



REGOLE GENERALI

Buon Comportamento

Seguire il regolamento nello spirito in cui è stato scritto.

Rispettare le aree e i momenti di **IN GAME** e **OFF GAME**.

Ricordarsi sempre che **le persone non sono i personaggi** e viceversa.

Divieti

Non interrompere il gioco per contestare (lo si fa in appositi spazi).

Non si usa il **cellulare**, né tablet, né computer di alcun tipo.

Non ha senso **giustificare** il comportamento del proprio PG.

Non è consentito il contatto fisico (in nessun caso, tranne per situazioni controllate e gestite dallo staff).

Non è nello scopo del gioco **nuocere gravemente alle altre persone**.

Non è consentito **uscire dal gioco** (se non per emergenze reali o nelle aree preposte).

Non è consentito **allontanare la bacchetta dal proprietario**.

Aree IN e OFF GAME

- **IN**: negli slot di trama e su chiamata AGITE (v. Chiamate)

- **OFF**: notte, nell'AREA OFF, apposite CHIAMATE

- **FINE QUEST ATTIVO**: I giocatori possono continuare a giocare autonomamente ma non ci saranno direttive masteriali né possono essere svolte attività che le necessitano.

Chiamate

ASSISTENZA, UOMO A TERRA □ reale pericolo

AGITE, FINE QUEST (ATTIVO) □ inizio, fine del gioco

CONGELA (CIECO) : pausa dal gioco; se seguito da "CIECO", indica il dover chiudere gli occhi

COMANDO MASTERIALE □ da eseguire

DANNO (NO EFFETTO) □ cadere a terra svenuti o reagire adeguatamente (è **MUTA** per gli incantesimi).

Abilità

Consentono l'utilizzo di incantesimi speciali (Active) e il possesso di caratteristiche peculiari (Passive).

Cartellini

Se si interagisce con un cartellino, **si subisce il contenuto**.

Possono richiedere dei requisiti.

Non si prendono o tolgono i cartellini: possono essere solo letti e/o consegnati ad un master.

ARTEFATTO □ Apposti su oggetti ne spiegano l'effetto

CONSUMABILI □ Apposti con effetto su pozioni, ingredienti o artefatti usa e getta

WYSIWYG (What you see is what you get) □ Cartellini con cui è necessario interagire in qualche modo per poter essere letti



REGOLE DI GIOCO

Magie e Combattimento

La bacchetta colpisce **chi viene puntato** o coerentemente chiamato a voce.

Per un incantesimo serve [1] qualche secondo di **tempo** [2] **gesto** [3] **formula** ad alta voce.

1 incantesimo ogni 10 secondi.

Se si ha dubbi in combattimento: si prende DANNO (cadere svenuti).

Senza un PROTEGO, **tutti gli incantesimi offensivi infliggono 1 DANNO** (salvo diversamente specificato).

Arrivati a **0 PF**, si cade a terra **privi di sensi per 5 minuti** al termine dei quali si riprendono i sensi con **1 PF**. Questa condizione può essere *accelerata* da abilità o dall'uso di Reinnerva.

Reinnerva: fa riprendere i sensi a un mago o una strega che è a 0 PF portando i **PF a 1**.

Divieti

Non si usano **bacchette di altri** giocatori, incantesimi **non verbali**, **senza bacchetta**.

Non si può essere **invisibili** in combattimento: nel caso un combattimento inizi **mentre** si è in uno stato di invisibilità, si è **obbligati a** entrare in combattimento smettendo di essere invisibili **oppure** ad allontanarsi conservando l'invisibilità purché **si sia fuori dalla portata di magia, fatta o ricevuta**.

Non si può **contrattaccare** (prendi DANNO) né **attaccare contemporaneamente** (NO EFFETTO a entrambi).

Tipi di Incantesimi

OFFENSIVI: utilizzo libero, generano tutti DANNO.

STATO: utilizzo libero, non infliggono DANNO ma, una condizione fisica o mentale temporanea della durata di 5 minuti, se non contrastata con Finite.

SUPPORTO: Reinnerva e Finite (a meno di 30 cm dal bersaglio).

DIFENSIVI: Protego (dal I anno), Protego Maxima (dal IV anno), Protego Horribilis (dal VI anno).

