

Promesse, Promesse

Un'introduzione ad *Ars Magica*TM

Un Kit d'Introduzione gratuito che include regole semplificate, un'avventura pronta da giocare, un riassunto delle regole, e sei personaggi pre-generati.

Benvenuti!

Benvenuti in *Ars Magica*! Questo Kit d'Introduzione gratuito è il vostro biglietto per l'*Europa Mitica*TM, una terra di avventure medioevali dove le leggende sono realtà. Qui, fate gelose proteggono le foreste oscure, dragoni feroci terrorizzano i villaggi indifesi, i re governano per diritto divino e i potenti stregoni padroneggiano l'*Ars Magica* - l'arte della magia.

Il Kit contiene tutto ciò di cui avete bisogno per giocare la vostra prima avventura di *Ars Magica*. È adatto per sessioni dimostrative del gioco in conventions, negozi, o ovunque si pratichino giochi di ruolo. Normalmente richiede meno di tre ore per essere completato.

Anche un narratore privo di precedenti esperienze ad *Ars Magica* può dirigere l'avventura. Un narratore esperto si troverà senza dubbio più a suo agio, ma è sufficiente leggere questo libretto ed assimilarne il contenuto per cominciare subito a giocare. Se avete una copia di *Ars Magica* 4° ed. a disposizione le cose andranno più lisce, ma, ancora una volta, non dovete scoraggiarvi se non l'avete. La cosa veramente importante è provare il sapore dell'*Europa Mitica* e divertirvi.

Prima di iniziare

Prima di tutto, se intendete soltanto giocare lo scenario contenuto in questo Kit, smettete di leggere. Se invece desiderate essere il narratore, cominciate col leggere il Riassunto dell'Ambientazione e il Riassunto delle Regole che troverete alla fine di questo libretto. Leggendo prima lo scenario, infatti, potreste rimanere un po' confusi.

Una volta che avrete letto il materiale dell'ambientazione, andate avanti e leggete lo scenario. È bene che vi sia familiare, così da poter guidare facilmente i personaggi. Nel caso i giocatori facciano qualcosa di non previsto dovrete improvvisare. Vi conviene anche dare un'occhiata ai personaggi pre-generati per avere un'idea generale delle loro capacità.

Infine, prima di sedervi e giocare, fate delle fotocopie delle schede dei personaggi e del riassunto dell'Ambientazione e delle Regole in modo che ogni giocatore possa averne una.

Questo volumetto non può ovviamente contenere tutte le regole o l'ambientazione di *Ars Magica*. Le regole sono state ridotte in alcuni punti perché voi possiate cominciare a giocare il più rapidamente possibile, e in altri punti si è sorvolato sull'ambientazione allo scopo di evitare confusione.

L'intero mondo dell'*Europa Mitica* è descritto in dettaglio nel libro delle regole di *Ars Magica* e nei suoi supplementi

(alcuni dei quali vengono descritti altrove in questo libretto), che potrete trovare nei migliori negozi di giochi in tutto il mondo. Se avete difficoltà a reperire *Ars Magica* (o ogni altro prodotto della Atlas Games) rivolgetevi al vostro negoziante o contattateci direttamente all'indirizzo qui sotto.

Ricordate che l'importante è divertirsi! Se viene fuori qualcosa che non vi sembra chiara, non temete. Il libro delle regole di *Ars Magica* contiene una quantità di informazioni che non possono essere qui condensate. Avete davanti tutto il tempo che vi pare per esplorare l'intero potenziale che *Ars Magica* può offrirvi.

Di nuovo, benvenuti in *Ars Magica* e nell'*Europa Mitica*! Speriamo che gradirete la permanenza.

Ringraziamenti

Creazione dello scenario: David Chart
Responsabile della linea di *Ars Magica*:

Damelon Kimbrough

Illustrazioni: Eric Hotz e Eric Pommer

Versione italiana : Roberto Guadagno e Giordano Rodda

Per ricevere informazioni o per un catalogo, scrivete a:

Atlas Games
PO BOX 131233
Roseville, MN 55113
USA

Servizio clienti: 651-638-0077

E-mail: info@atlas-games.com

WWW: www.atlas-games.com



Promesse, Promesse

Libellus

Stephen Eruditus della Casata Jerbiton ha fondato l'Alleanza di Libellus dieci anni fa (un periodo relativamente breve per i computi ermetici). Da allora, tutti i personaggi giocanti si sono uniti all'Alleanza, reclutati da Stephen. Hanno vissuto tutti all'Alleanza per almeno cinque anni e quindi conoscono bene i dintorni. L'Alleanza ha pochi servitori profani in rapporto al numero dei magi, ma possiede un'eccellente biblioteca. Giace in una zona con un'aura magica pari a +3, il che vuol dire che tutti i tentativi di lanciare incantesimi al suo interno ricevono un bonus di +3.

Più che da una singola torre, l'Alleanza è costituita da diversi edifici circondati da un muro di pietra. C'è un unico ingresso che è sorvegliato dai pochi grog dell'Alleanza e ci sono le loro camerate. L'edificio centrale ospita la sala del consiglio, una grande stanza dove vengono prese tutte le decisioni concernenti l'Alleanza.

Gli altri edifici importanti comprendono la biblioteca, le cucine e il Sanctum di ogni Magus. I Sancta (plurale di "sanctum") sono edifici separati, fatti di pietra e col tetto di paglia. Solo quello di Stephen ha il tetto coperto da tegole. L'Alleanza intende rivestire al più presto anche gli altri, ma non ha ancora le risorse necessarie (i tetti della biblioteca e della sala del consiglio sono anch'essi coperti da tegole).

La Sala del Consiglio

La sala del consiglio è più ampia di quanto effettivamente sia necessario all'Alleanza. È lunga 12 metri e larga 8, con un alto soffitto traforato al centro da un lucernario. Il centro della sala è occupato da una lunga tavola affiancata da numerose sedie, una per ogni magus dell'Alleanza. Ad un capo della sala, proprio al di sopra dell'entrata, si trova una balconata dalla quale degli osservatori possono assistere alle riunioni del consiglio. Le pareti sono ricoperte da arazzi raffiguranti grandi poeti del

passato: Omero, Virgilio, Ovidio, Verderis e Chrétien de Troyes. Quello di Verderis si trova di fronte al capo della tavola, gli altri sui muri laterali.

Scena d'apertura

Di primo mattino una fragorosa esplosione risuona da uno dei Aanca e tutti i Magi corrono a vedere cosa sta succedendo. Vedono Stephen, in piedi di fronte all'ingresso del suo Sanctum, circondato da luci guizzanti che occasionalmente gli crepitano attraverso il corpo. Mentre i personaggi osservano questo spettacolo, un cavaliere si presenta davanti all'ingresso, che si apre per far entrare Jocelin, un messaggero della Casata Mercere. Egli si avvicina ai personaggi giusto in tempo per osservare il corpo di Stephen che svanisce da questo piano di esistenza.

Stephen è entrato nel Crepuscolo Definitivo (uno stato in cui il mago viene sopraffatto dalla sua stessa magia e abbandona la sfera terrestre per sempre), e Jocelin può spiegarlo ai personaggi, se necessario. "Si possono controllare potenti magie solo per un tempo limitato", dice saggiamente, "prima che esse reclamino il tuo corpo per sempre. Il Crepuscolo Definitivo - di certo il vostro maestro vi ha avvertito di tale pericolo".

I personaggi che vogliono scoprire la causa del crepuscolo di Stephen (e riescono in un tiro di Intelligenza + Teoria Magica di 9+) potranno capire che ha commesso un terribile errore nel corso di quella che sarebbe stata altrimenti una semplice ricerca magica.

Jocelin della Casata Mercere

Jocelin è un Berretto Rosso privo del Dono (cioè non ha poteri magici ed è uno dei membri della casata Mercere, che vengono spesso chiamati Berretti Rossi a causa del loro tipico copricapo), e si trova in questa regione al servizio del Tribunale di Stonehenge da una dozzina di anni. È sempre stato

il benvenuto a Libellus e ora sta ripagando la cortesia ricevuta. Il suo cavallo è visibilmente esausto, e Jocelin insiste sull'urgenza del messaggio che reca, chiedendo ai Magi di essere immediatamente ammesso nella sala del consiglio. Il suo fardello è un segreto:

"La Quaesitor Timor si sta dirigendo verso l'Alleanza accompagnata dal potente Oplita Cremate Spurius della casata Flambeau. Arriverà al tramonto di domani. È stata mandata ad investigare su alcune sospette trasgressioni al codice di Hermes, e non scherza affatto - altrimenti non avrebbero mandato un Flambeau con lei. Io non so quale sia l'accusa, ma vi suggerisco di scoprirla e di tentare di difendervi".

Jocelin non conosce altri dettagli. Quando apparirà chiaro che i Magi non hanno la minima idea di quale sia il problema, il Berretto Rosso potrà, se non lo dicono prima loro, suggerire ai personaggi di investigare le attività di Stephen, visto che ormai è passato nel crepuscolo definitivo e non può difendersi da sé. Metterà in chiaro che, in accordo alla sua interpretazione della Legge Hermetica, Timor li riterrà certamente responsabili delle azioni di Stephen. Spiegherà anche che la punizione potrebbe essere l'esecuzione immediata, che Cremate Spurius sarà fin troppo felice di eseguire.

Descrizione

Jocelin indossa abiti di buona qualità ma coperti dalla polvere del viaggio e il berretto rosso dei messaggeri dell'Ordine di Hermes. Ha un aspetto comune, con i capelli castani, la barba e gli occhi verdi. Non ha abilità magiche ma indossa un anello che gli fornisce una resistenza alla magia di livello 25. È armato di un'ascia e un piccolo scudo. Quest'ultimo è incantato, così che respinge i colpi di colui sul quale Jocelin si concentra. È un abile guerriero, ma non dovrebbe aver bisogno di combattere.

Gli piace quest'Alleanza, in parte perché ha sempre ricevuto una buona accoglienza, e in parte perché ha un debole per le Alleanze giovani: ritiene che potrebbero fare grandi cose per il Tribunale, se solo avessero una

possibilità di crescere. È per questo che ha avvisato i personaggi, un fatto che, anche se non proibito dal Codice, non fa parte del genere di cose che i Quaesitor apprezzano.

Jocelin è un membro esperto dell'Ordine e farà del suo meglio per rispondere alle domande dei personaggi nel corso di tutto lo scenario. Può servire al narratore da portavoce per dare consigli ai giocatori principali.

Indagini

Se i Magi non esaminano il sanctum di Stephen non troveranno niente di rilevante, e saranno in grossi guai quando Timor arriverà. Se non ci arrivano da soli Jocelin glielo suggerirà.

Se i magi parlano con la gente dell'Alleanza (in particolare con Maud, il servo di Stephen) scopriranno che Stephen inviava e riceveva un gran numero di lettere che non passavano attraverso i Berretti Rossi. Se chiedono specificamente, scopriranno che un paio di anni fa Stephen ha lasciato l'Alleanza per alcuni giorni, portando con sé un blocco di pietra. I magi si ricorderanno certamente di quest'assenza, ma Stephen aveva l'abitudine di allontanarsi per qualche giorno, di tanto in tanto. Di nuovo, dietro specifica domanda apprenderanno che il crocifisso nel suo Sanctum è comparso subito dopo il suo

viaggio con la pietra. Se chiedono soltanto delle informazioni sul crocifisso, verranno a sapere che Stephen lo aveva da un paio d'anni.

Se esaminano i libri sulla legge Hermetica in biblioteca, troveranno molti precedenti che affermano che il commercio di libri con i mortali non costituisce interferenza (vedi Accessorio 1).

Il Sanctum di Stephen

Il sanctum è costituito da tre stanze: un'anticamera, una camera da letto e un laboratorio. I personaggi devono attraversare le prime due per giungere alla terza.

L'Anticamera

L'anticamera è confortevolmente arredata con quattro sedie, un tavolo e una credenza contenente delle stoviglie d'argento: piatti e coppe per ricevere degnamente gli ospiti. Le pareti sono ornate da due arazzi, che raffigurano scene della storia romana (Orazio Coclite che difende il ponte e Muzio Scevola che immola la sua mano). Qui non c'è niente di interessante.

La Stanza da Letto

Questa piccola stanza contiene un letto, una bacinella e una cassa piena di abiti. Gli abiti sono di ottima qualità e la bacinella appare usata regolarmente. Stephen non gradiva avere addosso l'odore dei suoi esperimenti quando riceveva i suoi contatti profani. Non ci sono decorazioni, ma la qualità dei vestiti suggerisce che Stephen avesse una fonte di reddito ulteriore rispetto a quella che gli forniva l'Alleanza.

