



LEX ARCANA

ARS MAGICA

Versione adattata a GUS
Autore originale: Antimaco

I - GLI AUGURI

CHI SONO

Maestri della divinazione, interpreti dei sogni e dei presagi divini, profondi conoscitori della mente umana e dei suoi misteri, gli *auguri* sono parte importante della società imperiale. La casta degli auguri fu creata in un certo senso insieme a Roma stessa. Si narra infatti che Romolo stesso abbia fondato il *Collegio degli Auguri*, di cui egli fu il primo capo. Il Collegio è senza dubbio l'organo statale più importante e potente dell'Impero. Per questo motivo molti sognano di ascendere la sua scala gerarchica per giungere ad uno dei posti di comando dell'Impero.

Ma non tutti possono aspirare a diventare degli auguri. Bisogna infatti essere dotati di grande acume e sensibilità, nonché di una intelligenza fuori dal comune. Più importante, bisogna entrare in una delle *scuole augurali* (presenti in tutte le maggiori città dell'Impero) quando si è ancora in giovane età, in quanto gli studi e l'addestramento necessario per imparare l'arte della magia sono lunghi e faticosi. Per questi motivi la casta degli auguri è senza dubbio la casta meno razzista dell'Impero. Tutti vi possono accedere, indipendentemente dalle loro origini razziali ed economiche, e dalle loro convinzioni religiose. E' noto che schiavi particolarmente dotati all'arte della divinazione siano stati comprati dalla casta, liberati, e istruiti nella pratica magica.

LE CLASSI DEGLI AUGURI

Dopo aver ricevuto l'addestramento di base, della durata di qualche anno. L'augure è pronto per scegliere la sua *classe*, o per porla in altri termini, la sua *specializzazione*. Tutti gli auguri possono infatti compiere i rituali di base (come d'altro canto anche le altre classi di personaggi) senza problemi, ma la difficoltà dei rituali avanzati richiede un ulteriore periodo di studio, che gli permetterà

però di specializzarsi in una sola delle tipologie di riti. Vi saranno quindi tre classi principali di auguri: gli *auguri della mente*, gli *auguri della terra*, e gli *auguri dell'etere*.

COSA COMPORTA LA SPECIALIZZAZIONE

L'atto di specializzarsi in una delle tre classi di rituali avanzati comporta una *variazione della difficoltà di utilizzo degli incantesimi*. Più precisamente, **un augure riceverà un 'bonus' di un grado di difficoltà nella classe in cui è specializzato, ed un 'malus' nelle altre due classi**. A titolo esplicativo, *un augure delle mente* avrà difficoltà "difficile" (invece di "ardua") nei rituali delle mente, ed una difficoltà "impossibile" (invece di "ardua") nei rituali della terra e dell'etere. Lo stesso discorso vale per gli altri auguri.

E SE NON VOLESSI SPECIALIZZARMI?

Liberissimo di non farlo. Gli *auguri non specializzati* non ricevono alcun bonus o malus nei riti avanzati. Ciò è allo stesso tempo un vantaggio ed uno svantaggio. È chiaramente più difficile compiere i rituali con successo, ma una volta che l'augure ha raggiunto un grado di bravura sufficiente, egli sarà di gran lunga più avvantaggiato rispetto agli altri suoi colleghi. Alcuni degli auguri più potenti dell'Impero sono non specializzati. Fate attenzione, però: essere non specializzati significa essere più deboli più a lungo, e tenendo conto del fatto che per via dei molti anni passati a studiare gli auguri sono gracili e poco atti al combattimento, ciò può risultare in una morte prematura del vostro personaggio. Scegliete con cura, in quanto **una volta decisa la propria classe non è più possibile tornare indietro, né ci si può specializzare in un'altra classe, così come se si decide di non specializzarsi, non lo si potrà più fare in un secondo tempo**.

PUNTI ENERGIA MAGICA (REGOLA OPZIONALE)

Questa regola opzionale permette di evitare che i pg diventino troppo potenti a livello magico, tuttavia il Demiurgo può permettere anche l'utilizzo incontrastato dei riti.

I personaggi hanno a disposizione un totale di punti energia magica pari alla **somma di De magia e Sensibilitas**. Sia che il rito abbia successo sia che fallisca il personaggio perde un quantitativo di punti energia magica determinati dalla difficoltà del rito:

Normale - costo 1

Difficile - costo 2

Ardua - costo 4

Impossibile - costo 6

A zero punti energia magica il personaggio non può più compiere riti. I punti di energia magica si rigenerano dopo una notte di riposo.

