

Sui Nuovi Rituali — Prima Integrazione

Le presenti integrazioni, raccolte del Principe Alkar di Edia, sono stilate sulla base delle preziose notazioni di Ritualisti ed Eroi che, spesso a rischio della loro stessa vita, hanno analizzato le caratteristiche delle creature che assalgono i diversi Rituali.

In primis è necessario sottolineare la nostra grande ignoranza sui Rituali, ignoranza su ciò che davvero si può ottenere dagli stessi e, più ancora, sul come ottenerlo e sui rischi sottesi ad ogni Rituale. La nostra attuale priorità rimane quindi la ricerca e la condivisione delle conoscenze che sapremo ricavare dalle nostre esperienze. A tal fine, principalmente, si è costituita l'Unione per i Rituali.

Prima di officiare un Rituale, ogni Ritualista dovrà assicurarsi di aver studiato le raccomandazioni contenute nei trattati sui Rituali e sui reagenti, nelle parti interessate dal suo rituale.

Esortiamo, inoltre, i Ritualisti dal tentare troppe variazioni insieme oppure rituali nuovi direttamente al pieno potenziale, poiché sono davvero imprevedibili le conseguenze prodotte. Qualsiasi sperimentazione ed ideazione di Rituali dovrà essere autorizzata dalle Guardie Rituali, ma invitiamo in generale ad una sperimentazione progressiva ed a comunicare all'Unione per i Rituali qualsiasi sperimentazione, per rendere tale esperienza utile anche ai successivi ritualisti.

E certo che tramite l'Arte Rituale sia alla nostra portata uno sterminato orizzonte di possibilità, ma è altrettanto certo che, da buoni naviganti, dovremo fare attenzione allo stato delle nostre imbarcazioni, alle scorte dei viveri, alla salute degli equipaggi che affrontano con noi i viaggi di scoperta che sono per noi tutti i nuovi Rituali. Cosa più importante, dobbiamo sempre ricordare che i nostri viaggi devono essere frutto dello studio e della pianificazione, dev'esserci una rotta tracciata affinché la sperimentazione abbia un senso. Se procederemo alla cieca, attratti dai fuochi fatui di questo mare sterminato, finiremo alla deriva o tra gli scogli e mancheremo ogni approdo.

Che Agahiel guidi i nostri viaggi di scoperta.

Prima di affrontare il resto del trattato, è mio dovere portare all'attenzione di tutti una grave carenza dell'attuale struttura rituale: alla recente Adunanza ho personalmente constatato l'assenza di Eroi in grado sia di maneggiare Reagenti, sia di percepire la corruzione. Tappare questa carenza è prioritario, poiché chiunque potrebbe, corrompendo un reagente, farlo entrare nel Circolo Rituale senza che nessuno di noi possa scoprirlo, vanificando e distorto l'esito del Rituale stesso.

A nulla valgono, infatti, tutti i nostri controlli se i regenti stessi possono essere corrotti impunemente.

L'Unione per i Rituali garantirà 5 Barionali di compenso, ad ogni Rituale coperto, per chi sia disponibile a controllare l'eventuale corruzione dei Reagenti.

Iniziamo con alcune note sui Rituali più comuni.

Rituale di Teletrasporto di Massa

In assenza del Quadrifoglio si registrano arrivi a mezz'aria ed altri fusi on il terreno.

Si stima che la quantità di persone trasportabile in un unico viaggio senza la Corteccia Antica sia di 20 Eroi, oltre i quali si patiscono conseguenze assimilabili a quelle patite in assenza di Quadrifoglio.

Rituale per Amplificare il Potere

Il Rituale "di Potenziamento" si è rivelato molto utile principalmente per rimuovere gli effetti di Malattie, Veleni e Maledizioni altrimenti troppo potenti per essere cancellati.

Un secondo utilizzo che si sta diffondendo è quello legato ad un successivo rituale, ad esempio ritualizzando un Campo di Forza per proteggere il rituale da celebrare subito dopo. Purtroppo ancora si ignora se tale espediente sia sufficiente ad aver ragione di Creature semidivine come il Mietitore o l'Occultatore.

Si è registrato più di un Rituale senza attacchi delle creature ormai note come "Spiriti dell'Onda". Si ignorano, tuttavia, le condizioni che pongono in essere la loro presenza.

Rituale per Risvegliare il Potere

Il Rituale "di Ricarica" effettuato all'Adunanza ha visto l'attacco degli Spiriti dell'Onda, creature immuni alla maggior parte delle armi, comprese quelle Incantate e Sacre, ma che sono risultate vulnerabili ai Sortilegi. Consigliamo, quindi, di neutralizzarle tenendole a bada per la durata del Rituale piuttosto che sprecare energie nel tentativo di abatterle.

Rituale di Teletrasporto Superiore

Si sottolinea la necessità di Sangue di Aschen per salvare le persone teletrasportate da una sventurata apparizione a mezz'aria o sotto terra.

Rituale di Oblio o "del Dono della Conoscenza"

Durante tale Rituale la vittima dev'essere consenziente oppure in coma.

Non è possibile far dimenticare nulla ad un bersaglio non consenziente che sia cosciente.