Il Laboratorio

È la stanza principale dell'edificio e la più interessante. È piuttosto ampia e tre delle pareti sono coperte da grossi tavoli sui quali Stephen aveva piazzato il suo equipaggiamento da laboratorio. Un crocifisso è appeso sopra alla porta (cosa inusuale, poiché pochi magi sono cristiani), e al centro della sala c'è un braciere posto su un tripode, con un fuoco che brucia allegramente al suo interno. Affianco al braciere c'è un leggio coperto da alcuni fogli; un grosso pezzo di pietra, più o meno della forma e dimensione di un sarcofago giace ad un lato della porta.

Se nessuno pensa ad utilizzare un incantesimo Intellego Vim per individuare le trappole magiche che Stephen avrebbe potuto lasciare, Jocelin lo suggerisce. Non ci sono trappole, ma vedi la sezione sul braciere a pag. 4.

Qualche Altra Regola Che Dovreste Conoscere

Resistenza magica

Molti magi e altre creature soprannaturali sono resistenti alla magia. Le regole che riguardano questo aspetto sono però relativamente complicate, e non può essere resa loro giustizia qui. A meno che abbiate familiarità con le regole, semplicemente sottraete da ogni tiro per lanciare incantesimi l'abilità di Parma Magica del bersaglio moltiplicata per 5 (Parma Magica significa "scudo magico") o il suo valore di Resistenza Magica.

Incantesimi mirati

Alcuni incantesimi (quelli che hanno le parole "mirato: +x" nella loro descrizione) devono essere mirati per avere effetto. Quando li lancia, il magus deve fare un

tiro aperto di Percezione + Raffinatezza + il modificatore di mira dell'incantesimo. Ai fini di questo scenario, assumete che ogni totale superiore a 6 è un successo.

Subire danno

Nelle situazioni in cui un personaggio può essere ferito fisicamente, il testo può dire "subisce +10 di danni", o qualcosa di simile. Semplicemente fate un tiro aperto e aggiungete il numero indicato. Il bersaglio fa un tiro aperto e aggiunge il suo Assorbimento. Sottraete il totale del bersaglio dal vostro e dividete il risultato per cinque (arrotondando per difetto). Questo è il numero di livelli di salute che il bersaglio perde. Naturalmente, se il totale del bersaglio supera il vostro non vengono inflitti danni.

I livelli di Salute funzionano come i livelli di Fatica: ogni livello perso dà delle penalità a tutte le azioni. Queste penalità si cumulano con quelle della Fatica. I livelli di ferite vengono recuperati molto più lentamente dei livelli di Fatica, quindi considerate che nel corso di questo scenario non ne verrà recuperato nessuno.

Gittata, Durata e Bersagli

Tutti gli incantesimi hanno dei valori che indicano la loro gittata, la durata e i bersagli consentiti. Questi sono scritti sulle schede dei personaggi per tutti gli incantesimi codificati. Se non avete familiarità con le regole e i termini usati non vi dicono niente, usate il vostro giudizio. Se avete il libro delle regole a portata di mano, fate riferimento alle pag. 103-104.

L'Equipaggiamento del Laboratorio

Niente di particolare: molti magi utilizzano qualcosa di simile. Un paio di cose sono inusuali, ma siccome tutti i magi imparano qualche strana tecnica dai loro maestri, e sviluppano le loro, ciò è normale.

Il Crocifisso

Completamente d'oro e decorato con 4 pietre preziose, è un oggetto decisamente fuori luogo in questo laboratorio, sia perché è un simbolo cristiano, sia per la sua opulenza. Non è magico, ma se viene rimosso dal muro (è semplicemente appeso ad un chiodo) ed esaminato si potranno leggere sul retro le parole "Donum Abbatis Sancti Edmundi" (dono dell'Abate di S. Edmondo). L'abbazia di S. Edmondo si trova a due ore di cavallo dall'Alleanza.

Il Leggio

I fogli sul leggio sono appunti per un trattato di teologia, che verte sull'affidabilità della magia naturale e sui rischi delle tentazioni demoniache. Contengono molti riferimenti ad Abelardo, Aristotele, Agostino, e anche a qualche autore minore. Il trattato è chiaramente incompleto, ma è possibile capire che si tratta di una ferma difesa dell'ortodossia della pratica della magia naturale. Jocelin confermerà che la sua esistenza non dovrebbe costituire un'infrazione del Codice, poiché non è stato ancora diffuso.

Il Braciere

Un incantesimo Intellego Vim indicherà che c'è qualcosa di altamente magico nel braciere (uno scatola con una pergamena, benché l'incantesimo non lo riveli), sotto le fiamme. Svela anche che il braciere stesso è incantato, poiché le fiamme sono alimentate dalla magia (il fuoco non è magico in sé, ma se viene spento la magia del braciere lo riaccende subito). Frugare tra le fiamme provoca +10 danni per round. Chiunque ci provi dovrà fare un tiro semplice + Percezione per round. Se ottiene 6+, la scatola viene trovata.

Le fiamme possono essere evitate magicamente. Un incantesimo spontaneo Perdo Ignem o Rego Ignem di livello 10+ permette di cercare nel braciere senza danno. Perdo Vim 20+ avrà lo stesso effetto, ma in più in

questo caso bisognerà spegnere normalmente le fiamme. Anche un uso creativo di altre forme consente di recuperare la scatola: in linea generale, il livello necessario dovrebbe essere 15+.

La scatola è incantata per resistere al fuoco, ed è fredda al tatto. Una volta tratta dal braciere può essere aperta: contiene un cartiglio (vedi Accessorio n.2). Si tratta del contratto tra l'Abbazia e l'Alleanza, che garantisce all'Alleanza l'esenzione da certe tasse e il diritto di raccogliermela essa stessa dalle terre che la circondano. Inoltre l'Alleanza riceverà una somma di denaro ogni anno in cambio di non meglio specificati "servigi particolari". Un tale accordo costituisce chiaramente un'infrazione del Codice, e Jocelin lo evidenzierà se nessun altro se ne rende conto.

Il Blocco di Roccia

Il blocco di roccia è completamente liscio, senza segni di coperchio. È cavo e contiene i diari di laboratorio di Stephen, ma può essere aperto soltanto facendo uso della magia, come ad esempio con incantesimi Muto Terram o Perdo Terram di livello 10+. Intellego Terram rivelerà che è cavo, e Intellego Animal rivelerà la presenza di libri all'interno (la pergamena è fatta di materia animale). Né la roccia né i libri al suo interno sono magici, e così Intellego Vim non sarà di nessuna utilità.

Se i personaggi scorrono in fretta queste carte scopriranno che Stephen ha inventato un gran numero di incantesimi e creato diversi oggetti magici, che è un esperto della forma Mentem (come già sapevano), e che non ha condiviso tutte le sue scoperte con i membri dell'Alleanza. Se invece cercano specificamente nei diari di laboratorio un'informazione sulla pietra magica di cui si parla nella corrispondenza di Stephen (vedi sotto), la troveranno (vedi Accessorio n.3). Questo testo gli dirà che aspetto ha la pietra e quali sono i suoi poteri.

I Tavoli

Anche i tavoli sono cavi, e contengono la corrispondenza di Stephen. Un incantesimo Intellego Herbam di livello 10+ mostra le cavità, un Intellego Animal 10+ individua la pergamena delle lettere. Muto o Perdo Herbam consente di raggiungerle (livello 10+ in entrambi i casi).

Fare la cernita delle lettere richiede un paio d'ore ma rivela un'intensa corrispondenza con l'Abate di S. Edmondo, con un canonico della cattedrale di Norwich e con

un Magister dell'Università di Parigi (vedi Accessori 4,5 e 6). Le lettere del canonico e del Maestro riguardano degli scambi di libri e non costituiscono violazione del Codice. Una ricerca in biblioteca permette di rinvenire dei precedenti in tal senso. Le lettere dell'Abate invece sono molto più sospette. Svelano che Stephen era tenuto a procurare una sorta di pietra magica in cambio di un contratto che garantisce lo status dell'Alleanza. Ciò è decisamente contrario al Codice, come Jocelin potrà confermare.

Passare all'Azione

A questo punto, i personaggi hanno probabilmente un giorno di tempo prima dell'arrivo di Timor. Devono decidere una linea di condotta. Possono cercare di rovesciare tutta la colpa su Stephen: Jocelin pensa che sia una buona mossa, ma che sembrerebbe più convincente se i personaggi recuperassero la pietra e mettessero fine all'accordo con l'Abate. Possono decidere di nascondere tutto, ma Jocelin li avvertirà che verranno probabilmente scoperti. Potrebbero anche decidere di combattere il Quaesitor e l'Oplita: Jocelin glielo sconsiglierebbe con forza, e se persistono lascerà l'alleanza, dopo avergli assicurato che si faranno ammazzare.

Ascoltati i consigli di Jocelin, la condotta più probabile è un tentativo di recuperare la pietra. Però se i personaggi scelgono di fare qualcosa di diverso non c'è problema, perché quando Timor arriverà pretenderà che recuperino la pietra o affrontino l'immediato Ripudio (l'espulsione dall'Ordine verosimilmente seguita dalla morte). L'ordine nel quale si svolgono questi eventi non è importante. Attraverso Jocelin i personaggi dovrebbero essere fortemente incoraggiati a rientrare in possesso della Pietra prima che Timor arrivi, in modo da poter rafforzare la loro posizione di innocenti spettatori. Tuttavia non devono essere forzati a farlo ora. Se ne incaricherà Timor più tardi, se necessario.

L'Abbazia

I personaggi hanno diversi modi per ritrovare la Pietra. Il primo è entrare in contatto con l'Abate e negoziare la sua restituzione - le lettere contengono alcuni argomenti che potrebbero essere utili. La seconda è di fomentare un contrasto tra i monaci sull'accordo stabilito con l'alleanza, e poi di far loro un favore rimuovendo la Pietra.

Ancora una volta, le lettere suggeriscono che il priore potrebbe essere un buon bersaglio per questo tipo di strategia. Il terzo è corrompere un monaco per farli entrare nell'Abbazia e lasciarli il tempo sufficiente per rimuovere la Pietra. Indagini nella città situata ai piedi dell'Abbazia riveleranno ai personaggi che il cellario è l'uomo che fa al caso loro. L'ultima, ovvia soluzione, è intrufolarsi nell'Abbazia e rubare la Pietra. Tutte queste possibilità verranno discusse in seguito. Se i giocatori si inventano qualcosa di diverso, dovrete improvvisare. Jocelin può dare qualche consiglio su questo punto, ma si limiterà ad evidenziare che un assalto frontale ad un importante monastero è una seria violazione del codice, e cose del genere.

Laura del Dominio è di livello 4 all'interno dell'Abbazia e di livello 6 nella chiesa (l'aura del Dominio viene sottratta ai tiri per lanciare incantesimi fatti al suo interno).

Samson, l'Abate

L'Abate Samson ha concluso l'accordo con Stephen in cambio della Pietra. Non è un uomo pio; si preoccupa principalmente di governare l'Abbazia e di accrescere sia il suo potere che la sua sicurezza. Come risultato, è stato un buon Abate, e non ha ritenuto di comprometersi accordandosi con un magus. Tuttavia, in qualche modo è preoccupato per questo patto un po' particolare. Benché non pensi che sia diabolico - e Stephen gli ha promesso di scrivere un trattato che dimostri che non lo è - sa che potrebbe avere delle difficoltà a convincere gli altri monaci, specialmente il Priore e alcuni dei vescovi locali. Così, se si sfruttano questi suoi timori, e specialmente se gli si racconta che i magi non guardano con favore a questo tipo di patti, si potrebbe convincerlo che il gioco non vale la candela. Se il crocifisso viene restituito e il contratto e le lettere bruciate in sua presenza sarà ancora più soddisfatto, perché non resterà alcuna traccia. Al contrario, se i personaggi lo minacciano direttamente concluderà che eliminarli sia il miglior modo di proteggerli. L'Abate di S. Edmondo è un dignitario ecclesiastico di rango pari ad un vescovo e può farli accusare di eresia e di satanismo in un batter d'occhio. Anche se i personaggi ne venissero fuori, cacciarsi in guai così grossi a tutti gli effetti pratici equivale ad un fallimento.

Se Samson viene convinto rimuovere la Pietra sarà facile. L'Abate dirà semplicemente ai suoi monaci che i personaggi sono muratori, e che sorveglierà personalmente l'opera. Può anche procurare un adeguato rimpiazzo per la Pietra dalla fornitura dell'Abbazia.