II - RITUALI DI BASE

COSA SONO I RITUALI DI BASE

Per **rituali di base** si intendono quelle arti magiche le quali, sebbene a loro modo complicate, sono alla portata di *qualsunque* classe di personaggi. Quindi non sarà necessario essere un provetto e potente augure per compiere un rituale di chiaroveggenza, in quanto la sua difficoltà lo rende alla portata anche di sapienti, esploratori, diplomatici, e dei guerrieri meno stupidi. Un discorso a parte lo si farà per i rituali avanzati, i quali per la loro potenza sono talmente ardui che solo un buon augure li può portare a compimento con successo.

I rituali di base si suddividono in tre categorie: riti di *divinazione*, discipline di *interpretazione*, ed il *favore degli dei*.

CONDIZIONI

Come noterete, ogni rituale in genere impone che vengano soddisfatte alcune condizioni affinché esso possa essere portato a compimento con successo. Mentre le condizioni per i rituali avanzati sono spesso complicate, per i rituali di base in genere è

sufficiente avere a disposizione abbastanza *tempo*, il *materiale* necessario, ed operare in *tranquillità*.

Il tempo. Ogni rituale richiede un minimo di tempo per essere compiuto. Sono rari i rituali che danno risultati istantanei, e comunque i più potenti (e quindi in pratica i migliori) richiedono un certo tempo per la preparazione e per la loro messa in atto. In genere si va dai pochi minuti a intere ore.

Il materiale. Molti rituali, soprattutto quelli di divinazione, richiedono un mezzo con il quale operare. Esso può essere un fuoco, una pozza d'acqua, o anche delle semplici tavolette di legno o pezzi di ossa. Ovviamente migliore è il mezzo a disposizione, più probabile è che il rito abbia successo e dia

risultati migliori. Il criterio da utilizzare è a discrezione del Demiurgo.

La tranquillità. Sebbene non tutti, i rituali di base necessitano di una gran dose di concentrazione. Essa sarà ottenibile solo se l'ambiente circostante è tranquillo e permette a chi deve compiere il rito di non distrarsi. In caso di situazioni in cui è difficile concentrarsi (per esempio in luoghi rumorosi) la difficoltà del rito potrà essere aumentata, sempre a discrezione del Demiurgo.

I RITI DI DIVINAZIONE

Questi rituali sono divisi in tre classi: riti di *precognizione*, riti di *retrocognizione*, e riti di *chiaroveggenza*. I primi due comportano l'acquisizione di conoscenza su eventi *futuri* e *passati* rispettivamente. La chiaroveggenza invece è la capacità di vedere o sentire fatti che avvengono anche in luoghi lontani, ma *nello stesso istante* in cui si compie il rito.

Sortes

[Precognizione]

Difficoltà: normale

Durata: breve - 10 minuti.

Condizione: possesso di apposite tavolette o ossa.

Il custos tira in aria delle apposite tavolette di legno (per esempio di quercia), o anche ossa di animali, ed interpreta la loro disposizione quando cadono a terra. Prima di lanciare le tavolette egli avrà formulato una domanda, e le tavolette gli forniranno la risposta. Se il tiro fallisce allora il responso delle tavolette è casuale.

Speculum

[Chiaroveggenza, Precognizione e Retrocognizione]

Difficoltà: difficile

Durata: media - 1 ora

Condizioni: presenza di un fuoco, pozza d'acqua o uno specchio. Tranquillità

Il custos viene posto bendato davanti ad un fuoco, una pozza d'acqua o ad uno specchio.

Dopo essersi rilassato, egli potrà avere una visione, che riguarderà un avvenimento del presente, passato o futuro. La visione sarà casuale e il custos non potrà essere in grado di scegliere l'argomento della sua visione.

Oraculum

[Chiaroveggenza, Precognizione e Retrocognizione]

Difficoltà: difficile

Durata: lunga - > 1 ora

Condizione: assoluta tranquillità

In un luogo tranquillo il personaggio cade in uno stato di trance. Quindi potrà essere interrogato dai suoi compagni, fornendo risposte a quesiti sul passato, presente, e sul futuro. Il grado di successo del rito determinerà il numero di domande che potranno essergli poste, e la precisione delle risposte. In ogni caso esse dovranno essere poste in forma da *interpretare*, quindi in rima, o come indovinelli.

Sideratio

[Chiaroveggenza, Precognizione]

Difficoltà: difficile

Durata: lunga - 2 ore

Condizioni: deve essere notte, e il cielo deve essere privo di nuvole, in modo da permettere l'osservazione delle stelle per un lungo periodo di tempo.