UTILITÀ: per interagire con il gioco (vedi specifico elenco).

MAGIA PROIBITA: non sono certi gli effetti se lanciata da uno studente. Per contromisura dell'Accademia, fa perdere punti alla propria casa o sospendere/espellere. Non è possibile difendersi dall'Anatema che Uccide.

MAGIA DIVINA: un tipo di magia che attinge la propria forza da realtà superiori o tramite canali non convenzionali; rientrano in questa categoria le premonizioni dell'Occhio interiore, i giuramenti, alcune maledizioni, rituali o pozioni. Non ci sono modi semplici o strutturati per accedere al divino, perciò sono forme di magia rare e pericolose se non sapute gestire.

Parole chiave negli incantesimi e nei DANNI

Alcuni incantesimi o altre fonti di danno possono infliggere DANNO in maniere particolari; quando ciò avviene saranno aggiunte una o due **parole chiave** all'incantesimo o alla fonte di DANNO per modificare il DANNO conseguentemente. È vitale ricordare queste parole chiave. Usando "X" come segnaposto di un incantesimo o DANNO generico, queste modifiche saranno nella forma **[parola chiave "X"]** o **["X" parola chiave]**. Se non annunciato diversamente al momento del danno, ogni **fonte di danno o incantesimo offensivo infligge sempre 1 DANNO** (se non specificato altrimenti).

X Impulsus: il DANNO non può essere contrastato da **Incantesimi difensivi**.

X Reflexus: protegge da un **incantesimo offensivo** scagliato e infligge 1 DANNO all'avversario (*è come fosse un Protego + Impulsus*).

X Duo / X Trio: la fonte o l'incantesimo infligge 2 / 3 DANNI.

MAGIA OSCURA: le fonti di danno e gli incantesimi di magia oscura possono essere contrastati soltanto da un Protego Horribilis, altrimenti infliggono DANNO o STATO secondo la propria natura.

Fas X: la fonte o l'incantesimo attinge alla magia divina; l'effetto o lo STATO non può essere contrastato e l'eventuale DANNO non può essere evitato in alcun modo. Soltanto una protezione o un contrasto divino, cioè Fas X, possono schermare da questo tipo di magia.

Requisiti

Richiedono specifiche condizioni per interagire con un cartellino, quest o situazioni.

CONDIZIONI FISICHE come numero di partecipanti, luoghi o momenti del giorno.

ESPERIENZA LEZIONI aver partecipato a specifiche lezioni.

LIVELLO CLASSE essere ad un determinato livello nella propria classe di specializzazione

CHIAVI DI LETTURA legati al possesso di alcune specifiche abilità ottenibili in gioco.

Rango di Potere

Classificati con numero di [I] incantesimi ogni tot [SEC] secondi e numero di Punti Ferita (PF) posseduti.

I ranghi sono indicativi e non vincolanti.

PRINCIPIANTE: Studenti e partecipanti (PG)	□ 1 [I] / 10 [SEC] - 1 PF
INTERMEDIO: Sgherri, Ex-Studenti e PNG	□ 1 [I] / 5 [SEC] - 3 PF
AVANZATO: Presidi, Ministri, corpo docenti e Auror	□ 1 [I] / 3 [SEC] - 5 PF
GRANDIOSO: Maghi Oscuri e Streghe Rilevanti	□ illimitato - ignoto
LEGGENDARIO: ignoto, raro	□ ignoto



STATISTICHE E ABILITÀ

Punti Magia (PM)

Ciascuno studente possiede PM pari al doppio del proprio anno accademico:

- 1° anno: 2 PM;
- 2° anno: 4 PM;
- 3° anno: 6 PM;
- 4° anno: 8 PM;
- 5° anno: 10 PM;
- 6° anno: 12 PM;
- 7° anno: 14 PM.

Una volta conseguito il M.A.G.O. ed entrati nel mondo del lavoro magico, essi potrebbero aumentare in base a determinate scelte masteriali in accordo col giocatore.

I PM sono un serbatoio cui attingere per performare determinate azioni, quali:

- Incantesimi particolarmente potenti dati dalle abilità;
- Abilità dei personaggi o della classe di specializzazione;
- Rituali;
- Pozioni;
- Oggetti incantati.