Rituale per Creazione di Oggetti Speciali

Il Rituale di Creazione di Candele Rituali non ha bisogno del Vetro di Atlas, ma è sufficiente della Polvere di Nempfir. La Madre del sigillo è utile ma non indispensabile.

Gli Spiriti dell'Onda che assalgono tale Rituale sono più pericolosi di quelli che attaccano i Rituali di ricarica: sono immuni alla maggior parte dei danni e piuttosto resistenti ai Sortilegi. Si consiglia di trattenerli con Sortilegi Potenti e di colpirli solo con attacchi elementali.

Rituale di Divinazione

Alcuni di questi Rituali vengono attaccati da un Celestiale di Lerial noto come l'Occultatore, una creatura umanoide con parti da scorpione, velenosa e letale, in grado di fondersi con le ombre. La difesa dovrà, quindi, essere studiata ad hoc e si dovrà certamente pensare ad una difesa anche interna. La sola soluzione che si è ipotizzata, ad oggi, è un Campo di Forza di 6° Cerchio o più, sperando che la creatura non riesca a disperderlo. Per fortuna, l'Occultatore non sempre succhiandogli ogni vitalità ed ogni ricordo dei Contributori e del Ritualista, ma talvolta si limita a distruggere il testo del Rituale, vanificandolo con ogni probabilità.

Rituale per la Riunione del corpo e dell'anima

Questo Rituale, attualmente il più reiterato, ha suscitato l'ira della Chiesa di Roum, che pretende sacrifici mortali per compensare le anime sottratte al Dio della Morte.

Ignoriamo se tale pratica possa rendere più facile il rituale, "saxiando" in qualche misura il Mietitore. Certamente le Leggi del Regno vietano i sacrifici di razze senzienti ed i fedeli del Chiarore mai si sottometterebbero ad una pratica tanto oscura.

Si consiglia di officiare tale Rituale entro il tramonto, nella speranza che le ombre siano fiaccate dalla luce del sole e che il Mietitore stesso ne sia in qualche misura infastidito.

Sulla potenza degli spiriti che attaccano il Rituale, si registrano pareri assai discordanti: la ricostruzione più probabile vuole che si tratti di spiriti in fuga dall'Anticamera di Roum, desiderosi di essere resuscitati al posto dell'anima richiamata, la cui potenza è casuale. Sebbene tali creature non siano ostili, possono essere asservite dal Mietitore ed utilizzate per fermare il Sigillo: si invitano i difensori ad abatterle celermente quando appaiono.

Il Mietitore si è rivelato un temibile avversario ora che i Dodici non sono con noi ad arginarlo. In un'occasione si è ripreso l'anima che stavamo richiamando alla vita ed in un'altra ci è andato pericolosamente vicino. È necessario che sia rallentato dagli eroi disposti intorno al Circolo, altrimenti il Sigillo non ha possibilità di sfuggirgli.

L'Acqua di Tarentium se cosparsa sul corpo da resuscitare permette di ringiovanirlo, anche di diversi anni.

Veniamo, quindi, ad analizzare alcuni nuovi Rituali:

Rituale per Amplificare il Potere di Altri

Tale Rituale, di 2° Cerchio, permette di potenziare un Sortilegio di qualcuno che non sia il Ritualista stesso, rispettando le medesime prescrizioni del Rituale per Amplificare il Potere. La potenza addizionale dovuta al Rituale, sarà tuttavia minore di quella che sarebbe potenziando direttamente un proprio Sortilegio.

Rituale per Creare un Oggetto Ducale

I primi Rituali hanno ribadito il legame mistico tra la terra ed il Duca che ne è espressione e guida.

Si tratta di Rituali molto potenti, attaccati da creature pericolose e generanti Oggetti estremamente potenti anche se vincolati al ducato stesso. Pare che tali oggetti non ne possano misticamente uscire e che richiedano una capacità di Invocazione assoluta, a meno che chi li usa non sia il legittimo Duca di quelle terre.

Rituale per Sigillare l'Onda

Tale Rituale, operato per ripristinare il Circolo di Vallo Adaron evoluto in una zona di Magia selvaggia, si colloca almeno al 4° Cerchio, sebbene sia stato officiato da Ritualisti privi di tale esperienza. La ricostruzione di ciò che è accaduto richiama la nostra attenzione sull'intervento di un Entità superiore, plausibile incarnazione dell'Onda stessa, che sfruttando i corpi dei Ritualisti e dei Sigilli come strumenti, abbia operato un Rituale di potenza compresa tra il 4° ed il 5° Cerchio. L'esito è stato il rifluire ordinato dell'Onda ed il ripristino del Circolo, anche se se è reso necessario un Rituale successivo per completare l'opera.

Rituale per Creare un Portale

Si conferma la possibilità di celebrare questo potente Rituale di 4° Cerchio, sebbene le conseguenze di un uso sconsiderato possano gettare la Realtà stessa nel caos.

Centinaia di Eroi hanno assistito al Rituale celebrato dal Celestiale di Rahts dopo la conclusione della battaglia che ha visto la vittoria dei Cavalieri del Manto. Al termine del Rituale di 4° Cerchio officiato, per pochi secondi si è aperto un portale che da Atinal portava verosimilmente negli Inferni di Rahts, dove il Celestiale ha trascinato corpo ed anima di Saprinio il Moro.