

cato delle parole usate. Una buona poesia scritta da qualcun altro è meglio di un'opera scarsa realizzata dall'Invocatore stesso. Ci sono Invocatori che riescono ad aprire portali verso l'Ade o verso Metropolis semplicemente cambiando gli accenti mentre recitano l'opera "The Waste Land" di T. S. Eliot. La questione principale rimane il fatto che all'Invocatore piaccia il testo, e che questo rivesta per lui un significato preciso.

Molti Invocatori utilizzano termini inventati da loro o frasi prese da linguaggi dimenticati, si tratta di parole suggestive alle quali sono stati assegnati un significato e un'importanza ben precisi, ma prive di qualsiasi definizione fissa. Potrebbero essere termini in Egiziano o Babilonese antico, e spesso sono usati con risultati eccellenti. Molti incantesimi ritrovati da noti Incantatori all'interno di libri arcani hanno proprio questa forma: lunghi brani apparentemente incomprensibili, scritti usando vari tipi di termini esotici, parole che normalmente possedevano significati piuttosto banali, ma che sono diventati carichi di significati esoterici nel corso dei secoli. Questo è anche il metodo più semplice con cui i giocatori possono dare un'apparenza realistica alle proprie invocazioni durante il gioco.

Un'invocazione o un esorcismo devono sempre contenere il nome dell'entità in questione. Analogamente, gli incantesimi devono contenere il nome di una persona per poter avere effetto su di essa.

LA VISUALIZZAZIONE

La visualizzazione è la parte più importante dell'incantesimo subito dopo l'invocazione. L'Invocatore crea un'immagine nella propria mente per riuscire a focalizzare le energie che ha rilasciato tramite l'invocazione. Lo scopo dell'incantesimo determina anche l'aspetto della visualizzazione dell'Invocatore: dei pentacoli fiammeggianti nel caso di rituali protettivi, una spirale di fumo nero per le Invocazioni, e diversi tipi di simboli per le diverse entità.

Se l'Invocatore intende evocare una entità specifica dovrà prima riuscire a visualizzarla, nel suo aspetto reale, all'interno del triangolo tracciato sul pavimento. Le energie magiche appaiono sotto forma di luce o di fuoco turbinante.

GESTUALITÀ

L'invocazione può essere rafforzata da uno specifico insieme di gesti o da movimenti appropriati.

Ogni strumento Magico viene usato come focus mentre si pronuncia l'Invocazione: si vibra un fendente nell'aria con la spada, si solleva la coppa verso il cielo, si posa la corona sulla propria testa, e così via.

L'Invocatore può anche muoversi all'interno del suo Circolo, girare su se stesso per voltarsi verso direzioni prestabilite e tracciare con le mani dei simboli mistici nell'aria.



SACRIFICI

Un sacrificio può avere due scopi: essere offerto in dono ad un'entità evocata, oppure può servire all'Invocatore per incanalare e concentrare le energie magiche. I sacrifici da soli non danno potenza magica, l'Invocatore infatti deve sempre ricercare il potere all'interno di se stesso. Si annotano come eccezioni quei rari incantesimi in cui la vittima sceglie deliberatamente di sacrificarsi, offrendo il proprio sangue o subendo qualsiasi altro tipo di sofferenza, per facilitare in questo modo il compimento dell'incantesimo. Molti Invocatori effettuano abitualmente dei sacrifici, convinti di ricevere potere magico aggiuntivo da essi. Un sacrificio può assumere molteplici forme: dal bruciare un po' d'incenso al versare un po' del proprio sangue, ma questa pratica può arrivare fino agli estremi sacrifici di massa compiuti durante alcuni riti satanici.