Punti Magia (PM) e Rituali

Per compiere un rituale è necessario investire, oltre alle componenti richieste, un congruo numero di PM, decisi dai master in base al rituale (comunicato in anticipo). Tale spesa è da considerarsi complessiva e può essere pagata da tutti i partecipanti, che decidono quanti PM versare per raggiungere la quota rituale (ogni partecipante ne deve utilizzare un minimo di 1). Es: 4 studenti decidono di incantare un'area affinché sia una perenne illusione di una scena di guerra; tale rituale viene valutato dai master come equivalente a 7 PM; i 4 studenti si mettono d'accordo fra loro e decidono quanti PM spendere ciascuno per arrivare a 7 in totale (se ne ha e se vuole, lo studente celebrante il rito può pagare interamente la somma di PM).

Arrivare a zero Punti Magia (0 PM)

Salvo diversamente indicato in gioco, non è possibile andare a meno di 0 PM, e se un'azione farebbe consumare più PM di quelli in possesso, l'azione non può essere compiuta, salvo diversamente indicato.

Un giocatore che arrivi a 0 PM sarà esausto e non potrà lanciare incantesimi, partecipare a rituali o mescere pozioni fino al recupero di PM.

Recuperare Punti Magia

Normalmente, i PM vengono ripristinati all'inizio di ogni giorno di gioco. Esistono metodi, da scoprire giocando, per ripristinarli prima, o per non ripristinarli affatto.

Classi di specializzazione

Esistono 4 diverse classi di specializzazione all'Accademia, che conferiscono capacità peculiari più si decide di investire in loro. Poiché il loro funzionamento è direttamente collegato ai punti abilità, in questa sezione verranno presentate le classi e data una informativa sulle loro caratteristiche. I dettagli delle abilità conferite da ciascuna classe sono più avanti, in fondo.

- **Compagnia dei Rami:** gli studenti della Compagnia miglioreranno le proprie capacità di duellanti grazie a potenti incantesimi e la capacità di attaccare più nemici in contemporanea o di risollevarsi immediatamente.
- **Congrega del Canto:** dotati di una riserva extra di PM, gli studenti nella Congrega estenderanno le proprie capacità mistiche grazie a particolari rituali che influenzano il mondo circostante e l'abilità di sigillarli per un uso futuro.
- **Simposio dei Calici:** l'arte di miscelare pozioni è il segreto del Simposio, gli studenti del quale miglioreranno la capacità di sopravvivenza propria e altrui grazie a straordinari infusi e una riserva extra di Punti Ferita (PF).
- **Fratellanza dello Scudo:** gli studenti della Fratellanza sono votati alla protezione e miglioreranno le capacità di difesa proprie e dei compagni attraverso nuovi incantesimi e la capacità di non perdere del tutto i PM.

Abilità e Punti Classe (PC)

Punti classe (PC) e loro assegnazione

All'inizio di ogni nuovo anno accademico **fino al 4° compreso** verrà guadagnato **1 PC**, che l'utente dovrà spendere per acquisire un nuovo **Livello Classe (LC)** in una classe a sua scelta prima del primo evento Caput Draconis utile. I LC di ogni classe di specializzazione sono progressivi: non si può acquisire direttamente il Livello (**Lv.**) 3 della Fratellanza dello Scudo, per esempio, se non si sono già acquisiti il **relativo** Lv.1 e Lv.2. È tuttavia possibile acquisire Lv. da più classi anno dopo anno: al primo anno di Accademia spendo il PC per il Lv.1 della Fratellanza dello Scudo, e al secondo anno spendo il PC per il Lv.1 del Simposio dei Calici invece che per il Lv.2 della Fratellanza, e così via; questo percorso, chiamato notoriamente "Multiclassing", benché accettato è da valutare attentamente poiché le capacità migliori di ogni classe sono **ovviamente** disponibili solo a livelli alti.

Al 5°, 6° e 7° anno verrà guadagnato 1 o 2 PC sulla base del percorso accademico intrapreso e sulla tesina da elaborare: saranno perciò assegnati automaticamente in una delle Classi in accordo fra corpo docenti e studenti.

Una volta acquisito il M.A.G.O. ed essere nel mondo del lavoro, non si guadagneranno più PC, salvo diversamente indicato.

