

Le Basi del Ritualismo

Importante: questa è l'Abilità più peculiare del Regolamento. È tanto complessa quanto stupefacente, estremamente volubile ma altrettanto divertente. È un'Abilità che mette in diretto collegamento, per meccaniche di Gioco, l'Ambientazione al Regolamento.

Cronache della Rinascita invita tutti i Giocatori che vogliano specializzare i propri Personaggi in qualcosa di unico e affascinante come il Ritualismo, a perseguire questa strada.

Consigliamo, per potersi avvicinare al Ritualismo con le dovute conoscenze in Gioco, l'acquisto di questa Abilità a Giocatori che conoscano l'Ambientazione in modo approfondito o vogliano dedicarsi allo studio di quest'Arte.

N.B: Per eseguire un Rituale Codificato è sempre necessario comunicarlo preventivamente ad un Narratore (se in Evento), o comunicarlo al GA pre-Evento se si desidera studiare un Rituale Sperimentale. Senza un adeguato preavviso, i Rituali potrebbero risultare più difficili.

A differenza dei Sortilegi che attingono al potere dell'Onda solo marginalmente, i Rituali sono dei "Sortilegi" lunghi e complessi condotti all'interno di un Circolo Rituale (o di una Vergenza che emuli un Circolo) che possono attingere grandi quantitativi di energia direttamente dall'Onda, creando una sacca di potere nella quale il Ritualista può produrre effetti più o meno duraturi sulla realtà.

Eseguire un Rituale importante richiede una minuziosa preparazione poiché qualsiasi errore, anche minimo, può portare a un disastroso fallimento. Per questo, ogni uso dei Circoli Rituali deve essere concordato con i Governatori dei terreni dove si trovano.

Durante i Rituali, i celebranti immettono energia (Candele di Potere) all'interno del Circolo Rituale; ogni 10 candele il Rituale deve durare almeno 1 minuto. Più il Rituale è grande e complesso e maggiore è la richiesta di energia e di tempo. Durante un Rituale (e solo in quel momento) il rapporto PE-Candele è il seguente:

- ❖ 1 PE = 1 Candela
- ❖ 1 PS = 10 Candele

La durata dei rituali è stabilita in base alle candele investite, eventuali abilità che diminuiscono i costi in PE non diminuiscono quelli in candele mentre abilità che diminuiscono i costi in candele diminuiscono quelli in PE.

In un rituale vanno investiti reagenti in corrispondenza dei costi in candele, se non specificato diversamente nel rituale, va consumato **1 Reagente comune** ogni 2 candele di rituale oppure **1 Reagente raro** ogni 10

Durante un rituale, è possibile emulare una dose di reagente comune o raro utilizzando 10PE o 1PS per dose solo per il rituale in corso. Si deve possedere almeno una dose di reagente per emulare gli altri, che deve essere consumata nel rituale. Non è possibile emulare reagenti se non se ne ha almeno uno da utilizzare per la "copia". Questi reagenti non possono essere portati fuori dal circolo, e spariscono al termine del rituale. Non possono essere utilizzati per nessuno scopo se non per il rituale in corso (non possono, ad esempio, essere consumati per creare pozioni con Alchimia).

Profondità dei Circoli Rituali	Capacità massima di contenimento CANDELE*
<i>Circolo di Passaggio</i>	20
<i>Circolo Minore</i>	50
<i>Circolo Maggiore</i>	100
<i>Circolo Profondo</i>	250

*la capacità di contenimento massima di un Circolo Rituale, può essere sottoposta a modifiche in seguito ad alterazioni mistiche di natura variabile.

RITUALISMO

Dono del Ritualismo [Passivo/Attivo] - 2 PAB

Costo: 1 PE (vedi testo)

Il Personaggio, spendendo 1 PE, riesce a percepire la presenza di un Circolo Rituale e la sua posizione approssimativa rispetto a dove il Personaggio si trova (direzione e distanza indicativa). Inoltre, può percepire le modifiche in atto nell'Onda in prossimità della propria posizione. Potrà, ad esempio, percepire se è in atto un Rituale, se è presente un Incanta-Luogo o qualsiasi altra alterazione che influisce sull'Onda nelle vicinanze.

Infine, può interagire con i Circoli Rituali e, durante un Rituale attivo, può decidere di donare o sottrarre energia al Rituale in atto se si trova al suo interno al momento della celebrazione.