COLLABORAZIONE

MAGICA

Nulla impedisce a due o più Invocatori di cooperare al fine di costruire un Tempio o celebrare dei rituali. Se hanno consacrato insieme il Tempio, tutto funzionerà senza problemi. Nel caso contrario, l'Invocatore esterno dovrà stabilire un legame con il Tempio in questione. Questo richiede (30 – Ego) ore di meditazione all'interno del Tempio e un Tiro riuscito di Capacità nella Dottrina di Magia dello specifico rituale. Fatto questo, l'Invocatore esterno potrà partecipare senza problemi alla celebrazione del rituale.

Quando diversi Invocatori stanno collaborando, uno di loro deve assumere il ruolo di "Gran Sacerdote". Spetta al Gran Sacerdote dirigere il rituale e focalizzare le energie mistiche. Ogni Invocatore partecipante aumenta di 1 l'Ego del Gran Sacerdote nel caso sia necessario effettuare un Tiro di Ego, e si considera ugualmente un bonus +1 per ogni mago aggiuntivo quando si deve Tirare per l'Effetto.

Se invece un certo numero di Invocatori stanno collaborando senza avere avuto il tempo o la possibilità di creare un legame con il Tempio comune, serviranno 3 Invocatori per dare al Gran Sacerdote un incremento di +1 ai Tiri per l'Ego e per l'Effetto.

Alcuni esempi di gruppi di Invocatori sono le classiche congreghe di streghe Britanniche, che collaborano sempre tra loro e sono sempre in tredici durante i loro rituali.

IL TEMPIO

Il Tempio è il luogo di rifugio per l'Invocatore in questa realtà, e al tempo stesso è anche una rappresentazione del mondo. Qui egli può raccogliere le proprie energie per comprendere e controllare il mondo. Il Tempio deve essere purificato mediante una cerimonia particolare e consacrato alle attività dell'Invocatore. Viene usato esclusivamente per la Magia, e non può essere visitato da nessuno che non abbia ricevuto l'iniziazione. Tutti i rituali devono essere celebrati all'interno del Tempio e, se l'Invocatore non ha accesso al proprio Tempio, i punteggi di Capacità di tutti i suoi incantesimi sono dimezzati (arrotondare per difetto).

Un Tempio dovrebbe essere scelto con cura, deve sembrare adatto all'Invocatore, deve trasmettergli le giuste sensazioni. Potrebbe essere una stanza di casa sua, un particolare edificio, una singola camera, o persino un luogo isolato all'aperto. Non può essere troppo grande, altrimenti l'Invocatore non sarà in grado di assumerne il controllo, né troppo piccolo, perché deve esserci lo spazio per l'altare e per gli importantissimi Circoli di protezione. Una misura appropriata è compresa almeno tra dieci e quindici metri quadrati. Gli Invocatori che devono costruire da zero i loro Templi, dovrebbero farlo personalmente. In questo modo le misure e le proporzioni dell'edificio potranno essere calcolate numerologicamente.

Il Tempio è un riflesso della Realtà. Quando l'Invocatore lancia un incantesimo, ad esempio per distruggere una parte dell'Illusione e aprire un varco verso l'Inferno, egli vedrà le mura del Tempio come un riflesso delle mura che circondano la nostra realtà. Questa connessione sarà ulteriormente rinforzata se il Tempio sarà arredato con oggetti collegati alla Dottrina di Magia del mago. Il Tempio di un necromante sarà quindi decorato con teschi, ossa e magari anche campioni di tessuto in formaldeide, oltre ad immagini di morte e distruzione. Il Tempio di un Invocatore della Passione sarà decorato con immagini, simboli e oggetti di natura sessuale.

L'INTERNO E LA CONSACRAZIONE DEL TEMPIO

L'altare deve essere eretto al centro del Tempio. Simboleggia le basi dell'intera Magia, l'abilità dell'uomo di influenzare il mondo. L'altare può

avere molte forme differenti, ad esempio la classica forma allungata, ma più spesso consiste in due pezzi separati posti uno sopra l'altro, in modo da non infrangere la simmetria della stanza. Il materiale viene deciso dall'Invocatore: pietra, legno, acciaio o persino plastica. Sopra l'altare l'Invocatore traccia simbolicamente la parte della realtà sulla quale intende operare o con cui desidera interagire. Un Invocatore della Morte disegnerà forme geometriche rappresentanti i cerchi dell'Inferno e le varie fasi della morte; un Invocatore del Tempo e dello Spazio tratterà invece delle formule per i calcoli relativi allo SpazioTempo.