Il personaggio scruta gli astri, e dalla loro disposizione, brillantezza e colore ottiene un responso *favorevole* o *sfavorevole* ad un quesito posto dai giocatori *prima* del compimento del rito.

RITI DI INTERPRETAZIONE

Questi rituali sono delle tecniche che permettono di interpretare avvenimenti e 'segni', trovati od osservati dai giocatori. Per questo motivo possono essere compiuti solo quando tali manifestazioni hanno luogo, ovvero quando lo decide il Demiurgo. Sarà Egli a decidere se dovranno essere i giocatori a cercare questi segni oppure se dovrà farli notare Lui.

Auspicium

Difficoltà: normale

Durata: breve - 10 minuti

Condizione: deve essere osservato il passaggio di uno o più uccelli che volano in modo strano e comunque inusuale.

Il custos, dopo aver interpretato le 'stranezze' del volo degli uccelli, fornirà un parere *favorevole* o *sfavorevole* su di un personaggio incontrato, su di un fatto da poco accaduto o che dovrà accadere tra breve. Se il tiro fallisce il responso sarà casuale, e non vi è differenziazione in base al grado di successo.

Omen

Difficoltà: difficile

Durata: breve - 10 minuti

Condizione: bisogna assistere ad un evento 'strano' o comunque fuori dall'ordinario.

Il custos tenterà di interpretare questo avvenimento, con le stesse modalità del rituale *auspicium* (responso favorevole o sfavorevole ecc.). Questa volta però se il tiro fallisce il rituale non fornisce risposta alcuna, mentre se riesce particolarmente bene essa sarà più dettagliata e precisa.

Somnii Interpretazio

Difficoltà: difficile

Durata: breve - 10 minuti

Condizione: uno dei giocatori deve aver avuto un sogno o una visione e deve essere in grado di ricordare i dettagli con precisione.

Il custos cercherà di interpretare il sogno del suo compagno. Se egli lo ricorderà bene e dettagliatamente, allora si potrà decidere di diminuire le difficoltà del rito. Viceversa se i ricordi sono confusi la difficoltà non potrà che salire. Inoltre maggiore è il grado di successo migliore sarà l'interpretazione.

IL FAVORE DEGLI DEI

Queste pratiche divinatorie sono utilizzate per capire il favore o sfavore delle divinità. E' infatti importante essere sempre sicuri di essere nelle grazie del proprio Nume Tutelare per poter godere del tiro del fato e dell'invocazione al proprio dio. Quando si è in dubbio, per via di una azione che potrebbe essere offensiva verso di un Dio, o per aver evitato i tempi per troppo a lungo, conviene compiere un rituale.

Haruspicina

Difficoltà: normale
Durata: lunga - 2 ore
Condizioni: bisogna avere delle viscere animali fresche.

Questo rituale consiste nella lettura delle viscere o del fegato di un animale appena ucciso. Il responso dipende dal grado di successo: *scarto di 0 o 4:* si capisce se uno o più dei sono in ira con il gruppo.

Scarto di 5 o più: si scopre di quale dio si tratta.

Ars Fulguratoria

Difficoltà: normale
Durata: immediata
Condizioni: è necessario notare la caduta di un fulmine.

Quando si nota un fulmine, dalla analisi del suo colore, della sua durata e della sua forma si può scoprire se un dio è in ira con il gruppo, e maggiore il grado di successo, migliore il responso, fino alla eventuale conoscenza del nome del dio in questione.

RITUALI GERMANICI

Sotto questo nome si raggruppano quei rituali derivanti dalla cultura della zona germanica. Questi riti (ne vengono qui presentati due) sono di tipo divinatorio, e di conseguenza non particolarmente utili, tenuto conto del già vasto assortimento di rituali divinatori già presenti nella cultura di base del l'augure. L'unico rituale divinatorio veramente potente, il **blòt**, non è praticabile dai custos, in quanto richiede un sacrificio umano, severamente vietato dall'Impero. Viene riportato unicamente per conoscenza.

Auguria Equorum

[*Precognizione*]
Difficoltà: difficile
Durata: lunga - qualche ora
Condizioni: devono essere disponibili due cavalli bianchi allo stato brado.

I due cavalli vengono portati in una zona tranquilla, tipo un pascolo od un bosco, e qui il custos, osservando gli sbuffi ed ascoltando i nitriti dei cavalli ottiene un *responso* piuttosto preciso su di un avvenimento futuro. Maggiore il grado di successo, maggiore la precisione.

