

L'arte di creare Oggetti Incantati, una guida pratica

Nel mondo magico esiste una varietà di piccoli attrezzi per migliorare la vita di ogni giorno, per fare dispetti o per conferire vantaggi in casi di necessità: gli **Oggetti Incantati**. Questa breve guida mostra il procedimento meccanico per crearli negli eventi LARP Caput Draconis. In un altro documento, invece, troverete le ricette iniziali note agli e alle studenti dell'Accademia. Un **Oggetto Incantato** può svolgere molteplici funzioni, purché rispetti due semplici limiti: l'effetto deve essere valido **per un unico utilizzo** (poi perderà l'incanto) e non deve avere a che fare con **forze magiche esterne** (es.: invocazioni) od operare su scale concettuali **troppo complesse** (in tale caso serve un Rituale che incanti un oggetto, non questa guida); un esempio facile da capire è la differenza fra le orecchie oblunghe e il diario di Tom Riddle.

I Componenti di Creazione

Il mago o la strega che vogliano cimentarsi nell'arte di creare oggetti incantati, deve innanzitutto avere a disposizione i **Componenti di Creazione** (di seguito li chiameremo semplicemente *Componenti* per brevità).

Essi sono la manifestazione tangibile dell'essenza magica posseduta da tutte le cose che ci circondano; sono divisi in tipi diversi a seconda della fonte da cui siano stati precedentemente estratti:

- **Animale** - questo tipo di componente viene estratto da tutti gli animali e le creature che possono produrlo.
- **Elemento** - questo tipo di componente viene estratto da tutti i fenomeni elementali o elementi presenti in natura che possono produrlo. Un esempio sono le fiamme, i laghi, le brezze, i campi, i ghiacciai e i temporali.
- **Minerale** - questo tipo di componente viene estratto da tutti i materiali inerti che possono produrlo. Un esempio sono pietre, cristalli, metalli, e sabbie.
- **Spirito** - questo tipo di componente viene estratto da tutte le entità o fonti di potere non fisico che possono produrlo. Un esempio sono i lethifold, i dissennatori, i fantasmi e i poltergeist, ma anche le anime, i ricordi, e le emanazioni di magia pura.
- **Vegetale** - questo tipo di componente viene estratto da tutte le piante, alberi, fiori e funghi che possono produrlo.

ECCEZIONI: non è possibile produrre **Componenti** da cadaveri, da piante secche o morte, frammenti minerali troppo piccoli, fenomeni elementali troppo poco significativi, manifestazioni spirituali troppo vaghe.

All'interno del LARP

I **Componenti** avranno la forma di dischetti circolari sui cui sono disegnati e scritti il loro tipo; solo ciò che su cui è apposto il dischetto circolare è da considerarsi una fonte in grado di produrre **Componenti**.

Lo Scrigno delle essenze

Questo particolare strumento è indispensabile per l'estrazione e la conservazione dei **Componenti**. All'apparenza sembra un oggetto inerte, ma con un colpo di bacchetta e l'incantesimo **Hauritō** si animerà ed estrarrà in autonomia i **Componenti** dal mondo naturale e li custodirà in sé. Fintanto che saranno chiusi nello scrigno, i componenti non deperiranno.

NOTA DI REGOLAMENTO: Lo scrigno si svuoterà al termine di ogni evento LARP e potrà essere riempito solo durante gli eventi

All'interno del LARP

NOTA DI REGOLAMENTO:

Quando vedrete un dischetto **Componenti** dovrete dare un colpetto con la bacchetta sullo scrigno, pronunciare la formula, aprire lo scrigno e inserirvi il dischetto.

Le Scintille d'Ingenium

Ogni strega o mago che si rispetti possiede in sé la scintilla della creazione, e in base alle proprie capacità innate e studi, essa potrà crescere e modificarsi.