Abilità

Le abilità sono capacità peculiari e personali di ciascuno studente, si dividono in Attive (incantesimi, pozioni o rituali che vanno enunciati e che costano PM) e Passive (caratteristiche personali gratuite sempre in funzione) e possono essere guadagnate nei seguenti modi:

- Acquisendo Livelli Classe da 1 a 4: ogni Livello Classe fornisce, al suo acquisto, 1 abilità attiva e 1 abilità passiva;
- All'inizio del 4° anno verrà acquisita l'abilità **Protego Maxima**, che consente di difendere **fino a 2 bersagli oltre se stessi**, purché siano nelle *immediate vicinanze*, formando quindi una linea spalla a spalla o un gruppetto inscindibile.
- All'inizio del 5° anno, in accordo con l'argomento di tesina e il percorso dello studente, verrà acquisita un'abilità personale attiva o passiva modellata sullo studente stesso;
- All'inizio del 6° anno verrà acquisita l'abilità **Protego Horribilis**, che consente di difendersi **dalle maledizioni Imperius e Cruciatus**, nonché dalla magia oscura quale **Dolohoferio** etc... **Protego Horribilis non difende dall'Anatema che Uccide**.
- All'inizio del percorso lavorativo (ovvero l'anno dopo aver conseguito i M.A.G.O.). verrà acquisita un'abilità personale attiva o passiva modellata sull'impiego scelto dal mago o dalla strega;
- Partecipando a particolari lezioni, rituali, pozioni o scene di gioco. Attenzione! Più è alto il LC, più è facile guadagnare un'abilità di tale classe.



ABILITÀ DELLE CLASSI

Compagnia dei Rami

Livello Classe	Compagnia dei Rami (attive)	Compagnia dei Rami (passive)
1	Incantesimo Reflexus (1 PM)	Membro della Compagnia LC
2	Incantesimi Impulsus (4 PM)	Ripresa Rapida
3	Incantesimi Duo (1 PM)	Accelerazione
4	Doppio Bersaglio (2 PM)	Metabolismo feroce

Accelerazione

Riduci il tuo intervallo di lancio degli incantesimi: Se prima era 1x10s, *ora* è **1x5s**; se prima era 1x5s, *ora* è **1x3s**.

Doppio Bersaglio

Con una sola azione, puoi colpire **due bersagli vicini**. Per *comodità* di gioco, si dovrà **ripetere** l'incantesimo rapidamente per ogni bersaglio selezionato (es.: **A** combatte contro **B** e **C**; invece di indicare solo **B** e **C** e dire **Stupeficium**, dirà "**Stupeficium, Stupeficium**" puntando prima **B** e poi **C**)

Membro della Compagnia LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Compagnia dei Rami** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Rami 2**" e "**Rami 1**")

Metabolismo feroce

Qualsiasi effetto che ti fa recuperare **PM**, te ne fa recuperare **LC** addizionali

Incantesimo Reflexus (1 PM)

Formula: **Reflexo. Difendendosi** con questo incantesimo si causa **1 DANNO** all'attaccante (es: **A** lancia Incendio, **B** risponde con Reflexo; **A** subisce 1 DANNO, **B** nessun danno); Non è possibile difendersi da un Reflexo, né rispondere con un altro Reflexo o altri incantesimi in una catena infinita; l'azione di combattimento, pertanto, è: incantesimo avversario - Reflexus - calcolo dei DANNI. L'incantesimo Reflexus è valido **solo** contro incantesimi contro cui si può usare Protego, **non** Protego Horribilis. Nel caso di X Impulsus contro Reflexo, vince Impulsus e l'effetto di Reflexo non si applica.

Ripresa Rapida

Se ridotto a **0 PF** in combattimento, ci si rialza **autonomamente dopo 1 minuto**, *invece* che dopo 5 minuti.