Samson è un uomo assai intelligente (Int +2) e molto esperto nel gestire l'Abbazia. È difficile ingannarlo (Comprensione del Volgo 5, Per +1), per cui è preferibile che i personaggi espongano il problema in modo da fargli capire che la situazione è pericolosa tanto per loro quanto per lui.

Samson accetta di ricevere chiunque dica di provenire da Libellus, e si manterrà cortese a meno che i personaggi non comincino a minacciarlo. È uno degli uomini più potenti d'Inghilterra e si aspetta di essere trattato con il dovuto rispetto. I personaggi che si rivolgono a lui da pari a pari potranno avere problemi a giungere ad un accordo.

Fisicamente, Samson è un uomo piccolo, e veste l'abito scuro dei Benedettini. L'unico gioiello che indossa è un anello, con la cui effigie ha sigillato il contratto posseduto dall'Alleanza. La sua voce è ferma e può mostrare grande autorità quando necessario.

John, il Priore

John è un monaco attempato ed è stato in quest'Abbazia sin da bambino. Vive seguendo alla lettera la regola di San Benedetto, e alcuni monaci nel chiostro sussurrano che sia un santo. È certamente più devoto di quanto una persona normale possa diventare: è stato nominato Priore perché tutti si fidano di lui, tutti credono che meriti questo onore e nessuno vuole realmente stargli troppo vicino (il Priore è il secondo nella gerarchia del monastero e sostituisce l'Abate in caso di assenza o morte).

John e Samson non vanno troppo d'accordo. John vede Samson come un uomo corrotto e mondano, mentre Samson teme che John porti l'Abbazia alla completa rovina appoggiando una Crociata o qualche altra follia. Ciononostante, i due sono giunti ad instaurare un *modus vivendi* e l'Abbazia funziona bene. John lascia che Samson si occupi degli affari terreni con i quali non vuole immischiarsi, e Samson sorvola su molte delle idee di John sulla vita spirituale della comunità.

Se i personaggi contattano John devono farlo ai suoi termini. Ciò vuol dire fingere pietà e proclamare a gran voce che sono veramente rattristati di apprendere dei maneggi di Samson, e similia. Fortunatamente John è piuttosto ingenuo, e così una buona recita dovrebbe convincerlo. I personaggi devono comunque condurre la discussione con attenzione: non vogliono certo che John li accusi in pubblico di essere magi. Una possibile linea di condotta è giocare sulla tentazione cui verrebbero esposti i monaci più deboli e i laici, nel caso in cui si sapesse della pos-

sibilità di trattare con i magi. In ogni caso, se riescono a convincerlo ad andare a parlare direttamente con Samson, John persuaderà facilmente l'Abate che la pietra va rimossa; i personaggi potranno occuparsene sotto la sua direzione. Egli naturalmente si aspetta che poi la distruggano, a meno che non riescano a fornirgli una ragione convincente per non farlo.

John è vecchio, ben oltre i sessanta, e fragile. I suoi capelli sono bianchi e radi, il volto rugoso e severo. La sua voce resta pur sempre possente, specialmente nel denunciare i peccatori, di tanto in tanto gracchia. John cita frequentemente le Scritture; la sua fede non è solo di facciata.

Richard, il Cellario

Richard è un monaco di mezza età, affidato al monastero da bambino e cresciuto qui. Sfortunatamente la sua personalità è totalmente incompatibile con una vita di santa contemplazione. Come mercante, sarebbe stato senza dubbio un rispettabile membro della comunità. Come monaco, è una disgrazia. Oculata corruzione ed omicidio gli hanno permesso di ottenere la carica di Cellario (amministratore di tutti i possedimenti terreni del monastero), nella quale si trova a suo agio. Può mangiare e bere quanto vuole e spesso lascia il monastero per sovrintendere agli acquisti, il che gli dà la possibilità di incontrarsi con le sue tante amichette.

Se i personaggi chiedono in giro in città, presto scopriranno che può essere facilmente corrotto per lasciar entrare e uscire gente nel monastero. Quindi è sufficiente raccontargli qualche frottola. Se gli dicono la verità, infatti, andrà di filato dall'Abate, perché ci sono comunque dei limiti oltre i quali non è disposto a rischiare la sua anima immortale. L'Abate penserà che l'Alleanza stia cercando di rinnegare il suo patto, e metterà la città e i nobili locali contro di loro. Se i personaggi inventano una storia plausibile per giustificare la necessità di entrare nell'Abbazia, potranno convincerlo. Più la storia è terra terra, meno sarà elevata la somma da dargli. In ogni caso i fondi dell'Alleanza sono sufficienti alla bisogna. Se la storia non lo convince pienamente potrà decidere di spiare i personaggi: non appena fanno qualcosa di imprevisto cambierà idea e darà l'allarme.

Richard è piuttosto sovrappeso: il suo abbigliamento di qualità fin troppo elevata è inusuale per un monaco. Sarà lieto di parlare con i personaggi perché si annoia molto nel monastero e potrà essere corrotto facilmente.

Il Furto

I personaggi possono tentare di entrare di soppiatto nell'Abbazia per recuperare la la Pietra, ma si faranno quasi certamente scoprire. I monaci sono svegli a tutte le ore, poiché devono adempiere i loro uffici divini di giorno come di notte. Valutate le precauzioni prese dai personaggi, assegnate un livello di difficoltà e fate un tiro ogni ora per vedere se un monaco sbuca nei dintorni.

Se i personaggi penetrano nell'Abbazia di giorno saranno presi automaticamente. La comunità non è grande, benché l'Abbazia lo sia, e anche se indossano l'abito dei monaci saranno individuati come estranei. Se vengono presi viene lanciato l'allarme. Dovranno sforzarsi molto per venire fuori senza creare altri problemi, ma ciò dipende totalmente dalla scusa che si inventeranno.

La Pietra

La Pietra è incassata nel muro esterno dell'Abbazia, che è ora protetto da danni e rotture. Il primo problema è che i personaggi non sanno dov'è. Se si accordano con Samson, o se lo fa John, non ci sono problemi; gli verrà mostrata la pietra giusta. Se provano una diversa soluzione, trovarla è più difficile. Essi devono prima di tutto sapere che stanno cercando una Pietra. Frugare l'abbazia con incantesimi Intellego Vim è il modo migliore per essere catturati e bruciati per stregoneria (però se i personaggi ci provano lasciategli una possibilità di trarsi in salvo con una scusa). A meno che non abbiano letto i diari di laboratorio di Stephen, dovranno lanciare incantesimi su ogni pietra del posto. Ciò è più prudente che tentare di rivoltare l'intero complesso, e così se sono cauti potrebbero farcela. Se hanno letto i diari sapranno che forma ha la Pietra e quali sono i suoi poteri: potranno quindi iniziare a cercare dalle fortificazioni e individuarla a vista. In questo caso hanno una ragionevole possibilità di non essere presi.

Rimuovere la Pietra è un altro problema. Essa sostiene una parte del muro, e certo non può essere semplicemente tirata via. Si dovrà usare la magia. Il Narratore dovrà valutare la situazione caso per caso. Ogni tentativo ragionevole potrebbe funzionare. Se agiscono sotto il controllo dell'Abate, è preferibile che fingano di usare degli attrezzi normali, ma questi rendono il lavoro solo un po' più facile. Una volta rimossa la Pietra, si dovrà riempire il buco. Se usano un incantesimo Creo Terram di livello 10+ per creare una pietra, questa sparirà al sorgere del sole (il momento in cui gli incantesimi non permanenti sva-

niscono). Se parte del muro crolla, l'Abate farà subito cercare gli stregoni che l'hanno attaccata e ben presto manderà delle truppe all'Alleanza (ricordate, Samson sa quale pietra è sparita, e sa da dove viene). Di nuovo, se si sono accordati con Samson avranno una pietra normale da mettere nel buco.

L'ultima difficoltà è portare la pietra fuori dall'Abbazia. Non è un problema se Samson sta supervisionando l'operazione, ma altrimenti è complicato, visto che il blocco in questione misura due piedi per due per cinque [60x60x150 cm]. Quasi certamente sarà necessario ricorrere ancora alla magia, e la scena andrà probabilmente improvvisata. Una volta che è fuori dell'Abbazia, la Pietra può essere momentaneamente nascosta senza correre rischi, ma è difficile che i personaggi siano in grado di riportarla all'Alleanza prima dell'arrivo di Timor, a meno che non elaborino un piano veramente brillante.

La Quaesitor

La Quaesitor Timor e l'Oplita Cremate Spurius hanno una ben meritata fama di intolleranti. Timor ha sentito parlare dell'accordo concluso con l'Abbazia ed è venuta ad investigare. Il passaggio di Stephen nel Crepuscolo Definitivo sarà visto con qualche sospetto, ma le parole di Jocelin dovrebbero convincerla. Il resto della storia dipende da cosa faranno i personaggi.

Se non sono riusciti a scoprire niente, Timor li rimprovera per la loro negligenza e investiga lei stessa. Troverà tutte le tracce nel laboratorio di Stephen e pretenderà che i personaggi risolvano il problema entro due giorni, costringendoli in pratica a completare lo scenario, con il vantaggio che partono con tutti gli indizi. Possono però scordarsi di ogni congratulazione ed aspettarsi una formale reprimenda al prossimo incontro del Tribunale di Stonehenge.

Se hanno capito cosa è successo e tentano di bluffare, Timor li scoprirà usando un incantesimo codificato chiamato "*Il Raggelante Respiro della Menzogna*". In questo caso, Timor li prende in custodia e convoca immediatamente un tribunale per giudicarli. Non hanno nessun modo di difendersi e verranno Ripudiati (cioè, espulsi dall'Ordine, cacciati e uccisi). Jocelin dovrebbe averli avvertiti chiaramente del rischio che correvano.

Se hanno fatto qualche tentativo di risolvere la situazione, Timor sarà più indulgente. A meno che non abbiano soltanto messo sottoposta l'Abbazia e violato spudoratamente il Codice (bruciando qualche monaco, per esempio), passerà tranquillamente sopra le

infrazioni minori del Codice, riconoscendo che erano necessarie per riparare il danno. Se hanno recuperato la pietra, restituito il crocifisso e annullato il contratto, Timor arriverà perfino a far loro le sue congratulazioni. Per quanto riguarda i risultati intermedi tra questi due estremi, le reazioni della Quaesitor dipendono principalmente dalle azioni dei magi. Se hanno agito in modo davvero errato, potrebbero anche essere spediti indietro all'Abbazia per porre riparo ai problemi che hanno causato, e Timor cercherà di crear loro delle noie anche sulla corrispondenza di Stephen riguardante i libri. I magi dovrebbero essere in grado di giustificare quei rapporti basandosi sui precedenti scoperti nella biblioteca.

Se i personaggi cercano di combattere, moriranno nella tempesta di fuoco scatenata da Cremate per spazzare via l'Alleanza. Non hanno assolutamente alcuna possibilità di cavarsela.

Non vengono fornite le statistiche né per Timor né per Cremate Spurius. Sono magi di grado più elevato e possono fare ai personaggi tutto quel che vogliono. Tuttavia sono entrambi fermi sostenitori del Codice e non lo infrangeranno in nessun caso.

Timor è una donna alta, dagli occhi neri. Porta una veste blu scuro con un'aquila stilizzata ricamata sul pettorale sinistro e le insegne di quaesitor sulla destra. Il suo modo di interrogare è aggressivo e intimidatorio. Giunge all'Alleanza convinta della colpevolezza dei personaggi.

Cremate è basso, vestito di rosso e oro. Parla ben poco, limitandosi a guardare torvamente i personaggi. La sua funzione in questo scenario è di fornire la potenza di fuoco necessaria ad assistere Timor.

Conclusione

Dopo che lo scenario è finito, assicuratevi di rispondere a tutte le domande dei giocatori. Ditegli cosa avrebbero potuto fare di meglio e rispondete ad ogni domanda riguardante *Ars Magica* (se conoscete le risposte). Se avete una copia del libro delle regole di *Ars Magica* lasciate che i giocatori gli diano un'occhiata.

Ancora, dite ai giocatori che vogliono saperne di più che questo scenario e un catalogo completo dei libri di *Ars Magica* sono disponibili gratuitamente presso la Atlas Games a chiunque ne faccia richiesta. Possono ottenerli sia via posta (l'indirizzo è altrove in questo libro) sia attraverso il web (<http://www.atlas-games.com>).

Infine, assicuratevi di ringraziare i giocatori per aver provato *Ars Magica*!