Comprensione dei Circoli [Attivo/ Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono del Ritualismo*

Costo: 2 PE + 1 PE per domanda aggiuntiva

Il Personaggio può, infondendo potere all'interno di un Circolo Rituale, effettuare un veloce Rituale per avere informazioni sul Circolo analizzato. Maggiore potere immette, maggiori saranno le informazioni. Inoltre, viene automaticamente a conoscenza delle informazioni base relative al Circolo in questione (Allineamento Elementale, Allineamento Divino, Allineamento a un'Arte di Potere, Profondità, Rituali attivi, stabilità, etc.) e, se presente, chi è il Guardiano.

Ritualista Novizio [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Comprensione dei Circoli*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Praticante [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Ritualista Novizio*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici e Intermedi e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Esperto [Attivo] - 14 PAB

Requisiti: *Ritualista Praticante*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici, Intermedi e Avanzati e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Maestro [Attivo] - 18 PAB

Requisiti: *Ritualista Esperto*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici, Intermedi, Avanzati e Complessi e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Sperimentale [Attivo] - 24 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di ideare Rituali originali e personalizzati, non codificati, dalla difficile esecuzione.

N.B: *Per eseguire un Rituale Sperimentale è sempre necessario comunicarlo preventivamente ad un Narratore (se in Evento), o comunicarlo al GA pre-Evento. Senza un adeguato preavviso, i Rituali potrebbero risultare più difficili.*

Focus Elementale [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di imprimere maggiore energia nei Rituali relativi all'Elemento a lui affine. Usando un particolare Focus di sua creazione, legato all'Elemento al quale è affine, è in grado di effettuare i Rituali sopra citati consumando in maniera più efficiente l'energia spesa. Quando effettua quei Rituali, per ogni PE speso, 2 Candele verranno conteggiate nel Rituale, riducendo di fatto i costi in PE della metà senza però variare costi in reagenti o tempo di esecuzione

Focus Divino [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di imprimere maggiore energia nei Rituali relativi alla Divinità alla quale è fedele. Usando un particolare Focus di sua creazione, legato alla Divinità alla quale è fedele, è in grado di effettuare i Rituali sopra citati consumando in maniera più efficiente l'energia spesa. Quando effettua quei Rituali, per ogni PE speso, 2 Candele verranno conteggiate nel Rituale, riducendo di fatto i costi in PE della metà senza però variare costi in reagenti o tempo di esecuzione

Vergenza dell'Onda [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Ritualista Praticante*

Costo: 5 PE

Il Personaggio è in grado di creare un Circolo Rituale temporaneo e artificiale attorno a sé stesso nel raggio ~~10~~ di 3 metri dichiarando esplicitamente cosa sta facendo a gran voce. La Vergenza è a tutti gli effetti equiparabile a un Circolo Rituale che permane finché il Personaggio non va in Sanguinamento, si allontana di più di 20 passi da dove ha creato la Vergenza o la rilascia spontaneamente. Il Personaggio non può mantenere una Vergenza per più di 30 minuti. La profondità del Circolo creato è di *Passaggio*, nel quale è possibile eseguire *Ritualisti Codificati Semplici*.

Attingere all'Onda [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Ritualista Esperto, Soffio del Drago*

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di lanciare i Sortilegi che conosce senza seguire le normali regole di Casting. È in grado, quindi, di muoversi liberamente, di avere le mani occupate e non può essere interrotto da ferite. Paga comunque il costo in PE dei Sortilegi che lancia, deve comunque pronunciarne la Formula e la durata di casting rimane invariata.

Strale del Drago [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Ritualista Novizio*

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di colpire a distanza i propri Bersagli con la Chiamata MAGIC o HOLY senza alcun costo in PE e senza dover dire alcuna Formula. Può comunque scagliare uno Strale del Drago ogni 10 secondi.

Soffio del Drago [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Ritualista Praticante, Strale del Drago*

Costo: 6 PE

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di colpire fino a tre Bersagli contro i quali portare una Chiamata TRIPLE MAGIC ciascuno senza dover pronunciare alcuna Formula. Questa chiamata può essere ripetuta al massimo una volta ogni 10 secondi.

Scaglie del Drago [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Costo: 1 PS

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, ottiene una RD 2.

Invincibilità del Drago [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Costo: 1 PS

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale attivo durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate di Effetto fino al Cerchio 1.