L'altare si erge nel mezzo del **Cerchio Magico**, ovvero il particolare più importante del Tempio. È all'interno del Circolo che l'Invocatore svolge tutte le sue cerimonie, che è in grado di proteggersi dalle potenze ostili ed evitare di essere visto da loro. Il Cerchio dovrebbe essere ampio a sufficienza da permettere una totale libertà di movimento attorno all'altare. Viene tracciato permanentemente quando si crea il Tempio, preferibilmente con del filo di rame, pietre colorate, o qualche altro materiale molto ben visibile, in grado di spiccare sul pavimento. Attorno al perimetro del Circolo vengono scritti i nomi delle potenze o delle creature che l'Invocatore considera sue alleate. Se non intende nominare alcuna entità, può disegnare nove stelle attorno al perimetro esterno del Circolo. Esse rappresentano i nove pianeti e il potere divino dell'uomo, e proteggono l'Invocatore dai suoi nemici. Alcuni decidono anche di tracciare un simbolo permanente all'interno del Circolo, un pentacolo per simboleggiare l'uomo, oppure uno o più esagrammi per simboleggiare la relazione tra l'uomo e Dio, o una Tau (a forma di "T greca"), o ancora una Croce Cabalistica formata da dieci quadrati, ognuno dei quali rappresenta uno dei guardiani dell'Illusione, ossia un Arconte o un Angelo della Morte.

Quanto tutti questi dettagli esteriori sono a posto, il Tempio deve essere consacrato. Prima di tutto occorre santificarlo. L'Invocatore purifica se stesso digiunando e osservando la più completa astinenza per una settimana intera. Ogni giorno svolge anche dei Rituali minori per allontanare le influenze negative dal Circolo Magico, e per rafforzarlo. Si pulisce poi ogni superficie del Tempio, tutto deve sembrare nuovo e inutilizzato, come se fosse appena stato creato. A questo punto il Tempio può essere santificato. Le modalità dipendono dal temperamento dell'Invocatore e dalla sua Dottrina Magica di appartenenza, l'elemento comune è il fatto che l'altare viene bagnato con dell'olio, e che si deve bruciare dell'incenso per purificare l'aria.

L'Invocatore cammina per tre, sette o nove volte attorno al Circolo e invoca le entità i cui nomi sono stati scritti lungo la circonferenza, per ottenere protezione. Una volta santificato, il Tempio deve essere consacrato per mezzo di uno specifico rituale, descritto nel paragrafo dedicato agli "Incantesimi Generali".

TEMPLI PROVVISORI

Si può creare un Tempio provvisorio consacrando un luogo grazie a una cerimonia speciale che richiede 24 ore di digiuno e meditazione. L'Invocatore traccia un Circolo ed erige un altare, poi si siede all'interno del Cerchio e medita. Passati un giorno e una notte può finalmente celebrare il rituale di consacrazione descritto tra gli Incantesimi Generali. Un Tempio provvisorio, come dice il nome stesso, ha una validità temporanea ma permette all'Invocatore di beneficiare del suo punteggio di Capacità pieno. D'altro canto il Tempio potrà essere utile per un solo incantesimo, nominato durante il rituale di consacrazione. Una volta lanciato l'incantesimo, il Tempio non sarà più utilizzabile.

GLI STRUMENTI DELLA MAGIA

L'Invocatore utilizza diversi oggetti per riuscire a incanalare il potere durante i propri incantesimi. Quelli più comuni sono la Spada, la Bacchetta, la Coppa, la Corona e l'Anello. È preferibile che siano stati tutti realizzati a mano dall'Invocatore stesso, e consacrati con rituali simili a quello utilizzato per consacrare l'intero Tempio. Chiunque non sia in grado di crearsi da solo i propri componenti deve spendere parecchio tempo per trovare oggetti adatti e in grado di funzionare bene assieme.