Fabricor, Seguace di Verditius

Caratteristiche

Int +3, Per +1, Asc -2, Com -1, For 0, Cos +1, Des +2, Rap 0

Taglia Assorbimento Sicurezza Ingombro

0 +1 3 0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Concentrazione 4, Raffinatezza 4, Tradizione di Hermes 3, Tradizione delle Leggende 5, Teoria Magica 5, Parma Magica 2, Penetratura 1, Scrivere Latino 3, Parlare Inglese 4, Parlare Latino 5, Lavorare la Pietra 6, Falegneria 2

Arti

Creo 10, Intellego 8, Muto 10, Perdo 8, Rego 7, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 0, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 12, Vim 7

Il Circolo della Pietra Incantata

Creo Terram 30

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Struttura

Mirato: +0

Totale di lancio: +18

Crea un muro circolare di pietra alto 3,5 metri e del diametro di 10. Ha una resistenza alla magia di +20. È necessario mirare l'incantesimo solo se si intende circondare un bersaglio specifico.

Da Statua ad Animale

Muto Terram 25

G: Tiro, D: Al/Tr, B: Individuo, Rituale

Totale di lancio: +11

Incanta la statua di un animale delle dimensioni di una mano, fatta di pietra o terra. In seguito, ogni volta che qualcuno pronuncia la parola di potere (scelta durante il rituale) la statua si trasforma in un esemplare vivente dell'animale raffigurato. L'animale segue i comandi della persona che ha proferito la parola di potere e si ritrasforma in statua solo se ucciso o se gli viene ordinato. Se l'animale viene ucciso, la statua non sarà più incantata. Bisogna toccare la statua quando si pronuncia la parola di potere.

L'Occhio Acuto del Minatore

Intellego Terram 20

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +21

Il lanciatore può individuare un certo tipo di materiale (oro, diamante, sabbia), specificato al momento del lancio e che si trova a non più di 3 metri di profondità. Il lanciatore avrà inoltre un'idea della quantità e della purezza, se appropriato.

Difesa Circolare contro le Fate della Montagna

Rego Terram 20

G: Speciale, D: Anello, B: Circolo

Totale di lancio: +20

Nessuna fata della terra o della pietra il cui totale di Punti Fatati è uguale o inferiore al livello dell'incantesimo può influire sui bersagli dell'incantesimo. Le fate non possono attraversare il circolo magico, direttamente o indirettamente, né possono usare attacchi a distanza o incantesimi su coloro che si trovano all'interno. Osservato durante la notte e sotto certe angolazioni, l'anello può sembrare una cupola color marrone scuro.

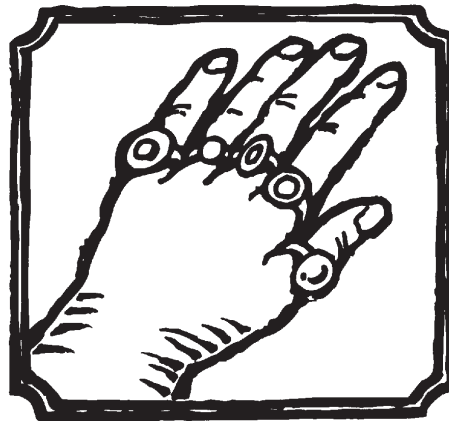
La Distruzione della Barriera Metallica

Perdo Terram 15

G: Tiro, D: Istantaneo, B: Speciale

Totale di lancio: +21

Infrange una barriera di metallo o di pietra spessa fino a 30 cm. Coloro che si trovano entro un passo da



Simbolo della casata Verditius

tale barriera, o sul lato opposto rispetto a voi, subiranno +10 danni. Metalli magici o di natura alchemica possono resistere a questo incantesimo.

L'Abisso della Terra Spalancata

Perdo Terram 15

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Speciale

Totale di lancio: +21

Un cerchio di terra di 1,80 metri si infossa lasciando al suo posto una buca profonda 3 metri.

L'Invisibile Mano del Ladro

Rego Terram 15

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +20

Solleva un oggetto del peso non superiore a 1,5 chilogrammi e lo teletrasporta in una sacca o in una borsa in vostro possesso. L'incantesimo non funziona se l'oggetto in questione è indossato, tenuto in mano, toccato, osservato da qualcuno che non siate voi, o se è una cosa vivente. Dovrete inoltre sapere esattamente dove si trova e cos'è.

Sigilla la Terra

Creo Terram 15

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Locale

Totale di lancio: +23

Crea abbastanza terra da riempire una buca larga fino a 6 metri e profonda 3.

Il Dardo di Cristallo

Muto Terram 10

G: A vista, D: Istantaneo, B: Piccolo

Mirato+4

Totale di lancio: +20

Dal terreno ai vostri piedi sorge un dardo di cristallo lungo 25 cm., che poi fluttuerà nell'aria e si dirigerà veloce come una freccia verso un bersaglio che sia entro la gittata "lontano". Infligge +10 danni.

Gli Occhi degli Eoni

Intellego Terram 10

G: A Vista, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +21

Determina l'età di qualsiasi oggetto non vivente, con un margine d'errore del 10%.

Il Portatore Invisibile

Rego Terram 10

G: Vicino, D: concentrazione, B: Individuo

Crea una forza invisibile che può trasportare oggetti del peso e dimensioni di una grande cassa. Grosso modo, ha la capacità di una persona molto forte (For +5); più pesante l'oggetto, più lento sarà il portatore invisibile. Se si rende necessaria una certa delicatezza, bisogna effettuare un tiro aperto + Raffinatezza + intelligenza di 12 o più. L'incantesimo può trasportare solo oggetti inanimati e non può sollevarli a più di 2 metri dal suolo. Non può trasportare il lanciatore.

Sondare l'Argento Puro

Intellego Terram 4

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +21

Una gibbosità nel terreno vi guiderà all'argento, se vicino.

Gregorius, Seguace di Bonisagus

Caratteristiche

Int +3, Per +2, Asc +1, Com +1, For -1, Cos 0, Des 0, Rap -2

Taglia Assorbimento Sicurezza Ingombro

0 0 3 0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Certamen 2, Concentrazione 3, Tradizione di Hermes 3, Tradizione delle Leggende 4, Teoria Magica 6, Tradizione dell'Occulto 5, Parma Magica 2, Scrivere Latino 1, parlare Inglese 4, Parlare Latino 5, Teologia 1

Arti

Creo 10, Intellego 10, Muto 7, Perdo 8, Rego 8, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 7, Herbam 0, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 7, Terram 0, Vim 12

Percepire la Magia che Indugia

Intellego Vim 30

G: Vicino, D: Concentrazione, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Ogni volta che viene lanciato un incantesimo, questo lascia nella zona un residuo magico che può essere percepito da questo incantesimo. Viene rivelato il tipo di incantesimo lanciato e si ha un'idea del suo potere. Tuttavia, non vengono fornite altre informazioni.

L'Eterno Oblio del Demone

Perdo Vim 25

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Indebolisce e forse arriva anche a distruggere un demone. Effettuate un tiro aperto + il livello dell'incantesimo - 5: per ogni punto con cui il risultato supera il Potere Demoniaco del bersaglio, quest'ultimo ne perde uno. Se il punteggio di Potere Demoniaco arriva a 0 il demone è rimandato all'Inferno per un ammontare non specificato di tempo. Se conoscete il vero nome del demone potete raddoppiare il vostro tiro. Notate che lanci ripetuti di questo incantesimo sono particolarmente efficaci, visto che i lanci precedenti riducono il numero che avete da superare.

La Spinta dello Stregone (Terram)

Muto Vim 30

G: A Vista, D: Speciale, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Lanciate quest'incantesimo in contemporanea ad un altro che non sia di livello superiore. Quest'ultimo aumenta il livello effettivo di +5, ma non potrà superare quello de La Spinta dello Stregone. Gli effetti dei 5 livelli extra sono a discrezione del Narratore. Quest'incantesimo non può essere lanciato sullo stesso incantesimo più di una volta. Ci sono dieci versioni diverse di questa magia, una per ogni Forma. Quella che conoscete funziona con gli incantesimi Terram.

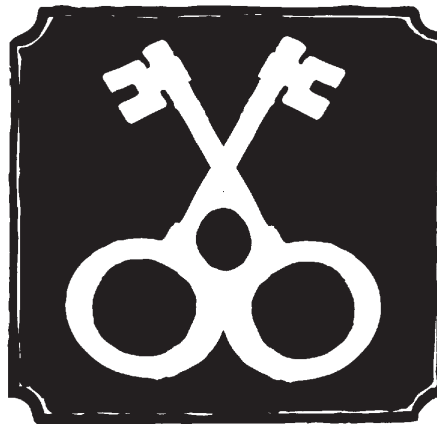
Difesa Circolare contro i demoni

Rego Vim 20

G: Corpo, D: Anello, B: Circolo

Totale di lancio: +20

Quando "costruite" l'anello, il Narratore fa in segreto un tiro aperto sommando il livello dell'incantesimo -5: tutti i demoni che hanno un punteggio di Potere Demoniaco uguale o inferiore al risultato della somma non sono in grado di penetrare il cerchio, né di danneggiare chi si trova al suo interno. Se rilanciate l'incantesimo, il secondo anello cancella il primo, indipendentemente dalle rispettive potenze. Alcuni magi lanciano quest'incantesimo prima di andare a dormire. Durante la notte, sotto certe angolazioni, l'anello può essere visto come una sfera



Simbolo della casata Bonisagus

argentea.

Il Dono Fantomatico

Creo Vim 15

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Il bersaglio dell'incantesimo diventa "segnato" dalla magia, proprio come la maggior parte dei magi. Gli animali e le persone si comportano nei suoi confronti proprio come fosse un magus: lo sfuggono e si sentono a disagio nelle sue vicinanze, sebbene coloro che lo conoscono non reagiscono in maniera ostile, ma tendano semplicemente a stargli alla larga. L'incantesimo non ha effetto su coloro che possiedono già il Dono, compreso chi è benedetto dal Dono Gentile.

Unire l'Essenza della Bestia

Muto Vim 15

G: Tocco, D: Istantaneo, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Concentra la vis grezza (potere magico in forma tangibile) presente in un cadavere in una parte di quel cadavere, dalla quale può essere rimossa. Questo incantesimo vi permette di riunire tutta la vis grezza che trovate senza trasportare in giro interi cadaveri di mostri. Ricordate che la vis presente in molte creature magiche è già concentrata in questo modo in alcuni organi specifici: comunque l'incantesimo vi permette di spostarla dove preferite.

Disincantare

Perdo Vim 15

G: tocco, D: Istantaneo, B: Individuale, Rituale

Totale di lancio: +20

Fate sì che un oggetto magico perda permanentemente i suoi poteri, sempre che il livello di quest'incantesimo + un tiro aperto +5 sia superiore a quello dell'incantesimo di livello più alto presente nell'oggetto. L'incantesimo verrà completamente distrutto, così come tutta la vis contenuta nell'oggetto. Ciò che rimane è in tutto e per tutto normale, e può essere nuovamente imbevuto con incantesimi in seguito.

Il Guscio dei Misteri Opachi

Creo Vim 10

G: Tocco, D: Permanente, B: Individuale, Rituale

Totale di lancio: +22

Lanciato su un oggetto magico, quest'incantesimo fa in modo che tutti i tentativi di indagarne i poteri falliscano completamente, a meno che il tiro di Investigare del magus non sia superiore al livello del rituale. Una volta che un magus ha individuato la presenza di un "guscio" (per es., superandolo), questo non avrà più alcun potere nei suoi confronti.

La Bilancia del Peso Magico

Intellego Vim 5

G: Tocco, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +22

Quando lancia quest'incantesimo, il magus tiene le mani lontane dal corpo, mette nella sinistra un ammontare noto di vis (di solito un pondo) e poi piazza una quantità sconosciuta di vis nella destra. Dopo aver lanciato l'incantesimo, il magus può percepire il "peso" (quanti "ponti") della vis sconosciuta mettendola in relazione a quello noto. Se l'incantesimo viene lanciato senza niente per misurare la quantità sconosciuta di vis, avrete solo un'idea generale del suo valore. L'incantesimo non può essere utilizzato per determinare la quantità di vis grezza investita in un oggetto.

Percepire la Natura della Vis

Intellego Vim 5

G: Tocco, D: Istantaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +22

Potrete determinare a quale Arte è legata una scorta di vis grezza. Vi sembrerà che la vis brilli con un'aura appropriata alla Tecnica o alla Forma con la quale è associata. Alcuni dei colori sono simili, ma resta facile distinguerli se l'oggetto è tenuto in mano e osservato per qualche secondo.