Sigillo Rituale [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono del Ritualismo*

Costo: 5 PE

Palesando la sua volontà (FG: *“Io sono il Sigillo”*) il Personaggio crea una barriera impenetrabile attorno al Circolo di pietre che delimitano il Circolo Rituale. Tale barriera non può essere abbattuta con mezzi mondani, Magici o Sacri. È impervia a qualsiasi Danno o Effetto e niente e nessuno può attraversarla dall'esterno verso l'interno, ma proiettili mistici possono attraversarla dall'interno verso l'esterno. La barriera permane fino alla fine del Rituale in atto, finché il Sigillo non va in Sanguinamento o si allontana più di 10 metri dal Circolo Rituale o subisce una chiamata TELEPORT o DISPEL. Il Personaggio che detiene il Sigillo può, comunque, farlo cadere a suo piacimento. Una volta caduto il Sigillo non è più possibile crearne un altro per il medesimo Rituale.

Sigillo Rituale Supremo [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sigillo Rituale*

Costo: 5 PE

Come *Sigillo Rituale* ma comunicando FG *“Io sono il Sigillo Supremo”*. Il Personaggio crea una barriera che ha le stesse caratteristiche di quella creata dall'Abilità Sigillo Rituale. Rispetto a quest'ultima, però, il Personaggio è in grado di prendere il controllo di una barriera precedentemente eretta da un Sigillo Rituale e di diventare a tutti gli effetti il Sigillo di quel Rituale. Inoltre, a differenza di un Sigillo Rituale, un Sigillo Rituale Supremo può essere eretto anche se il precedente Sigillo del Rituale in atto è caduto ricreando, quindi, immediatamente la barriera di protezione.

Robustezza dell'Onda [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sigillo Rituale Supremo*

Attivando l'Abilità Sigillo Rituale (o Sigillo Rituale Supremo), il PG ottiene RD 1.

Stoicismo dell'Onda [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sigillo Rituale Supremo*

Costo: 1 PS

Attivando l'Abilità Sigillo Rituale (o Sigillo Rituale Supremo), il PG può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate di Effetto fino a Cerchio 1.

Divinizzazione dell'Arma [Duraturo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono del Ritualismo*

Costo: 3 PE

Se il personaggio di trova e rimane entro 20 metri da un circolo rituale o da un ritualista che ha creato una vergenza mentre è in atto un rituale, può dichiarare colpi con Natura HOLY. Questo Effetto dura finché il Rituale è attivo.

Arcanizzazione dell'Arma [Duraturo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono del Ritualismo*

Costo: 3 PE

Se il personaggio di trova e rimane entro 20 metri da un circolo rituale o da un ritualista che ha creato una vergenza mentre è in atto un rituale, può dichiarare colpi con Natura MAGIC. Questo Effetto dura finché il Rituale è attivo.

Rituali Codificati Semplici

Nome Rituale	Teletrasporto
Costo	2 Candele + 1 Candele ogni 2 Creature aggiuntive
Costo Reagenti	Affini all'Aria o Quadrifoglio
Effetto	Il PG può teletrasportare sé stesso (e altre Creature) in un Circolo Rituale che conosce.

Nome Rituale	Dono Elementale / Divino / Bardismo / Guarigione
Costo	3 Candele + 1 Candele per Cerchio del Sortilegio da Emulare
Costo Reagenti	Affini al Sortilegio da emulare. Affini all'elemento/fede per Elementali/Divini, Malaterra Purificata per Guarigione e Gemma Verde per Bardismo
Effetto	Conferisce al Bersaglio del Rituale un utilizzo del Sortilegio emulato (se ne soddisfa i Requisiti) senza bisogno di pronunciare alcuna Formula, pagandone solo il costo in PE/PS. Un PG non può ricevere più di un Dono alla volta.

Nome Rituale	Allineamento Elementale / Divino
Costo	5 Candele
Costo Reagenti	Affini all'Elemento o alla Divinità
Effetto	Conferisce ad un Bersaglio consenziente l'Abilità Affinità Elementale / Fede

Rituali Codificati Intermedi

Nome Rituale	Contatto Elementale / Divino
Costo	2 Candele + 5 Candele per Cerchio dell'Entità contattata
Costo Reagenti	Affini all'Entità contattata
Effetto	Utilizzando un Focus adeguato, permette di entrare in contatto con un'Entità con cui si ha un qualche tipo di legame o affinità. Pericoloso e di difficile esecuzione, richiede che il cerchio sia allineato in accordo all'entità contattata