Le **Scintille d'Ingenium** (di seguito semplicemente *Scintille* per brevità) sono colorate secondo le capacità della singola persona e i possibili colori sono questi:

- **Ambra** - è l'arancione della resistenza e dell'altruismo;
- **Cerulea** - è l'azzurro della contemplazione e della purezza;
- **Giada** - è il verde della vitalità e della temperanza;
- **Scarlatto** - è il rosso della forza e del valore.

Ogni mago e strega, possiede tante scintille di un certo colore quanti sono i Livelli Classe associati a tale colore, secondo la corrispondenza seguente:

- Compagnia dei Rami → Scarlatto;
- Simposio dei Calici → Giada;
- Congrega del Canto → Ceruleo;
- Fratellanza dello Scudo → Ambra.

ESEMPIO: Alberico ha 4 LC in Rami, 2 in Scudo e 1 in Calici → possiede 4 Scintille Scarlatte, 2 Ambra e 1 Giada. Amelia ha 7 LC in Canto → possiede 7 Scintille tutte Cerulee.

All'interno del LARP

All'inizio di ogni evento, dovrete prendere delle piccole gemme del colore delle Scintille secondo i LC in scheda.

Prima fase, l'ideazione della Ricetta

Se di un **Oggetto Incantato** si conosce già la ricetta, andare direttamente alla Seconda Fase; se non la si conosce ancora, è **necessario** innanzitutto svilupparla.

Per sviluppare una ricetta bisogna fare una scena di gioco di ruolo fra studenti o studenti con specifici PNG in cui si valutano gli obiettivi dello strumento che si vuole ottenere, quali **Componenti** usare e quali **Scintille** siano necessarie, e in che numero.

Seconda fase, la creazione dell'Oggetto Incantato

Per creare un oggetto incantato si devono combinare soltanto **Componenti**, **Scintille** e **Punti Magia**, non c'è bisogno di altro.

Solo un singolo mago o strega può essere l'**Artefice** di un **Oggetto Incantato**, ogni mago o strega può aiutare semplicemente cedendo una e una sola Scintilla.

Quando si decide di creare un oggetto incantato, è necessario avere a disposizione:

- Ricetta dell'Oggetto Incantato;
- PM sufficienti;
- una o più persone di supporto, se i PM non bastano o se posseggono particolari abilità;
- la persona che realizza la creazione, denominata **Artefice**;
- sufficienti dosi degli ingredienti (**Componenti** e **Scintille**) da utilizzare;
- un **banco da lavoro**.

Una volta essersi assicurati di avere tali requisiti, si passa alla preparazione vera e propria; secondo il procedimento della Ricetta, l'Artefice aggiunge i **Componenti** sul banco da lavoro e una alla volta tutte le **Scintille** richieste dalla **Ricetta**. Si badi che nel caso di Scintille cedute, esse dovranno essere poste sul banco da lavoro da ogni persona che le ha cedute, non dell'Artefice.

NOTA DI REGOLAMENTO: Le **Scintille** possedute dai maghi e dalle Streghe si rigenereranno autonomamente all'inizio di un nuovo evento LARP.

Il **costo in PM** per creare un Oggetto Incantato è dato dalla seguente formula:

(n° Componenti / 2) per eccesso + (n° Scintille / 2) per eccesso

Il tempo di realizzazione di un **Oggetto Incantato** è sempre di **15 minuti**.

ESEMPIO: Barbara (che è una strega con 2 LC in Scudo) ha una ricetta per creare un ciondolo che la protegga dai prossimi 2 DANNI che riceverebbe; questa ricetta prevede la combinazione di 2 Componenti Minerali, 1 Componente Animale e 1 Scintilla Ambra (che lei possiede).

Secondo la formula, Barbara dovrà spendere $(2 + 1) / 2$ per eccesso in PM per i **Componenti**, ovvero $3 / 2 = 1,5 \rightarrow 2$ PM, e $(1 / 2)$ per eccesso in PM per le **Scintille**, ovvero $0,5 \rightarrow 1$ PM.

Il costo totale in PM sarà, dunque, di $2 + 1 = 3$ PM.