Jonaquil, Seguace di Merinita

Caratteristiche

Int +3, Per 0, Asc +2, Com +1, For -1, Cos 0, Des -2, Rap +1

Taglia Assorbimento Sicurezza Ingombro

0 0 3 0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Tradizione Inglese 2, Etichetta 4, Tradizione delle Fate 6, Tradizione di Hermes 3, Legge Hermetica 1, Tradizione delle Leggende 2, Teoria Magica 5, Parma Magica 3, Scrivere Latino 3, Parlare Inglese 4, Parlare Latino 5, Raccontare Storie 5

Arti

Creo 8, Intellego 0, Muto 12, Perdo 0, Rego 7, Animal 7, Aquam 0, Auram 0, Corpus 8, Herbam 10, Ignem 0, Imaginem 10, Mentem 7, Terram 0, Vim 0

Le Visioni dei Tormenti Infernali

Muto Imaginem 30

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Fa in modo che tutto ciò che il bersaglio vede o sente appaia terrificante. Il mondo sembra fundamentalmente lo stesso, se non per il fatto che tutto è orribilmente trasformato in qualche maniera. Il bersaglio deve fare un tiro aperto + Costituzione per vedere quanto bene resiste alla mostruosa natura della sua nuova prospettiva.

Tiro Risultato

<0 Spaventato fino alla morte (letteralmente)

1-5 Incapacitato, -1 permanente alla Cos

6-9 Incapacitato con paura

10-15 Fuga, combatte a -6 se messo all'angolo

16+ Continua, -3 a tutti i tiri di dado

La Penetrante Punta Ligna

Muto Herbam 25

G: Tocco, D: Istantaneo, B: Individuale

Mirato: +2

Totale di lancio: +17

Trasforma un pezzo di legno in un giavelotto affusolato, robusto e appuntito che vola nell'aria verso un bersaglio. Il danno dipende dalle dimensioni dell'oggetto dal quale viene creato il giavelotto: bastone (e oggetti più grandi) +10, ramo di 60 cm +8, verga +5. Se il giavelotto trafigge un corpo, la sua rimozione causa la perdita automatica di un livello di salute da parte del bersaglio, a meno che non venga effettuato con successo un tiro aperto di Costituzione di 6 o più (aggiungete l'eventuale punteggio di Chirurgia di colui che rimuove il giavelotto).

Ricordi di Memorie Mai Vissute

Muto Mentem 25

G: A vista, D: Istantaneo, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Cambia il ricordo di un bersaglio riguardo a un qualche dettaglio in un ricordo simile, ma allo stesso tempo diverso. Il bersaglio non è più sicuro di questa memoria falsificata che di quella autentica, così creare ricordi particolarmente strani significa che quasi sicuramente saranno scoperti come falsi.

Risveglio dell'Albero Dormiente

Muto Herbam 25

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Pone un albero qualunque in uno stato di coscienza simile a quello di un uomo. Un albero di questo tipo può vedere e sentire quello che gli sta accadendo attorno con il normale livello umano di percezione.



Simbolo della casata Merinita

Inoltre può condividere alcuni attributi mentali o tratti della personalità del Magus. L'albero può ridisporre i suoi rami nel corso di molte ore, sebbene troppo lentamente perché la gente possa osservarne il movimento di secondo in secondo. La maggior parte degli alberi nelle aree magiche è già "risvegliata".

La Voce Prigioniera

Rego Imaginem 15

G: Tiro, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +17

Ruba la voce di una persona e la chiude in una borsa. La persona non può parlare a meno che la borsa non sia aperta, nel qual caso la voce arriva dalla borsa stessa e non dalla bocca della vittima. Se la vittima grida mentre la borsa è chiusa, questa vibra visibilmente.

La Danza dei Bastoni

Muto Herbam 15

G: Vicino, D: Momentaneo, B: Piccolo

Totale di lancio: +22

Fa sì che un palo, bastone, asta o qualsiasi altro oggetto di legno lungo, sottile e non vivente si pieghi e si ritorca selvaggiamente per qualche secondo e poi si fermi di scatto, conservando la sua nuova forma contorta. Un bastone che si ritorce colpisce chi lo tiene in mano e fa un danno di +4, con un possibile bonus se l'arma all'estremità del bastone colpisce l'individuo.

Il Panico del Cuore Tremante

Creo Mentem 15

G: Vista, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +15

Crea una smisurata paura in una persona verso uno specifico oggetto, persona, o luogo.

L'Aura della Nobile Presenza

Muto Imaginem 10

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Il bersaglio appare più forte, autoritario e convincente. Numerosi sottili mutamenti nell'aspetto portano a questo cambiamento, compresi una luce del volto leggermente soprannaturale, una postura più eretta e una voce più forte e vellutata. L'Ascendente del soggetto aumenta di +1, o sale fino a 0, a seconda di quale possibilità dia il miglior risultato. Il personaggio guadagna un +3 ai tiri per influenzare, guidare o convincere gli altri.

La Trappola degli Arbusti Intrecciati

Creo Herbam 10

G: Vicino, D: Speciale, B: Speciale

Totale di lancio: +18

Fa sì che dei rampicanti robusti e legnosi crescano rapidamente dalla terra fertile. Gli arbusti coprono un'area circolare di circa due passi di diametro e arrivano fino a due metri d'altezza. Qualunque cosa al loro interno viene immobilizzata. Per evitare gli arbusti, il bersaglio deve fare un tiro aperto di Rapidità - Ingombro di 9 o più. Liberarsi richiede un tiro aperto di Forza di 12 o più (ne è permesso uno per round). Chi non è intrappolato può liberare una persona in due round, se ha gli attrezzi adatti. Gli arbusti si indeboliscono e invecchiano fino a diventare polvere dopo un'ora.

Il Passo del Mago

Rego Imaginem 10

G: Personale, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +17

La vostra immagine appare spostata fino a un passo di distanza da dove realmente siete, così che gli attacchi a voi diretti, probabilmente, vi mancheranno. Ogniqualvolta l'immagine viene colpita con successo, scompare e riappare in un altro posto.

La Trasformazione del Bastone Spinoso

Muto Herbam 5

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Piccolo

Totale di lancio: +22

Fa sì che su un pezzo di legno (fino a due metri di lunghezza) crescano spine robuste e appuntite, in qualunque punto voi lo tocchiate. Se l'incantesimo è lanciato su un bastone, le spine fanno un danno di +4 la prima volta che un attacco ha successo, dopodiché si spezzano.

Justin, Seguace di Tremere

Caratteristiche

Int +3, Per +2, Asc +1, Com +1, For 0, Cos 0, Des -2, Rap -1

Taglia Assorbimento Sicurezza Ingombro

0 0 3 0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Riflessi 6, Certamen 5, Concentrazione 3, Etichetta 2, Comprensione del Volgo 3, Tradizione di Hermes 3, Intrigo 3, Teoria Magica 5, Parma Magica 2, Scrivere Latino 3, Parlare Inglese 4, Parlare Latino 5

Arti

Creo 0, Intellego 12, Muto 0, Perdo 0, Rego 0, Animal 8, Aquam 0, Auram 0, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 7, Mentem 10, Terram 7, Vim 8

Scrutare nella Mente Mortale

Intellego Mentem 30

G: Vista, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Potete estensivamente sondare e conoscere il contenuto della mente del bersaglio, inclusi i suoi obiettivi immediati e a lungo termine, le sue debolezze e forze personali, e altre informazioni pertinenti. Il bersaglio può resistere a questo incantesimo facendo un tiro aperto di Intelligenza di 9 o più.

Porre la Domanda Silenziosa

Intellego Mentem 20

G: Vista, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Potete fare una silenziosa domanda mentale al bersaglio, e poi scoprire la risposta. La verità della risposta è limitata dalla conoscenza del bersaglio. Domande tipo "Cosa faresti se...?" spesso ricevono risposte inaccurate. È probabile che otteniate che cosa il personaggio pensa farebbe, non necessariamente cosa farebbe davvero.

Gli Occhi del Terreno Traditore

Intellego Terram 20

G: Vista, D: Momentanea, B: Confine

Totale di lancio: +19

Potete intuitivamente dire se qualsiasi terreno naturale che vedete è insidioso, come ad esempio se una zona rocciosa è franabile.

La Cerca Inesorabile

Intellego Corpus 20

G: Connessione arcana, D: Concentrazione, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Determina la locazione di una persona specifica. Per lanciare l'incantesimo avete bisogno di una mappa e di una connessione arcana con il bersaglio (come un brandello di vestito o un oggetto personale). Dopo aver lanciato l'incantesimo, potete muovere il dito sulla mappa al ritmo di un piede quadrato all'ora (ovvero un metro quadrato ogni 10 ore). Quando il vostro dito passa sopra il luogo rappresentato sulla mappa dove si trova la persona cercata, sentirete la presenza del soggetto (se la persona non è nell'area coperta dalla mappa, non ci sono sensazioni). Potete localizzare la persona con un margine di errore di pollice sulla mappa. Così, una mappa con una scala maggiore darà informazioni più precise. Ogni incantesimo permette la ricerca su una sola mappa.

La Caccia dell'Erba Selvatica

Intellego Herbam 15

G: Tocco, D: Concentrazione, B: Individuale

Totale di lancio: +19



Simbolo della casata Tremere

Quando lanciate quest'incantesimo, la vegetazione della foresta vi guida (o guida il bersaglio dell'incantesimo) fino all'esemplare più vicino del tipo di pianta che cercate, a patto che voi (o il bersaglio) continuiate a concentrarvi. Per seguire questi segni seminascosti, che includono rami che indicano e tronchi inclinati, è necessario un tiro aperto di Percezione di 6 o più. Una pianta del tipo che cercate deve necessariamente trovarsi all'interno del bosco nel quale vi trovate, altrimenti l'incantesimo fallirà automaticamente.

La Percezione dei Motivi Conflittuali

Intellego Mentem 15

G: Vista, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Potete individuare le motivazioni conflittuali dietro le azioni di un bersaglio. Così potete capire che una guardia sente il conflitto fra la paura e il dovere. Questo incantesimo è spesso usato prima dell'applicazione di un incantesimo Muto, visto che di solito è più facile cambiare le emozioni di un bersaglio dopo averle percepite piuttosto che crearle da zero.

La Visione della Bestia Predatrice

Intellego Animal 15

G: Tocco, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Toccano le ferite causate da una bestia, ricevete una sua immagine mentale dalla prospettiva della persona o creatura attaccata - utile per capire che cosa ha ucciso il vostro cavallo. Se la vittima non ha visto la bestia, nemmeno voi potete vederla. Se l'attaccante non era una bestia, l'incantesimo si rifiuta di funzionare (sebbene dobbiate comunque fare un lancio per controllare i fal-

limenti).

L'Occhio del Medico

Intellego Corpus 5

G: Vista, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Determina la salute generale di una singola persona. Affezioni specifiche vi appaiono come aree di colore giallo sul corpo della persona. Per identificare malattie inusuali è necessario un tiro aperto di Percezione + Medicina. Il fattore di difficoltà è dato dalla rarità della malattia.

Lucidia, Seguace di Flambeau

Caratteristiche

Int +3, Per 0, Asc -2, Com -1, For +1, Cos +2, Des +1, Rap 0

Taglia	Assorbimento	Sicurezza	Ingombro
0	+2	3	0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Certamen 3, Tradizione d'Inghilterra 1, Raffinatezza 5, Tradizione di Hermes 3, Tradizione delle Leggende 2, Teoria Magica 5, Parma magica 4, Penetrazione 6, Scrivere latino 3, Parlare Inglese 4, Parlare Latino 5

Arti

Creo 10, Intellego 0, Muto 7, Perdo 8, Rego 10, Animal 0, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 0, Ignem 12, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 7, Vim 0

Sfera delle Fiamme Abissali

Creo Ignem 35

G: Vicino, D: Momentanea, B: Individuale

Mirato: 0

Totale di lancio: +24

Questo incantesimo crea, nella vostra mano, una palla di fuoco delle dimensioni di una mela. Quando la lanciate (entro il raggio dell'incantesimo), esplose in fiamme non appena colpisce qualcosa, facendo +30 danni. Chiunque, entro 5 passi, guardi l'esplosione deve fare un tiro aperto su Costituzione di 12 o più o venire accettato per un round (o permanentemente, in caso di fallimento critico). Potete tenere la palla nella vostra mano fino a tre round prima di lanciarla. Dopo tre round, si spegne.

Protezione contro Calore e Fiamme

Rego Ignem 25

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +24

Mantiene lontani il fuoco e il calore, rendendo loro impossibile avvicinarsi a meno di un passo dal bersaglio. Questo rende il bersaglio immune da fiamme o calore di intensità minore di quella di un incendio. Il bersaglio ha diritto a un Assorbimento di +15 contro tutti i danni legati al fuoco. Tutti i fuochi più piccoli di un incendio (quindi quelli con un bonus al danno uguale o minore di +15) non penetrano la protezione. Questi fuochi semplicemente diminuiscono di intensità al passaggio della persona protetta e poi si riintensificano dopo che se n'è andata.