Nome Rituale	Proiezione
Costo	2 Candele + 5 Candele per ogni minuto di Proiezione oltre il primo
Costo Reagenti	Vetro Atlassiano
Effetto	Permette di proiettare l'anima di un bersaglio consenziente al di fuori del suo corpo lasciando solo un simulacro al posto dello stesso. Mentre il bersaglio si trova in questo stato si può muovere liberamente per tutta la durata del rituale, percepisce gli eventi a cui assiste e al termine dello stesso compare nella posizione che occupa in quel momento. Mentre si trova in questo stato deve usare la segnalazione di Invisibilità 5 Note: per sincronizzare i tempi si consiglia di munirsi di orologi per avere lo stesso tempo tra ritualista e beneficiario del rituale

Nome Rituale	Analisi
Costo	10 Candele + 2 Candele per Cerchio della Creatura analizzata, oppure 20 Candele per analizzare un Oggetto (mistico o Mondano).
Costo Reagenti	Argento Purificato o Polvere di Sogno
Effetto	Permette di analizzare approfonditamente una Creatura o un Oggetto, comprendendone le proprietà. In base alle competenze/conoscenze dell'officiante (es: conoscere alfabeto runico, Conoscenze Arcane...) è possibile ottenere informazioni aggiuntive.

Nome Rituale	Conversione Divina / Elementale
Costo	5 Candele + 5 Candele per Cerchio della Creatura da Convertire
Costo Reagenti	Affini alla nuova Fede / Affinità Elementale
Effetto	Permette di mutare definitivamente la Fede / Affinità Elementale di un Bersaglio.

Nome Rituale	Allineamento del Cerchio
Costo	5 Candele
Costo Reagenti	Affini all'Allineamento ricercato
Effetto	Permette di Allineare, per i successivi due Rituali, un Cerchio ad un Elemento, Divinità.

Rituali Codificati Avanzati

Nome Rituale	Incanta Rituale
Costo	Metà del Rituale da incantare
Costo Reagenti	Affini Rituale da Incantare
Effetto	Permette di dimezzare il costo in Candele del prossimo Rituale.

Nome Rituale	Infusione Elementale / Divina
Costo	5 Candele per Cerchio dell'Entità da Infondere per Cerchio dell'Infuso
Costo Reagenti	Reagenti comuni affini all'Entità da infondere
Effetto	Infonde il Bersaglio con un'Entità richiamata dal Rituale.

Nome Rituale	Marchio Magico
Costo	5 Candele + 5 Candele per Cerchio della Creatura da Marchiare
Costo Reagenti	Ebano
Effetto	Permette di imprimere un Marchio Magico indissolubile su un Bersaglio, la cui forma e posizione sono a discrezione del Ritualista officiante. Il Ritualista può in seguito eseguire Rituali sul Bersaglio anche a grandi distanze, come se fosse presente all'interno del Circolo al momento della celebrazione.

Nome Rituale	Divino di Acron - Creare Non Morti
Costo	10 Candele per zombie o spettro, variabile per qualunque altro tipo di non morto
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini ad Acron
Effetto	Permette di creare un Non Morto, corporeo o spettrale, da un Bersaglio di cui si possiede il corpo. Le caratteristiche conferite al Non Morto sono decise al momento della celebrazione dalla Narrazione.

Nome Rituale	Divino di Eladiel - Area di Purificazione
Costo	10 Candele per effetto scelto
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Eladiel
Effetto	<p>Permette di creare un'area di dimensione variabile all'interno del circolo rituale, al cui interno è possibile imprimere un effetto lenitivo che si attiva una volta ad intervallo non appena vi si entra scelto fra i seguenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> -HEALING AURA -HEALING REPEAT -HEALING KEEP -HEALING 3 <p>L'effetto dura per la giornata in corso.</p>

Nome Rituale	Divino di Kenthar - Area di Espiazione
Costo	20 Candele
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Kenthar
Effetto	<p>Permette di creare un'area di dimensione variabile all'interno del circolo rituale, al cui interno è possibile imprimere un effetto nefasto che si attiva ogni volta che vi si entra scelto fra i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -PAIN 1 -BERSERK 1 -FEAR 1 -STUN 1 -PARALYZE 1 -REPEL 1 -STRIKE DOWN 1 <p>L'effetto dura per la giornata in corso.</p>

Nome Rituale	Divino di Raleos - Zona di Interdizione
Costo	100 Candele
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Raleos
Effetto	Permette di rendere la location particolarmente difficile (o impossibile) da attraversare per spiriti disincarnati e per i Non Morti.