LA SPADA

La Spada è lo strumento che serve a recidere e a separare. Solo ciò che è indivisibile può resistere al potere della Spada, e soltanto l'uomo stesso è indivisibile da un punto di vista magico. La Spada quindi rappresenta anche l'Ego indivisibile dell'Invocatore e viene usata per trovare soluzioni semplici a problemi complicati. La Spada è spesso uno strumento usato nei rituali in cui l'idea centrale è la ricerca della conoscenza. È anche un'arma utiliz-

zata per bandire entità dalla nostra realtà, e per difendersi dagli attacchi magici.

Nella maggior parte dei casi gli Invocatori scelgono di forgiare o acquistare delle vere spade d'acciaio o di bronzo, altri invece preferiscono ricavarle dal legno o persino dal vetro. Durante i suoi rituali l'Invocatore impugnerà e userà la Spada proprio come un'arma, spesso brandendola con entrambe le mani, come si fa con una spada da kendo, in modo da imprimere la massima potenza.

LA BACCHETTA

La Bacchetta è lo strumento che più di ogni altro è associato alla Magia, rappresentando la volontà, l'intuito dell'Invocatore riguardo i poteri divini, e all'energia che si sprigiona da essi. La Bacchetta può essere usata per evocare e vincolare le entità, oltre che per influenzare e sottomettere le altre persone. Nella Magia esoterica tradizionale può anche essere usata per suggellare dei giuramenti, o per aumentare l'Equilibrio Mentale dell'Invocatore. Nella Dottrina della Passione la Bacchetta rappresenta il principio maschile, mentre la coppa è quello femminile.

L'aspetto esteriore della Bacchetta ha una certa importanza. Dato che rappresenta il potere, il suo aspetto è un riflesso di come l'Invocatore concepisce la propria energia. Una Bacchetta dorata si troverà più facilmente in mano ad un Invocatore sicuro di sé e consapevole del proprio potere, che non si vergogna dell'influsso che riesce ad esercitare sulle altre persone. Un Invocatore più umile sceglierà invece una Bacchetta meno appariscente.

LA COPPA

La Coppa simboleggia lo sviluppo, la redenzione, l'istinto e la perfezione. È strettamente collegata all'immagine del Graal e ai calici in genere. La coppa viene usata negli incantesimi di trasformazione, di divinazione e in quelli che permettono di influenzare il prossimo. Viene usata anche nei rituali di conoscenza in cui l'Invocatore è alla ricerca di una sintesi tra fonti apparentemente frammentarie. Nella Dottrina della Passione la Coppa è il principio femminile, che avvolge e circonda quello maschile. Un rituale che utilizzi contemporaneamente la Coppa e la Spada creerà un paradosso che potrà essere utilizzato per scuotere l'Illusione.

La Coppa può essere fatta di qualsiasi materiale, è sufficiente che possa contenere tanto liquido quanto un comune bicchiere. La coppa apporta la sua massima quantità di energia se viene riempita con un fluido che potrà poi essere bevuto dall'Invocatore.

LA CORONA

La Corona rappresenta la supremazia dell'Invocatore sulle forze e sulle entità richiamate nelle sue evocazioni. In definitiva, si tratta del simbolo che più di tutti fa riferimento alla divinità dell'Uomo e viene utilizzata per recuperare i poteri divini necessari a lanciare un incantesimo. La sua sola vista informa l'entità evocata che l'Invocatore un tempo era un dio, e un giorno sarà nuovamente destinato a recuperare questa sua divinità.

Come la bacchetta, anche la corona può inviare messaggi differenti a seconda della sua fattura. Potrebbe essere una semplice fascia con la quale cingere il capo, oppure un diadema d'oro decorato con gemme preziose. Le creature richiamate dall'Invocatore giudicheranno la sua personalità dall'aspetto esteriore della bacchetta e della corona.