Evocare il Freddo Indubitabile

Perdo Ignem 20

G: Portata, D: Momentanea, B: Stanza

Totale di lancio: +22

Raffredda l'aria nella stanza bersaglio (o entro 10 passi dal bersaglio all'aperto), lasciandola di poco sotto la temperatura di congelamento. Tutte le cose non viventi sono completamente gelate, non solo in superficie. Tutte le cose viventi perdono un livello di Fatica e devono fare un tiro aperto su Costituzione di 6 o più per evitare di perderne un secondo. Un fuoco grande come un incendio diventa piccolo come un fuoco da campo, i falò diventano piccoli come i fuochi delle torce, e i fuochi da campo o più piccoli si spengono.

Il Balzo del Fuoco

Rego Ignem 20

G: Vicino, D: Momentanea, B: Individuale

Mirato: +2

Totale di lancio: +24

Fa sì che un falò faccia un salto di fino 10 passi in qualsiasi direzione, dove continuerà a bruciare se c'è combustibile o altrimenti si spegnerà. Per colpire il bersaglio

è necessario un tiro per Mirare: le fiamme fanno +10 danni.

Lo Strale di Fuoco

Creo Ignem 20

G: Speciale, D: Momentanea, B: Individuale

Mirato: +1

Totale di lancio: +24

Un getto di fuoco di venti centimetri di diametro, a forma di lancia, vola dalle vostre palme facendo +25 di danno. Viene inflitto un punto in meno per ogni passo di distanza fra voi e il bersaglio. Oltre 25 passi, le fiamme svaniscono.

Il Lampo di Fiamme Scarlatte

Creo Ignem 15

G: Vicino, D: Momentanea, B: Piccolo

Mirato: -3

Totale di lancio: +24

Un brillante lampo rosso esplose in aria dove desiderate. Se mirate il volto di una persona (ciò richiede un tiro di Mirare), il bersaglio deve fare un tiro aperto su Costituzione di 9 o più per evitare una temporanea cecità. Se il bersaglio fallisce criticamente il tiro, diventa permanentemente cieco. Se accettato temporaneamente, egli può fare un tiro semplice su Costituzione di 9 o più ogni ciascun minuto per cercare di riprendersi. Il lampo è equivalente alla vista diretta del sole.

Sollevare il Pupazzo Ciondolante

Rego Corpus 15

G: Vicino, D: Concentrazione, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Solleva verticalmente in aria una persona di Taglia +1 o meno. Generalmente, potete far salire o scendere il bersaglio alla velocità con cui sale il fumo, ma una persona più pesante si alza più lentamente e scende più rapidamente.

La Prigione di Fiamme

Muto Ignem 15

G: portata, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +21

Trasforma un falò in una prigione della forma di un castello in miniatura. Una persona che si trova al suo interno non viene bruciata, ma subisce +25 danni se cerca di fuggire.

Addolcire le Fiamme Infuriate

Perdo Ignem 15

G: Tiro, D: Momentanea, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Annula il calore di un falò, che comunque continua a bruciare fino a quando il combustibile già in fiamme non

viene consumato. Le fiamme non si diffondono, e non feriscono nessuno a parte ciò che stanno già bruciando. Se il fuoco viene estinto e riacceso, brucerà di nuovo poiché ora è un fuoco differente.

Le Spirali di Fumo Malsano

Creo Auram 15

G: Lontano, D: Momentanea, B: Stanza

Totale di lancio: +19

Del fumo spesso, giallo e sulfureo si innalza dal luogo che scegliete, riempiendo un'area circolare del diametro di nove passi. Blocca la vista, e per ogni round che qualcuno respira il fumo, deve fare un tiro aperto su Costituzione per non perdere un livello di Fatica. Una volta che un personaggio è Svenuto, ulteriori fallimenti dei tiri comportano la perdita di Livelli di salute. Il fumo viene dissipato naturalmente; può durare per meno di un minuto all'aperto, o può aleggiare in una stanza chiusa per ore. L'area dove viene lanciato l'incantesimo sarà danneggiata. Le piccole piante appassiranno e moriranno, e la crescita degli alberi si fermerà. Un debole puzzo di zolfo rimane per giorni su qualunque cosa sia stata esposta al fumo.

La Lanterna senza Fiamma

Creo Ignem 10

G: Tocco, D: Concentrazione, B: Stanza

Totale di lancio: +24

Illumina la stanza dove siete con una luce equivalente a quella di una torcia o lanterna, finché vi concentrate. Quando usate dell'olio per lanterna, l'olio viene sparso sopra un oggetto, e la luce emana da quell'oggetto. Se lanciato all'aperto, questo incantesimo illumina un'area di un diametro di circa 5 passi.

Il Palmo di Fiamma

Creo Ignem 5

G: Tocco, D: Concentrazione, B: Piccolo

Totale di Lancio: +24

Una fiamma balza dal vostro palmo, che deve rimanere rivolto verso l'alto per tutta la durata dell'incantesimo. La fiamma fa +10 danni a chiunque altro la tocchi.

Meles, Seguace di Bjornaer

Caratteristiche

Int +3, Per +1, Asc -1, Com +2, For -2, Cos 0, Des +1, Rap 0

Taglia Assorbimento Sicurezza Ingombro

0 0 3 0

Livelli di Fatica

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Svenuto

Livelli di Salute

√ OK, ○ 0, ○ -1, ○ -3, ○ -5, ○ Incapacitato

Abilità

Allevare animali 3, Certamen 1, Tradizione di Hermes 3, Tradizione delle Leggende 6, Teoria Magica 5, Parma Magica 2, Scrivere Latino 3, Cantare 5, Parlare Inglese 4, Parlare latino 5, Sopravvivenza 4, Seguire Tracce 2

Arti

Creo 8, Intellego 8, Muto 10, Perdo 0, Rego 7, Animal 12, Aquam 0, Auram 7, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 0, Vim 0

Meles può assumere la forma di un merlo a piacimento.

La Maledizione di Circe

Muto Corpus 35

G: Vicino, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Trasforma una persona in un maiale. Il bersaglio può resistere alla trasformazione facendo un tiro aperto su Costituzione di 9 o più.

Trasformazione della Bestia Predatrice nell'Apatico Rospo

Muto Animal 30

G: Vicino, D: Sole, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Trasforma qualsiasi animale in un rospo, a meno che questi non riesca a fare un tiro aperto su Taglia di 9 o più. Gli uccelli sono così diversi dai rospi da avere un +3 di bonus al tiro. Un rospo appena creato può terrorizzare i contadini e i servi, poiché molti credono che i rospi trasudino una sostanza velenosa dalla loro pelle.

La Forma del Predatore Dei Boschi

Muto Corpus 25

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Mettete la pelle di un lupo su di voi o di qualche altro, e il bersaglio si trasformerà in un lupo. Il bersaglio può ritrasformarsi quando vuole, ponendo fine all'incantesimo. Dovete possedere la pelle di un lupo per usare questo incantamento.

Il Tocco Risanante del Chirurgo

Creo Corpus 20

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +18

La persona toccata può recuperare un livello di Salute facendo un tiro aperto su Costituzione di 3 o più, al quale viene aggiunta l'Abilità di Chirurgia più alta fra tutti quelli che hanno curato le ferite con successo. Inoltre, sottraete la penalità della ferita dal tiro. Questo incantesimo non risana il danno di veleni o malattie, e la cura non è permanente.

Lenire il Dolore della Bestia

Creo Animal 20

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Questo incantesimo assomiglia molto alla rituale "imposizione delle mani" vista in molte chiese. Dovete ingnocchiarvi e premere le vostre mani sulla ferita recitando un quieto incantamento. Il focus, un pezzo d'ambra, che è una pietra usata normalmente dalla gente comune per curare e proteggere, viene appeso a una stringa intorno al vostro collo per aiutarvi nel lanciare l'incantesimo. L'animale toccato recupera un livello di Salute perso se



Simbolo della casata Bjornaer

fa un tiro aperto su Costituzione di 3 o più.

La Raffica dei Venti

Rego Auram 15

G: Vicino, D: Istantaneo, B: Individuale

Totale di lancio: +14

Sferza il bersaglio con venti violenti e turbinanti. Il bersaglio deve fare un tiro aperto su Taglia di 9 o più per rimanere in piedi. Se il bersaglio è controvento o si tiene su qualche supporto, egli può anche fare un tiro aperto su Forza di 9 o più. Se entrambi i tiri falliscono, il bersaglio è sbalzato via in una direzione casuale. Il bersaglio può essere danneggiato, a seconda che colpisca qualcosa.

Il Camuffamento del Nuovo Volto

Muto Corpus 15

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +20

Le sembianze del volto del bersaglio vengono trasformate in qualunque configurazione approssimativamente umana scegliate.

La Crescita delle Creature Striscianti

Muto Animal 15

G: Tocco, D: Al/Tr, B: Individuale

Totale di lancio: +22

Fa crescere un insetto, topo, rospo o un'altra piccola (Taglia -5) creatura fino a quattro volte le sue normali dimensioni. Se prima era velenosa, adesso lo è ancora di più. Le creature semi-velenose, come la maggior parte dei ragni, infliggono +8 punti di danno da veleno nella forma più grande.

Il Groviglio di Legno e Spine

Rego Herbam 15

G: Vicino, D: Concentrazione, B: Individuale

Mirato: +1

Totale di lancio: +14

Scaglia un pezzo di legno da voi scelto contro un bersaglio (è necessario un tiro per Mirare). Il legno avvolge e immobilizza il bersaglio (sempre che ce ne sia abbastanza), che deve fare un tiro aperto su Forza di 9 o più per liberarsi (un tentativo per round). Se la vittima fa un fallimento critico, non può fuggire senza aiuto esterno. Se il pezzo di legno ha delle spine, infligge un danno di +6 quando colpisce, e di nuovo ogni volta che il bersaglio cerca di liberarsi, a prescindere se con successo oppure no. Quando il mago smette di concentrarsi, il bersaglio può liberarsi con un tiro di Forza di 6 o più.

Lo Sguardo della Vipera

Rego Animal 15

G: Vista, D: Concentrazione, B: Individuale

Totale di lancio: +19

Tiene fermo un animale fintanto che mantenete contatto visivo con esso e vi concentrate.

L'Incantamento contro la Putrefazione

Creo Corpus 10

G: Tocco, D: Concentrazione, B: individuale

Totale di lancio: +18

Previene il decadimento di un cadavere umano, o di molte parti del corpo. I negromanti lo usano per preservare i corpi che hanno revitalizzato.

Gli Occhi del Gatto

Muto Corpus 5

G: Tocco, D: Al/Tr, B: individuale

Totale di lancio: +20

Il bersaglio acquisisce gli occhi di un gatto, che gli permettono di vedere nella tenebra quasi totale (ma non assoluta, come una caverna sotterranea senza luci).

Riassunto delle Regole di *Ars Magica*

Il Lancio dei Dadi

Tutti i tiri di dado in *Ars Magica* si fanno usando un dado a dieci facce. Ci sono tre diversi tipi di tiro. Il primo è il *tiro semplice*, e la sua unica particolarità è che lo 0 conta come 10. Il secondo tipo è il *tiro di qualità*, che si usa quando è possibile ottenere un successo incredibile ma non un fallimento disastroso. Anche in questo caso lo 0 conta come 10, ma se esce un uno dovete tirare ancora il dado e raddoppiate il risultato ottenuto. Se esce un altro uno, tirate il dado una terza volta e quadruplicate, e così via. L'ultimo tipo di lancio è il *tiro aperto*, che si utilizza quando un'azione può risolversi in un successo straordinario o in un fallimento disastroso. Comportatevi con gli uno come per un lancio di qualità. Se esce uno zero, però, conta come zero. In più, dovete tirare un certo numero di dadi addizionali, chiamati dadi critici. Di solito dovete tirarne solo uno, ma può darsi che ne dobbiate tirare di più (a discrezione del Narratore) se stavate tentando un'azione particolarmente difficile o pericolosa. Ogni zero ottenuto con questi dadi critici rende il fallimento ancora peggiore.

Quando siete in dubbio riguardo a quale tipo di tiro di tiro usare, usate un tiro semplice. Sarà il Narratore a dirvi quando è necessario usare ogni altro tipo di tiro.