X Duo (1 PM)

Un incantesimo seguito da **Duo**, causa **2 DANNI**

X Impulsus (4 PM)

Un incantesimo seguito da **Impulsus**, causa **1 DANNO** che **ignora le difese**

Congrega del Canto

Livello Classe	Congrega del Canto (attive)	Congrega del Canto (passive)
1	Risonanza dell'Invisibile	Iniziato alla Congrega LC
2	Circolo dei segreti (3 PM)	Sorgente di magia
3	Passo fatale (4 PM)	Rituali sigillati
4	Incantesimi Universus (7 PM)	Anima magica

Anima magica

Sei **immune** alle conseguenze negative di un rituale che hai officiato o cui hai partecipato: le conseguenze negative molto gravi saranno invece ridotte considerevolmente

Circolo dei Segreti

Seleziona un punto su una superficie solida attorno a te, e scegli una persona magica bersaglio: puoi depositare in quel punto una piccola tasca dimensionale che può contenere **messaggi e/o oggetti di piccole dimensioni** destinati al bersaglio, il quale sarà l'unico (oltre a te stesso) a poter aprire la tasca per leggerne il contenuto e/o prendere gli eventuali depositi. Il rituale termina **al risveglio successivo** di chi ha effettuato il rituale, per un max di 24h complessive. Ogni mago o strega può tenere attiva **una sola tasca**: se viene lanciato un altro Circolo dei Segreti dalla stessa persona, la prima tasca cesserà di esistere. Poiché l'interazione fra la materia e il "nulla" è complessa, è **caldamente consigliato** assicurarsi che la tasca sia **vuota** prima di farla sparire.

Iniziato alla Congrega LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Congrega del Canto** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Canto 2**" e "**Canto 1**")

Passo fatale

Imponi un sigillo magico su una superficie solida: se sei a portata visiva di questo, puoi farlo detonare quando qualcosa vi entra a contatto; chiunque venga colpito, subirà **2 DANNI non difendibili da Protego o sue varianti**.

Risonanza dell'Invisibile

Trasforma l'incantesimo **Dissimulo**, *modificando gli effetti*: una volta lanciato, conferisce 10 minuti di **invisibilità** che **non** causa suono, ed è possibile **impossessarsi** di oggetti che diverranno parte del Dissimulo **fintanto** che resteranno addosso o nella borsa di chi è invisibile. Lanciare incantesimi, mescere pozioni o compiere rituali, spezzerà l'invisibilità **immediatamente**. Il nuovo gesto sarà **3 dita alzate**: indice, medio e anulare della mano.

Rituali sigillati

Dopo aver officiato un rituale, puoi congelare l'attivazione e inserirlo in un oggetto. Quando vorrai, potrai attivarlo per scatenare l'effetto del rituale, che verrà consumato.

Sorgente di magia

I tuoi PM aumentano di **2 per LC-1** della Congrega del Canto: **2 al Lv. 2, 4 al livello 3, 6 al livello 4** etc...

X Universus (7 PM)

Un incantesimo **di stato** che **non causa DANNO** seguito da **Universus**, **estende** il suo effetto a chiunque sia nell'area di questo. *Nota di gameplay:* è sufficiente che **il giocatore lo oda** per essere considerato nell'area.

Simposio dei Calici

Livello Classe	Simposio dei Calici (attive)	Simposio dei Calici (passive)
1	Pozione Arcobaleno LC (1 PM/ LC-1 PM)	Invitato al Simposio LC
2	Infuso di Ametista (2 PM)	Fiore d'acciaio (LC - 1)
3	Cristallo dei miracoli (1 PM)	Calderone fedele
4	Rugiada del Destino (8 PM)	Palato sopraffino

Calderone fedele

Se **tu** sei **Referente** durante la creazione di una pozione, questa impiegherà la metà del tempo per essere pronta.

Cristallo dei Miracoli (istantaneo)

Consumando **1 PM e 1 dose** di un ingrediente **STABILIZZANTE** della scorta di Pozioni, è possibile creare un cristallo che racchiuda gli effetti di **1 caratteristica non “speciale”** di un ingrediente per pozioni o rituali, **sostituendolo**. Dopo averlo utilizzato, sparisce.

Fiore d'acciaio (LC-1)

Aumenta **definitivamente** i tuoi **PF massimi** di un ammontare pari al tuo **LC-1 (per bonus massimo di +3)**.

Infuso di Ametista (2 PM - 5 min)

Consumando **2 PM e 1 dose di 2 diversi ingredienti ANTIDOTO** della scorta di Pozioni, puoi creare un tonico che **per 1h** rende **immuni** agli effetti che **non** siano **DANNO**; non sono comprese maledizioni senza perdono, o altre circostanze specificamente indicate da un master.