Nome Rituale	Divino di Galtea - Ripristino della Memoria
Costo	10 Candele ogni persona / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Galtea
Effetto	Permette di ripristinare i ricordi della giornata di Gioco in corso (10 Candele) o ricordi più antichi (variabile) di Creature consenzienti che si trovino all'interno del Circolo, scegliendo quali ripristinare.

Nome Rituale	Divino di Namaris - Falsificazione della Memoria
Costo	10 Candele ogni persona / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Namaris
Effetto	Permette di manipolare i ricordi della giornata di Gioco in corso (10 Candele) o ricordi più antichi (variabile) di Creature consenzienti o inermi che si trovino all'interno del Circolo, scegliendo quali manipolare.

Regolamento 4.1 2021- Ritualismo

Nome Rituale	Divino di Vornat - Sacra Forgia
Costo	5 Candele ogni arma / 20 candele per ogni arma
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Vornat
Effetto	<p>Permette di incantare le armi di Creature Consenzienti che si trovino all'interno del Circolo con un potenziamento scelto al momento della celebrazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - con 5 candele, si conferisce natura HOLY, BURN, ACID, SILVER (scelta al momento) ad un'arma - con 20 candele, si può dichiarare DOUBLE HOLY/BURN/ACID/SILVER immodificabile (scelta al momento) con un'arma <p>La durata di entrambi i potenziamenti è di un anno</p>

Nome Rituale	Divino di Ideran - Figli della Tempesta
Costo	5 Candele ogni persona
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Ideran
Effetto	Permette di immunizzare tutte le Creature Consenzienti che si trovino all'interno del Circolo dalle Chiamate di Effetto STUN 1, PARALYZE 1, STRIKEDOWN 1 e PAIN 1 per un'intervallo

Nome Rituale	Divino di Alenore - Danza delle Anime
Costo	5 Candele ogni anima
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Alenore
Effetto	Permette di richiamare, per 1 ora di gioco, alcune Anime dai Paradisi Celesti. Questo Rituale funziona a discrezione della Narrazione.

Nome Rituale	Permeabilità
Costo	Variabile
Costo Reagenti	Mercurio
Effetto	Fissa le proprietà di un oggetto di valore per un anno, al termine del quale l'oggetto viene distrutto

Rituali Codificati Complessi

Nome Rituale	Occultamento
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Ossidiana
Effetto	Occulta un'area, una Creatura o un oggetto dai Rituali di Divinazione, per un'ora (10 Candele) o per più tempo (anche perenne) (variabile). Possono essere spese più candele per potenziare l'occultamento a parità di tempo.

Nome Rituale	Divinazione
Costo	2 Candele in più del costo dell'Occultamento / Variabile
Costo Reagenti	Occhio di Ciclope per vedere a distanza nello spazio o Seme di Abete Antico per vedere a distanza nel tempo
Effetto	Permette di ottenere informazioni dettagliate su un luogo/Creatura/Oggetto Occultato o meno (il costo in PE/PS e Reagenti, in questo caso, è dipendente dalla difficoltà della Divinazione da operare).

Nome Rituale	Evocazione
Costo	5 Candele + 10 Candele per Cerchio dell'Entità evocata
Costo Reagenti	Rari affini all'Entità evocata
Effetto	Permette di evocare un'Entità Elementale, Divina distante e consenziente. Per entità di cerchio runico superiore il costo non segue una regola lineare.

Nome Rituale	Resurrezione
Costo	20 Candele per Cerchio della Creatura da risorgere
Costo Reagenti	Piuma di Fenice (1 dose ogni 10 candele), 1 Cristallo Purpureo o Scarabeo d'Antichia contenente l'anima della persona da resuscitare
Effetto	Permette di riportare alla vita una Creatura di cui si possiede l'Anima e il corpo.

Nome Rituale	Incanta Luogo
Costo	10 Candele per Cerchio del Sortilegio da emulare + 10 Candele per ogni 100m2
Costo Reagenti	Affini al Sortilegio da Emulare
Effetto	Permette di incantare un'Area ben delimitabile in location con un effetto che si conosca o si emuli, conferendogli condizioni di attivazione/persistenza decise al momento della Celebrazione. Per attivazioni multiple il costo diventa aumenta. Dura per la giornata in corso.