Attività normali

Tutti i personaggi hanno due importanti tipi di punteggi: le Caratteristiche e le Abilità. Le Caratteristiche (Intelligenza, Percezione, Ascendente, Comunicativa, Forza, Costituzione, Destrezza, Rapidità) sono livelli innati di competenza, e i valori a loro assegnati variano da +5 a -5. Le Abilità indicano una competenza appresa in un determinato campo. Più semplicemente, indicano quel che il personaggio sa fare. Le Abilità hanno solo valori positivi. Non c'è un massimo punteggio teorico per un'Abilità, ma un punteggio di cinque o sei indica un livello di Abilità professionale.

Per la maggior parte delle attività, si somma un tiro di dado al punteggio di una Caratteristica e di una Abilità. Il totale viene confrontato con un fattore di difficoltà deciso dal Narratore. Se il totale è maggiore del fattore di difficoltà, l'attività tentata ha successo.

I significati delle Caratteristiche e delle Abilità sono abbastanza evidenti. Le Caratteristiche come Percezione, Forza e Comunicativa significano proprio quello che pensate, così come Abilità quali Teoria Magica o Scrivere Latino. Alcune Abilità possono essere un po' più oscure. Se avete il manuale, potete cercarle alle pagine 50-59.

Altrimenti, non preoccupatevi per ora.

Magia

Ci sono quindici Arti magiche che ogni magus conosce: cinque *Tecniche* e dieci *Forme*. Le Tecniche sono come i verbi - ciò che fai - mentre le Forme sono come i nomi - le cose sulle quali agisci. Tutti gli incantesimi sono descritti da una Tecnica e una Forma (con qualche complicazione che viene qui ignorata). In generale, un punteggio di 0-4 in un'Arte è scarso, 5-15 è rispettabile, 16-25 è buono, e superiore a 25 eccellente.

Le Tecniche sono *Creo* (creare), *Intellego* (acquisire conoscenza su qualcosa, individuare), *Muto* (rasformare), *Perdo* (distruggere) e *Rego* (controllare). Di norma sono abbreviate, rispettivamente, in Cr, In, Mu, Pe e Re.

Le Forme sono *Animal* (animali e loro derivati), *Aquam* (acqua), *Auram* (aria e tempo atmosferico), *Corpus* (corpi umani e umanoidi), *Herbam* (piante e loro prodotti), *Ignem* (fuoco), *Imaginem* (immagini e illusioni), *Mentem* (menti umane o umanoidi), *Terram* (terra, roccia e metallo) e *Vim* (la magia stessa).

Per esempio, per creare una sfera di fuoco, un magus dovrebbe usare un incantesimo *Creo Ignem*. Per distruggere una persona, dovrebbe usare un incantesimo *Perdo Corpus*. Per scoprire qualcosa riguardo ad un animale, dovrebbe lanciare *Intellego Animal*.

Le regole per l'utilizzo della magia sono un po' più complicate di quelle relative alla maggior parte delle attività. Innanzitutto, i magi possono usare le loro Arti Magiche per lanciare due tipi di incantesimi: gli incantesimi che già conoscono, chiamati incantesimi codificati e quelli che creano al momento, chiamati incantesimi spontanei. A prescindere dal tipo dell'incantesimo che viene lanciato, esso ha un livello, che indica quanto è potente. Un incantesimo di livello 5 non può far molto, mentre un incantesimo di livello 20 avrà effetti notevoli e uno di livello 50 creerà effetti dei quali si parlerà per anni.

Gli incantesimi codificati che ogni personaggio di questo scenario conosce sono elencati nella sua scheda. Per lanciare un incantesimo codificato che conoscete, fate un tiro aperto + Tecnica + Forma + Costituzione. Se il risultato ottenuto supera il livello dell'incantesimo, quest'ultimo ha effetto. Se il risultato è inferiore al livello ma entro dieci punti, l'incantesimo funziona ma perdete un livello di fatica. Se è inferiore al livello di oltre 10 punti, non funziona e perdete un livello di fatica. Se fate un tiro maldestro, il Narratore farà accadere qualcosa di spiacevole al vostro personaggio. Potete lanciare quanti incantesimi volete,

e lo stesso incantesimo tutte le volte che volete, finché non resterete privi di sensi per la fatica.

Per lanciare un incantesimo spontaneo, prima decidete pressappoco l'effetto che volete raggiungere e quale Tecnica e Forma userete. Poi fate un tiro aperto + Tecnica + Forma + Intelligenza. Potete scegliere di spendere un livello di fatica e dividere questo totale per due; altrimenti, dividetelo per cinque. Il livello dell'incantesimo che avete lanciato è il totale dopo la divisione. Il manuale di *Ars Magica* contiene un'esauriente serie di linee-guida per determinare che cosa farà un dato livello d'incantesimo. Fate riferimento ad esso se ne avete una copia. Altrimenti, il Narratore deve semplicemente usare il suo miglior giudizio per determinare che cosa succede. Avrete tutte le opportunità che vorrete di sperimentare gli incantesimi spontanei in altri scenari.

Fatica

La fatica causata dal lancio degli incantesimi (e da altri fattori) è misurata in Livelli di Fatica. La maggior parte dei personaggi ha sei livelli di fatica (Fresco, Affannato, Affaticato, Stanco, Stremato e Svenuto, ciascuno con una corrispondente penalità che viene sottratta da tutti i tiri di dado che fa il personaggio (0, 0, -1, -3, -5 e Incapacitato, rispettivamente). Ogni volta che il vostro personaggio prende un livello di fatica, segnate la casella seguente nella sua tabella di fatica. Da questo momento viene applicata la penalità corrispondente.

I livelli di fatica vengono recuperati riposandosi. Passare da Svenuto a Stremato richiede due ore, da Stremato a Stanco 60 minuti, da Stanco a Affaticato 30 minuti, da Affaticato a Affannato 10 minuti, da Affannato a Fresco 2 minuti.

Combattimento

Sebbene siano meno complesse di altri sistemi di gioco di ruolo, le regole per il combattimento di *Ars Magica* sono troppo lunghe per essere descritte in dettaglio qui. Questo, però, è un problema minore di quanto possa apparire. La maggior parte dei magi è totalmente inadatta al combattimento fisico in ogni caso, e questo scenario non necessita combattimenti.

Nel caso sorgesse una situazione di scontro fisico, i combattenti dovranno semplicemente descrivere le loro azioni nel combattimento e confrontare i totali dati da un tiro aperto + Forza oppure un tiro aperto + Destrezza.

Riassunto del Background di *Ars Magica*

Personaggi

Ars Magica, in quanto gioco basato soprattutto sulla magia, si concentra su personaggi chiamati magi, stregoni di grande potere, in un'Europa medievale dove tutte le leggende sono vere.

Ci sono altri tipi di personaggi in *Ars Magica*: i *compagni*, che sono specialisti in ogni tipo di mestiere, e i *grog*, che proteggono gli altri personaggi dai pericoli comuni. In questo scenario tutti i giocatori interpreteranno magi, lasciando i compagni e i *grog* per un'altra volta.

I gruppi di personaggi (che sono composti da magi, compagni e *grog*) vivono in Alleanze. La parola "alleanza" descrive sia l'idea di un gruppo che di una località: un'Alleanza è in parte un'università, in parte un gruppo di avventurieri, in parte un'alleanza politica, e in parte un laboratorio magico. I magi in questo scenario appartengono all'Alleanza di Libellus.

L'Ordine di Hermes

Tutti i magi sono membri del mistico *Ordine di Hermes*, un'organizzazione di stregoni che si estende in tutta Europa, ma che non è priva di divisioni interne. I membri dell'Ordine sono governati dal *Codice di Hermes*, un giuramento che tutti devono sottoscrivere.

Ci sono due modi in cui vengono divisi i magi dell'ordine. Per prima cosa, l'Ordine è diviso in *Tribunali*. Questi sono divisioni regionali, ciascuna delle quali copre parti d'Europa. Per esempio, il Tribunale di Stonehenge, di cui Libellus fa parte, copre l'Inghilterra e il Galles.

Secondo, ogni singolo magus (il singolare di magi) appartiene a una particolare casata. Tutte le dodici casate, tranne una, consistono in un gruppo di magi che possono tracciare relazioni di maestro-allievo fino a uno dei fondatori dell'Ordine. I membri di ciascuna casata si trovano in tutta Europa. I membri delle casate tendono a ereditare le idiosincrasie dei loro maestri, e così tendono a pensare e agire in un maniera simile.

La *Casata Bonisagus* conta i discendenti di Bonisagus, inventore della magia ermetica, e Trianoma, la diplomatica che fondò l'ordine. Come risultato, gode di un grande prestigio. I suoi membri sono sia teorici che studiano la magia sia politici che lavorano per tenere insieme l'Ordine.

La *Casata Bjornaer* ha una particolare affinità con gli animali, dato che ogni suo membro ha l'abilità di assumere la forma di uno di essi quando vuole, e ritrasformarsi allo stesso modo in umano. Hanno la tendenza a cercare di difendere la natura selvaggia dall'avanzata della civiltà.

La *Casata Criamon* è composta di mistici e filosofi, noti per essere quasi totalmente incomprensibili e per tatuarsi il corpo con strani segni.

La *Casata Flambeau* preferisce soluzioni dirette per i problemi, di solito con l'utilizzo del fuoco. Non combattono, comunque, per il semplice piacere di farlo: semplicemente pensano che la lotta sia una buona soluzione alla maggior parte dei problemi.

La *Casata Jerbiton* è in strette relazioni con il mondo profano, mantenendo contatti con la nobiltà e patrocinando l'arte e gli insegnamenti liberali.

La *Casata Mercere* è una stranezza. La maggior parte dei suoi membri non ha alcuna abilità magica, e si adopera nel recapitare messaggi alle Alleanze. Sono considerati magi dal Codice, comunque, e viene loro concesso un forte grado di protezione.

La *Casata Merinita* è interessata alle fate, e generalmente viene considerata solo di poco meno bizzarra dei Criamon.

La *Casata Quaesitor* è composta dai giudici dell'ordine. Investigano le presunte violazioni del Codice e portano le prove ai Tribunali. Se trovano prove schiaccianti, però, possono fare giustizia sommaria e fare affidamento sul fatto che il Tribunale li approvi. E di solito fanno proprio così.

La *Casata Tremere* è una casata molto ben organizzata, e cerca il potere politico. I suoi membri eccellono nell'uso del certamen, un duello magico non mortale, a basano la loro gerarchia su di esso. In questo momento sono caduti in disgrazia, poiché si è scoperto che una consistente parte della casata era composta da vampiri. Tutti i magi vampiri sono stati uccisi, ma la ferita rimane.

La *Casata Tytalus* crede che il metodo migliore per imparare passi attraverso il conflitto. In base a questa visione, cercano il conflitto in tutte le cose.

La *Casata Verdētius* trascorre il suo tempo a creare oggetti magici, un'arte in cui sono incredibilmente abili.

La *Casata Ex Miscellanea* raggruppa tutti gli altri: stregoni adottati dall'Ordine dall'esterno, e seguaci di tradizioni che si unirono all'Ordine dopo la sua fondazione.

Il Codice di Hermes

Io, (nome), in questo luogo giuro la mia eterna lealtà all'Ordine di Hermes e ai suoi membri.

Io non priverò o cercherò di privare alcun membro dell'Ordine dei suoi poteri magici. Non ucciderò né cercherò di uccidere alcun membro dell'Ordine, eccetto che in una Guerra tra Stre-

goni giusta e formalmente dichiarata. Affermo che per Guerra tra Stregoni si intende un aperto conflitto fra due magi, che potranno uccidersi l'un l'altro senza violare questo Giuramento, e che se dovessi essere ucciso in una Guerra tra Stregoni, nessuna punizione cadrà sul mago che mi avrà ucciso.

Io obbedirò alle decisioni prese attraverso un giusto voto al Tribunale. Avrò un voto al Tribunale, e lo userò con prudenza. Rispetterò come uguali i voti di tutti gli altri al Tribunale.

Io non metterò in pericolo l'Ordine mediante le mie azioni. Non interferirò con gli affari dei profani in modo che venga rovina ai miei sodales. Non avrò commercio con i demoni, per timore di mettere in pericolo la mia anima e in egual misura le anime dei miei sodales. Non molesterò le fate, per timore che la loro vendetta colga anche i miei sodales.

Io non userò la magia per spiare i membri dell'Ordine di Hermes.

Io addestrerò gli apprendisti che giureranno per questo Codice, e se qualcuno di essi dovesse ribellarsi contro l'Ordine o i miei sodales, sarò il primo a colpirlo. Nessun mio apprendista verrà chiamato magus fino a quando egli o ella non giurino di seguire questo Codice.

Io incrementerò le conoscenze dell'Ordine e condividerò con i miei sodales tutto quello che troverò nella mia ricerca della saggezza e del potere.