Invitato al Simposio LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Simposio dei Calici** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Calici 2**" e "**Calici 1**")

Palato sopraffino

Puoi **assaggiare** una Pozione e capire cosa faccia sommariamente oppure **assaggiare** un ingrediente e conoscerne immediatamente le **caratteristiche comuni**. Questo assaggio **non innesca** gli effetti della Pozione o dell'ingrediente, siano essi positivi o negativi. Questo effetto si applica anche durante la Sperimentazione (devi essere **Referente**).

Pozione Arcobaleno LC (1 PM / LC - 1 PM)

Consumando **1 PM e 1 dose di un ingrediente RAFFORZAMENTO** della scorta di Pozioni, puoi creare una pozione che ripristini **PF pari a LC**, OPPURE puoi consumare **1 dose** di un ingrediente **MENTE e fino a LC -1 PM** per creare una pozione che faccia recuperare lo stesso ammontare di PM a chi la beve; se l'assunzione della Pozione Arcobaleno porterebbe i valori **oltre** il massimo dei punti consentiti di chi la beva, ne verrà aggiunto **1 solo come Extra** e sparirà dopo **1h** se non altrimenti consumato. La creazione dura 5 minuti e deve essere creata individualmente.

Rugiada del Destino

Consumando **8 PM e 1 dose di 10 diversi ingredienti** della scorta di Pozioni **per un totale di 10 caratteristiche diverse**, puoi creare un filtro della fortuna che se assunto conferisce il seguente effetto: riesci automaticamente in una azione che stai per svolgere e di cui è previsto un potenziale successo. Il filtro deperisce dopo **1h** dalla creazione, o quando se ne sfruttano gli effetti. In caso di Sperimentazione, tutti gli eventuali tag Destabilizzanti verranno considerati

stabilizzati SE chi beve la Rugiada del Destino é anche il Referente. La creazione dura 12 minuti e deve essere creata individualmente.

Fratellanza dello Scudo

Livello Classe	Fratellanza dello Scudo (attive)	Fratellanza dello Scudo (passive)
1	Stelle gemelle	Giurato della Fratellanza LC
2	Giuramento di cristallo (3 PM)	Stella guardiana
3	Protego Duo (1 PM)	Diamante infrangibile
4	Protego Extremis (2 PM)	Benedizione delle stelle

Giuramento di cristallo (3 PM)

Scegli un bersaglio, posagli una mano sul petto e punta la bacchetta verso la tua mano: esso riceverà un'**armatura protettiva** che **annulla il primo DANNO** che subirà, qualunque sia la fonte che lo provochi. **Non puoi** stipulare altri giuramenti finché ne hai uno attivo. Un bersaglio può aver stipulato **un solo** giuramento alla volta.

Giurato della Fratellanza LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Fratellanza dello Scudo** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Scudo 2**" e "**Scudo 1**")

Protego Duo (1 PM)

Questo speciale Protego difende da incantesimi che infliggono fino a 2 DANNI. Es: **A** lancia Incendio Duo, **B** risponde con Protego Duo; **B** non subisce DANNO.

Protego Extremis (2 PM)

Questo speciale Protego copre fino a **4** bersagli in uno stretto gruppo o linea **oltre te**.

Stella guardiana

Sei immune ai **DANNI** e alle ferite collaterali inflitte dai tuoi alleati negli scontri a fuoco (es. detriti dopo un Bombarda, un rituale di guerra esplosivo etc.) e nelle pozioni che esplodono.

Stelle gemelle

L'incantesimo **Reinnerva** ora può bersagliare fino a **2** persone contemporaneamente

Diamante infrangibile

Anche se sei a 0 PM, puoi continuare a lanciare incantesimi difensivi, curativi o di supporto

Benedizione delle stelle

Quando lanci incantesimi difensivi, curativi o di supporto, riduci il **tuo** intervallo di lancio dell'incantesimo successivo: se prima era 1x10s, **ora è 1x5s**; se prima era 1x5s, **ora è 1x3s**. È possibile lanciare incantesimi difensivi, curativi o di supporto in successione.