L'ANELLO

L'anello simboleggia l'infinito. In un rituale rappresenta ciò che è più vasto dell'uomo stesso, la Vera Realtà. Viene usato principalmente per influenzare il Tempo e lo Spazio. L'anello compare anche in quei pochi rituali che possono essere celebrati da un uomo comune, e che possono in qualche modo influenzare la vera realtà oltre l'illusione. L'anello dovrebbe essere fatto di un materiale resistente e avere la forma di un cerchio perfetto, abbastanza largo per essere usato nei rituali. Le dimensioni di un braccialetto sono solitamente sufficienti.

CREARE GLI INCANTESIMI

Un Invocatore sufficientemente abile è in grado di imparare come creare incantesimi personali. Deve prima di tutto definire l'effetto che desidera ottenere, poi si dedica alla formulazione del rituale adatto. Il giocatore descrive al GM ciò che intende fare. A questo punto il GM decide il livello di Dottrina dell'incantesimo e la Dottrina di pertinenza. Per fare questo è sufficiente confrontarlo con gli incantesimi già esistenti e decidere un valore ragionevole.

Il punteggio di Dottrina dell'Invocatore deve essere alto almeno quanto quello dell'incantesimo che vuole creare. Se il GM decide che l'incantesimo appartiene alla Dottrina della Passione, con un grado di Dottrina pari a 10, l'Invocatore deve avere

almeno 10 nella Dottrina della Passione per poter creare un rituale che funzioni.

Ora l'Invocatore deve iniziare a raccogliere le fonti necessarie e dedicarsi agli studi che possono aiutarlo a creare il rituale. Deve trovare dei simboli e una visualizzazione abbastanza forti da riuscire ad attirare le energie magiche che produrranno l'effetto voluto. Se un Invocatore trascura le ricerche e gli approfondimenti rischia – nei casi peggiori – di rilasciare la propria energia senza alcuna possibilità di controllarla, dando quindi origine ad un vero e proprio caos intorno a sé. L'Invocatore descrive in dettaglio lo specifico rituale pensato appositamente per l'incantesimo. Il tempo necessario per questo lavoro è uguale al grado di Dottrina dell'incantesimo, espresso in settimane. Un incantesimo con un punteggio di Dottrina pari a 10 richiederà quindi 10 settimane per essere creato.

Infine l'Invocatore effettua un Tiro Capacità contro il suo punteggio di Dottrina. L'Effetto deve essere uguale o superiore al grado di Dottrina dell'incantesimo. Per poter creare un incantesimo con un grado di Dottrina pari a 10, l'Effetto del Tiro deve essere almeno 10. Se il Tiro fallisce, l'Invocatore deve ricominciare dall'inizio. Un Fallimento Disastroso significa una vera e propria catastrofe. Se l'Invocatore ottiene 20 (o 20 due volte se il grado di Dottrina è elevato), crede fermamente di aver creato un incantesimo che funziona. Ma quando cerca di lanciarlo, subirà i peggiori effetti collaterali immaginabili. Se cerca di migliorare il proprio aspetto diventerà orribilmente sfigurato, se cerca di evocare un Angelo di protezione richiamerà al suo posto un'incarnazione di Astaroth, se sta cercando di aprire un portale verso Metropolis sarà invece scaraventato direttamente all'Inferno.

Quando l'incantesimo è completato l'Invocatore dovrà comunque impararlo nel solito modo, non possiede la capacità automatica di lanciarlo solo perché lo ha creato.

UN ESEMPIO:

LA NASCITA DI UN NEFARITA

Mario d'Este, un Invocatore della Morte, vuole creare un incantesimo che gli permetta di trasformarsi in un Nefarita, in modo da poter tornare dall'Inferno per tormentare i propri nemici. Inizia facendo una descrizione dell'incantesimo.