Io chiedo, se dovessi rompere questo Giuramento, di essere cacciato dall'Ordine. Se verrò cacciato, chiedo ai miei sodales di scovarmi e uccidermi affinché la mia vita non continui nella degradazione e nell'infamia.

I nemici dell'Ordine sono i miei nemici. Gli amici dell'Ordine sono i miei amici. Gli alleati dell'Ordine sono i miei alleati. Che si possa lavorare come uno solo, e crescere forti.

Ciò io giuro in questo luogo, il (data). Sventura su chi cercherà di tentarmi di rompere questo Giuramento, e sventura su di me se dovessi cedere nella tentazione.



Simbolo della casata Flambeau

Il Contratto

Contratto fra l'abate di Sant'Edmondo e Stephen Eruditus di Libellus. Tutte le clausole seguenti sono accettate agli occhi di Dio e della Santa Chiesa; che nessuno rompa o ignori queste clausole.

Item, che a Stephen e quelli di Libellus sia permesso di vivere indisturbati sulle terre di appartenenza dell'abbazia, salvando l'onore di Sant'Edmondo.

Item, che Libellus, i suoi abitanti, e la terra nel raggio di un miglio da esso in tutte le direzioni sia esente da tutte le tasse, i balzelli e gli obblighi imposti dall'abbazia.

Item, che Stephen possa imporre le suddette tasse, i balzelli e gli obblighi.

Item, che Stephen fornisca all'abbazia di Sant'Edmondo una pietra, da incastonare nei muri della detta abbazia. Questa pietra raccoglierà le virtù della terra e delle piante per rendere i muri dell'abbazia indistruttibili.

Item, che Stephen fornisca un tributo così come può essere stato stipulato fra lui o un suo rappresentante e l'abate di Sant'Edmondo. Detto tributo non dovrà essere riscosso più di una volta all'anno.

Sigillato oggi, quarto giorno d'Aprile, nell'anno di Nostro Signore 1219.

Promesse, Promesse: Accessorio #2

Testi di legge ermetica nella biblioteca

Tribunale del Reno, 1005

Restas di Jerbiton venne accusata di interferire con i profani in un modo che, probabilmente, avrebbe portato la rovina sui suoi compagni. Fu provato che usava la magia per migliorare la sua posizione commerciale quando trattava libri, e come risulta stava creando una grande biblioteca a un basso prezzo. Fu stabilito che questa pratica avrebbe reso impossibile per gli altri magi comprare libri, e avrebbe potuto portare il sospetto su quelli che ci avessero provato. Restas venne punito con la perdita della sua biblioteca.

Tribunale di Tebe, 1040

Helios di Flambeau venne accusato di aver violato il Codice per quel che concerne gli affari con i profani, poiché era impegnato a comprare molti libri dalle loro biblioteche. Fu scoperto che non stava usando alcun mezzo magico per assistere questo commercio, e fu deciso che ciò non era una violazione del Codice. Il precedente di Restas venne citato, ma si stabilì che fu il suo uso della magia, e non l'acquisto dei libri, a violare il Codice.

Tribunale di Provenza, 1103

Pierre de Galve di Jerbiton fu accusato di violazione del Codice. Stava copiando testi dalla biblioteca dell'Alleanza e scambiandoli con i profani per altri testi. Si asserì che il disseminare testi fra i mortali avrebbe causato cattivi sentimenti fra loro, e portato rovina su di noi. Fu rivelato che Pierre non stava copiando testi riguardanti le Arti o la Teoria Magica, e si stabilì che ciò non andava contro il Codice. Il precedente di Helios venne citato, e si decise che scambiare libri non era differente dal comprarli.

Promesse, Promesse: Accessorio #1

Testo di laboratorio: La Pietra Guardiania

La Pietra Guardiania è fatta per essere incastonata in un muro che circonda un'area, e proteggerà quest'area finché rimarrà nel muro. La pietra è di marmo bianco, venata di rosso, le estremità hanno un'area di venti centimetri quadrati ed è lunga un metro e mezzo. È stata imbevuta di poteri per eseguire le seguenti funzioni.

Prima di tutto, qualsiasi muro in cui è incastonata la pietra è protetto dal danno. Nessun attacco terreno potrà più che scalfirlo, mentre gli assalti magici verranno respinti dalla magia della pietra. L'unica eccezione è la pietra stessa, che può essere rimossa dal muro. Altrimenti, come potrebbe essere demolito un muro indesiderato? (L'effetto di protezione è MuTe, di magnitudo dieci. La difesa magica è ReVi, di magnitudo cinque).

Secondo, tutti quelli che attraversano con la forza i confini del muro cadranno in preda alla paura, che li obbligherà a voltarsi e fuggire. (L'effetto di paura è CrMe, settima magnitudo).

Promesse, Promesse: Accessorio #3

Corrispondenza: Stephen e Samson

Questi sono solo stralci. Stephen ha tenuto tutte le lettere ricevute da Samson, abate di Sant'Edmondo, e le brutte delle copie che egli (Stephen) scriveva in risposta.

Da Stephen

...Sono sicuro di potervi essere d'aiuto, reverendo. Poiché noi dobbiamo ricordare che il leone, intrappolato da una rete, non fu troppo orgoglioso per non accettare l'aiuto del topolino...

Da Samson

...Non ho dubbi che la vostra assistenza sarebbe di grande valore per la condizione temporale dell'abbazia, ma ho dei dubbi al riguardo dei suoi veri benefici. Che profitto può esserci per un uomo che guadagna il mondo intero, ma perde l'anima sua? Il Diavolo potrebbe avervi ingannato, e potrebbe cercare, attraverso di voi, di ingannare anche me...

Da Stephen

...Il Diavolo è un nemico del mio Ordine quanto del vostro. Noi combattiamo con le armi naturali che Dio mette nel mondo, e voi combattete con il Suo stesso potere. Così come Dio è più grande delle creature, voi siete più grandi di noi, ma così come Dio affida i suoi piani agli uomini deboli perché abbiano effetto, così voi potete fidarvi di noi. Il Diavolo non ha mano nel nostro lavoro: il nostro potere è naturale tanto quanto il sole o il vento...

Da Samson

...Sebbene io possa comprendere che il vostro aiuto non andrebbe contro le leggi di Dio e dell'uomo, sono meno sicuro per quanto riguarda il Priore John. È incline all'intolleranza, e potrebbe appigliarsi a qualunque segnale che io abbia disertato la mia vocazione per fomentare l'inimicizia tra i monaci. Come pastore del mio gregge, non posso rischiare un simile accadimento. Temo che la vostra magia faccia pensare troppo al satanismo per essere una merce di scambio accettabile per dei diritti...

Da Stephen

...Per quel che riguarda il Priore John, egli non è l'abate. Voi solo avete l'autorità nell'abbazia, e non dovrete essere influenzato dalla paura verso un sottoposto. Posso creare un oggetto che proteggerà la vostra abbazia, ma in modo tale che coloro che lo vedranno non sospetteranno mai nulla. Così sarete in grado di tenerlo segreto al Priore, e evitare un confronto sì turbolento e malsano...

Da Samson

Molto bene. Portate l'oggetto, e avrete il vostro contratto.

Promesse, Promesse: Accessorio #4

Corrispondenza: Stephen e William

Questi sono brani dalla corrispondenza fra Stephen e William, un canonico della cattedrale di Norwich.

Da Stephen

Mi è giunta voce che la biblioteca della vostra cattedrale contiene una copia del "De Hexaemeron" di Boezio. Sarei molto interessato a ottenere una copia di questo testo: sono sicuro che possiamo arrivare ad un accordo vantaggioso per entrambi.

Da William

La vostra informazione è corretta. In effetti abbiamo tale libro, e sarei felice di discutere i termini per i quali dovremmo permettervi di farne una copia. Forse avete un libro che potete offrirci in cambio?

Da Stephen

...I libri che possiedo ai quali potreste essere interessati sono pochi. Ho una copia del Fedone di Platone, tradotta in Latino, e una collezione di lettere di Sant'Agostino. Inoltre possiedo un volume contenente varie opere di Alcuino...

Da William

Il Fedone è un'opera che non abbiamo, né ho conoscenza dell'esistenza di altre copie. Quindi, vi daremmo volentieri l'opportunità di copiare Boezio, se voi ci daste la possibilità di copiare Platone.

Da Stephen

Viaggerò fino alla vostra città quest'inverno [cioè l'inverno che sta arrivando] e porterò il testo di Platone con me. Sono ansioso di incontrarvi di persona.

Promesse, Promesse: Accessorio #5

Corrispondenza: Stephen e Charles

Stralci dalla corrispondenza fra Stephen e Charles, un Magister all'Università di Parigi.

Da Stephen

L'Università di Parigi surclassa tutte le altre per reputazione e altezza degli insegnamenti. Ho sentito che ci sono molti nuovi libri nella vostra città, che portano la saggezza degli antichi filosofi agli studiosi odierni. Sarebbe possibile ottenere delle copie di alcuni di questi testi?

Da Charles

I libri scorrono attraverso la nostra università come un eterno fiume di saggezza. Dal momento che un simile fiume ha un vero valore solo se usato, sarei felice di giungere ad un accordo riguardo la trasmissione di questi libri a voi. Come sapete, gli studiosi di questa università sono sempre a corto di denaro, e felici di lavorare come copisti...

Da Stephen

Sono stato deliziato dall'aver ricevuto la vostra risposta, e vi ho mandato tre lire Tornesi per mezzo di questo messaggero come prova della mia buona volontà. Se voi mi mandaste una lista dei libri ai quali avete accesso, e di quanto costerebbe copiarli e mandarli qui, sarei felice di continuare la nostra corrispondenza.

Da Charles

Il vostro regalo è stato ricevuto con riconoscenza, e sarà ricordato nei cieli al momento dell'Ultimo Giudizio. Ho compiuto una ricerca nelle biblioteche, e compilato la seguente lista di quelli che penso possano essere interessanti...[Segue una lista di due dozzine di libri]

Da Stephen

La lista è di grande interesse. Accludo quaranta lire tornesi, e ho chiesto al mio messaggero, di cui mi fido, di tornare a Parigi per ritirare i libri quando saranno pronti. Spero che i nostri affari futuri possano rimanere similmente vantaggiosi per entrambi.

Promesse, Promesse: Accessorio #6

E Adesso?

Ars Magica, Quarta Edizione (in inglese)

"Impara la Magia, perché essa è l'unica verità di questa realtà. Diventa la Magia, e diventerai l'essenza della Verità"

- Criamon il Fondatore

Il manuale di *Ars Magica* espande le possibilità introdotte in questo scenario introduttivo. Imparate di più riguardo all'Ordine di Hermes, scoprite nuove tecniche magiche, imparate il modo in cui i vostri personaggi avanzano e migliorano col tempo, indagate la miriade di possibilità riguardo agli incantamenti, il combattimento, la creazione dei personaggi e molto di più!

Manuale di *Ars Magica*, Quarta Edizione (copertina morbida)

AG0204.....ISBN 1-887801-55-3.....\$ 29.95 (US)

Manuale di *Ars Magica*, Quarta Edizione (copertina rigida)

AG0204 HC.....ISBN 1-887801-56-1.....\$ 44.95 (US)

Return of the Stormrider (in inglese)

"Un secolo fa, la furia della tempesta assunse forma umana e divenne lo Stormrider. Adesso la tempesta infuria di nuovo. Tutti hanno pregato che lo Stormrider fosse scomparso per sempre...ma nulla dura per sempre"

Return of the Stormrider è uno scenario completo con in mente i giocatori novizi. Include personaggi pre-generati, consigli per i Narratori principianti, e schede con i riassunti delle regole. È un eccellente, ulteriore passo nell'Europa Mitica per i giocatori che hanno appena terminato questo scenario introduttivo.

Return of the Stormrider

AG0256.....ISBN 1-88780166-9.....\$ 14.95 (US)

Per ottenere uno di questi prodotti di qualità o uno delle dozzine di altri supplementi di *Ars Magica* in stampa, chiedete al vostro negoziante locale. O, se volete ordinare via posta, allegate \$ 4.00 per la spedizione (o \$10.00 per i clienti d'oltreoceano) e scrivete a Atlas Games, PO Box 131233, Roseville, MN, 55113, USA.

Per ottenere un catalogo gratuito o un'altra copia gratuita di questo scenario introduttivo, scrivete all'indirizzo qui sopra.

Per sperimentare ancora l'Europa Mitica gratuitamente, cercate sul sito Internet della Atlas Games (www.atlas-games.com) Nigrasaxa, una mini-saga di *Ars Magica* che potrete usare con le regole qui presentate.