richiede azioni specifiche da parte del bersaglio: -1

Battaglia magica: -2
Il successo del rituale dipende dalla sfida tra ritualista e contributori contro il bersaglio. Chi spende più stille vince e determina la riuscita o il fallimento del rituale.

Se la distanza è maggiore di "vista".

Richiede l'uso di un feticcio: -1
Richiede l'uso di materiale legato al bersaglio: -2
Richiede l'uso del vero nome: -1
Richiede la conoscenza del volto: -1

7.17 AZIONE RITARDATA

Il capo ritualista può trattenere l'effetto del rituale per del tempo. Richiede un'azione continua da parte del ritualista per trattenere l'effetto.

Azione ritardata di almeno 5' e max 15': -1
Azione ritardata di almeno 15' e max 2h: -2
Azione ritardata di almeno 2h e max 24h: -3
Azione ritardata di almeno 24h e al più fino al termine del prossimo evento: -4

Es: rituale che dichiara taumaturgia su un bersaglio ritardato di 2h. Una volta completato il rituale il ritualista deve rimanere in silenzio e immobile all'interno dell'area rituale per mantenere il controllo sull'effetto. Se parla, si muove o viene mosso prima di rilasciare l'effetto, l'effetto è perso.

7.18 EVOCAZIONI FLESSIBILI

Evocare una creatura senza contributori della sfera corretta: +1
Evocare una creatura senza contributori con il talento corretto (Evocatore o Artefice): +1

7.19 SIGILLI

I rituali con durata sigillo sono particolari, la durata è condizionata al sigillo applicato.
Il sigillo è un'azione che deve essere svolta per porre fine all'effetto del rituale.
Gli effetti protetti da sigillo non possono essere modificati da altri rituali.
Il sigillo è sempre noto al suo bersaglio.
I cerimoniali non possono imporre sigilli.

Rimuovibile solo da membro di una razza: +1
Rimuovibile solo da piccolo gruppo: +2
Rimuovibile solo da persona specifica: +3 (Se la persona muore il sigillo si spezza)
Rimuovibile solo da persona con talento specifico: +2

7.20 CONTRIBUTORI

Il numero di contributori dipende dalla fattura del rituale. Tutti i contributori, normalmente, devono possedere almeno il talento Cerimonialista.

Aumentare di due il numero di contributori (con Cerimonialista) richiesti: -2

I prossimi modificatori sono applicabili solo se il rituale prevede i contributori.

Due contributori richiedono Ritualista: -1
Due contributori richiedono cerimonialista: +0
Due contributori richiedono solo occultismo: +1
Ridurre il numero di contributori di 2: +2

Es: Una volta applicati tutti i modificatori il mio rituale risulta di Superba fattura e richiederebbe 4 contributori cerimonialisti, mentre il valore base dell'effetto è Pregevole fattura. Se richiedo che due di essi abbiano Ritualista la fattura scende a Pregevole (che richiede solo 2 contributori), quindi il rituale verrà celebrato da 3 ritualisti.

Se invece voglio ridurre il numero di ritualisti di due la fattura sale a Leggendaria, e il rituale verrà celebrato da 1 ritualista e 2 cerimonialisti.

CREDITS

Questo Manuale della Magia è stato scritto con amore
dallo staff “Arcana Domine: Le Cronache della Carovana”

Derivato dalle informazioni contenute nel regolamento Arcana Domine In Sanguine, e relativi
Sommo Compendio e Ambientazione Mondiale

Dedicato a Franco, che mai leggerà queste righe.

Creative Commons: L'autore di questa guida è lo staff de “Le Cronache della Carovana” e fino alla fine della campagna vale la seguente licenza d'uso. Dopo di questo tutti gli autori della guida avranno pari diritti sull'intero materiale che la compone. Per il materiale di riferimento (Il Gioco Arcana Domine - In Sanguine) fate riferimento alle licenze presenti nel manuale.



Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

Potete diffondere liberamente questo documento o parti di esso a patto di mantenere l'attribuzione allo staff della Carovana dell'ass. Arcana Domine, non potete creare opere derivate.

Siete autorizzati a ignorare questa licenza per testi collegati alla campagna “Arcana Domine: Le Cronache della Carovana”. Questa licenza è altresì ignorabile nel caso di permessi ottenuti dallo stesso staff-autore.