Tramite l'incantesimo l'Invocatore potrà trasformarsi permanentemente in un Nefarita. Le sue Abilità cambieranno completamente e lui sarà in grado di scegliere le Abilità speciali che preferisce. Muterà anche il suo aspetto e la sua personalità subirà delle alterazioni: i lati sadici e moralistici saranno certamente rafforzati, la compassione scomparirà.

Il GM analizza la descrizione. Si tratta chiaramente di un incantesimo che appartiene alla Dottrina della Morte. Implica un cambiamento permanente del corpo e della mente dell'Invocatore, il che ricorda un po' Pervertire il Feto (grado di Dottrina 30) o Cambiare Sesso (grado di Dottrina 35) appartenenti alla Dottrina della Passione. Diventare un Nefarita è però un cambiamento più drastico rispetto a Pervertire il Feto o Cambiare Sesso, quindi il GM decide che il giusto grado di Dottrina dell'incantesimo debba essere 40. Mario ce la fa per un pelo, il suo Grado nella Dottrina della Morte è infatti 41.

Con un punteggio di Dottrina pari a 40 l'incantesimo richiede 40 settimane per essere completato. Mario studia interi grimori contenenti rituali legati alla Dottrina della Morte. Analizza a fondo uno strano libro del XVIII secolo che descrive in dettaglio la natura dei Nefariti. Impara a memoria lunghi passaggi del Libro Egiziano dei Morti. Arriva persino ad evocare un Nefarita, allo scopo di parlargli e scoprire ulteriori dettagli sulle loro menti e sul loro modo di ragionare.

Il rituale sta lentamente prendendo forma. Per prima cosa le pareti dell'Illusione devono essere abbattute e si deve stabilire una connessione con il luogo di origine dei Nefariti, cioè l'Inferno. Per fare questo si utilizza una stella a nove punte che rappresenta Astaroth. L'Invocatore la disegna al centro del Circolo Magico e tutto intorno al Circolo traccia i Segni dello Zodiaco. L'Invocatore dovrà poi cancellarli nel corso dell'incantesimo, allo scopo di abbattere l'Illusione. Ma dovrà fare appello soprattutto alle sue doti umane per creare il Nefarita, per questo motivo il mago disegna attorno alla stella a nove punte i simboli di Saturno, che influenza gli istinti, di Nettuno, che influenza l'inconscio, e di Marte, che influenza l'aggressività. Accanto ad ogni simbolo planetario viene accesa una candela nera per simboleggiare che gli istinti umani sono più importanti sia dell'Illusione (i segni dello zodiaco), sia della Morte (la stella di Astaroth). Tra Saturno, Nettuno e Marte, l'Invocatore disegna gli altri sei simboli planetari, ma più piccoli. Anche questi dovranno essere cancellati durante il rituale, nel momento in cui egli reprimerà i lati della sua umanità per diventare un Nefarita.

Tutto quanto descritto fino ad ora costituisce la fase preparatoria del rituale. A questo punto Mario decide che la Spada è lo strumento più adatto per il suo incantesimo. Poi deve redigere la formula d'invocazione. Questa dovrà cogliere i tratti più nefaritici già presenti nella sua personalità e verrà ampliata e pervertita fino alla formulazione finale. Anche il corpo sarà distorto e alterato per rispecchiare la corruzione dell'anima. Mario descrive in dettaglio l'Invocazione e la gestualità: l'Invocatore solleva la Spada ed invoca Astaroth pronunciando nove dei suoi nomi. Poi cammina attorno al Circolo, cancellando i segni dello zodiaco, uno dopo l'altro, fino ad annullare l'influsso dell'Illusione sul rituale. In questo momento si apre un passaggio verso l'Inferno, senza alcuna barriera intermedia. Nel passo successivo fa appello ad Anubis, l'entità in grado di aprire i cancelli dell'Oltretomba. Cammina quindi in senso antiorario attorno alla stella a nove punte e con la spada cancella dal

pavimento i sei simboli più piccoli e bandisce le loro influenze planetarie. La componente verbale del rito consiste nell'annunciare di non essere più Mario d'Este, ora egli appartiene all'Oltretomba e all'Inferno, a Saturno e a Nettuno, ed è governato dalla legge delle fiamme di Marte. A questo punto si posiziona successivamente su ognuna delle nove punte della stella e la trasformazione può avere luogo.

Nella fase di visualizzazione la stella di Astaroth compare come un sole nero, ma sono le tre luci di Marte, Saturno e Nettuno a risplendere con più intensità. I segni dello Zodiaco e gli altri simboli planetari sono perdono gradualmente la loro luminosità fino a spegnersi completamente. Dalle tre luci sorge la visione del Nefarita. Quando l'Invocatore entra nella stella a nove punte si fonde con questa visione e subisce la trasformazione completa.

A questo punto il rituale è stato descritto in ogni dettaglio. Il GM osserva la descrizione e decide che ci vorranno tre giorni per lanciare l'incantesimo, perché la trasformazione deve avvenire gradualmente. Tre giorni implicano una perdita di 80 punti Resistenza. Un Tiro di Ego può comunque negare l'intero incantesimo, a dispetto del fatto che è l'Invocatore stesso a voler essere trasformato. Tutto sommato, alcuni istinti inconsci di auto-conservazione potrebbero costringerlo a rifiutare in extremis questa irreversibile trasformazione in un mostro.

Mario effettua un test con i dadi per la Dottrina della Morte e ottiene 14. Non è un risultato sufficiente, deve ottenere un successo critico per riuscire. Spende altre 40 settimane studiando e lavorando al proprio rituale. La volta successiva ottiene un 3. Un Risultato Perfetto. Aggiunge +10 all'Effetto.

$41-3+10 = 48$. L'incantesimo funzionerà. Ora non gli resta che impararlo per poterlo utilizzare.

CREARE IL RITUALE

La fase principale nella creazione di un incantesimo consiste nel formulare il rituale adatto per farlo funzionare. L'Invocatore deve avere le idee molto chiare fin dall'inizio su ciò che vuole ottenere. La minima ombra di indecisione potrebbe rendere inutili tutti i suoi sforzi.

Il passo successivo è la ricerca di fonti esoteriche. Per creare un incantesimo efficace l'Invocatore deve avere accesso a numerosi testi occulti in cui trovare ispirazione sulla forma da dare al rituale. È preferibile consultare libri di magia in cui vengono descritti rituali simili. Senza i testi adatti il progetto è destinato a fallire. Il GM può decidere che è semplicemente impossibile creare un certo tipo di rituale se l'Invocatore non ha a disposizione le fonti necessarie.

Basandosi su queste fonti l'Invocatore crea un rituale per incanalare le sue energie magiche. Utilizzerà un gran numero di simboli differenti: pentacoli, segni planetari, nomi di divinità e altri oggetti. Sceglie poi gli strumenti magici che verranno utilizzati nel rituale e formula il testo dell'invocazione.

Giunti a questo punto il GM analizza il rituale e decide quanto tempo richiederà il lancio dell'incantesimo, la quantità di punti Resistenza che saranno spesi, e la possibilità di una eventuale vittima di resistere all'effetto con un Tiro di Ego.

La perdita di Resistenza è determinata dal tempo richiesto per lanciare l'incantesimo, e dal grado di difficoltà. Qui di seguito si trova una Tabella da usare come punto di partenza. Se il rituale è particolarmente complicato potrà anche implicare dei modificatori negativi, nel caso in cui ad esempio contenesse danze estatiche sfrenate o lunghi periodi di insonnia o digiuno. La perdita di Resistenza può allora essere anche raddoppiata.

TEMPO DI LANCIO	PERDITA DI RESISTENZA
0-15 MINUTI	10
15-60 MINUTI	20
1-6 ORE	30
7-24 ORE	40
1-3 GIORNI	60
3-6 GIORNI	80
6+ GIORNI	100+