Blòt

[*Chiaroveggenza, precognizione, Retocognizione*]
Difficoltà: normale
Durata: media - 1 ora
Condizioni: bisogna essere in possesso di una vittima sacrificale e del *Hlautbolli*, un calderone sacro delle tribù germaniche.

Molto semplicemente, si fa chinare la vittima sopra il calderone e la si sgozza. Si osserva poi come il sangue fluisce lungo le pareti e si deposita nel fondo. Ancora una volta, maggiore il grado di successo, migliore il responso. Questo rito è potentissimo, ma per via del divieto Imperiale di compiere sacrifici umani esso **non potrà mai essere compiuto dai custos**, pena l'espulsione immediata dalla Lex Arcana. Solo PNG non appartenenti all'impero lo potranno compiere. La necessità del calderone sacro, poi, fa sì che questo rito possa essere compiuto solo nelle regioni

germaniche, presso quelle tribù munite di un simile manufatto.

III - RITUALI AVANZATI

COSA SONO I RITUALI AVANZATI

Come ben sappiamo, la magia ufficiale dell'Impero è la magia *divinatoria*. Ciò non ha però escluso la possibilità di 'importare' altre arti magiche dalle lande conquistate dall'impero. Questo ha permesso la creazione di nuove discipline ispirate alla cultura di altre civiltà. Questi riti, che vanno sotto il nome di *rituali avanzati*, sono incantesimi potenti, che proprio per la loro potenza e soprattutto per la loro estraneità alla cultura 'ufficiale' romana sono talmente complessi da risultare fuori dalla portata del *custos* medio. Un ulteriore motivo di difficoltà è il fatto che gli auguri dell'Impero sono particolarmente efficienti nell'arte divinatoria, ma ovviamente trovano difficoltà nell'apprendere ed utilizzare questi riti a loro nuovi ed estranei. Per questo motivo è consigliabile *specializzarsi* in una delle classi di riti avanzati. Ciò comporterà un *malus* nelle altre due, ma a conti fatti ne può valere la pena.

CONDIZIONI

Come per i rituali di base, anche per quelli avanzati devono essere soddisfatte certe condizioni prima di poter compiere il rito. Queste saranno però molto più complesse di quelle base, e saranno analizzate caso per caso, incantesimo per incantesimo.

I rituali avanzati si suddividono nelle seguenti categorie: rituali della *mente*, rituali della *terra*, rituali dell'*etere*.

I RITUALI DELLA MENTE

Questi sono alcuni dei più potenti ed utili incantesimi che un augure può lanciare. Trattati dalla cultura greca, Essi permettono al *custos* di influire sulla mente dei PNG (o degli stessi giocatori del gruppo). Gli sarà quindi

possibile ipnotizzare persone, farsi raccontare qualunque fatto, anche il più segreto,

convincerli ad essergli amico, e così via. Essendo strettamente legati alla mente, per alcuni di essi sarà necessario compiere con successo un tiro di *Ratio* prima di poter lanciare l'incantesimo.

Ipnosi

Difficoltà: ardua

Durata: breve - 20 minuti

Condizioni: il soggetto da ipnotizzare deve essere in stato di incoscienza, quindi addormentato, tramortito, drogato, ecc. Inoltre deve esservi il più assoluto silenzio.

Una volta che il soggetto è incosciente il *custos* deve compiere con successo un confronto di *Ratio* (*vince chi ottiene lo scarto maggiore*). Se vince riesce a prendere il controllo della mente del soggetto, e può iniziare il complesso rituale di ipnosi. Mormorerà oscure formule al soggetto, e dopo pochi minuti esso sarà completamente ipnotizzato (ovviamente se il tiro di *De Magia* è sufficientemente alto). A questo punto il *custos* potrà procedere in vari modi. Può *interrogare* il soggetto, e egli rivelerà tutto quello che sa o che ricorda, senza nulla omettere e senza bugie. Gli sarà anche possibile *riprogrammare* la sua mente, facendogli credere cose non vere, oppure ordinandogli di compiere azioni o comportarsi in determinati modi una volta sveglio. La fantasia dei giocatori può avere libero sfogo, ovviamente moderata dal Demiurgo. Per valutare la durata dell'effetto, la quantità ed attendibilità delle informazioni carpite nonché l'efficacia dell'ipnosi si faccia riferimento al grado di successo sul tiro di *De Magia*, il tutto a discrezione del Demiurgo.

Telepatia

Difficoltà: ardua

Durata: medio: 1 ora

Condizioni: assoluto silenzio per poter permettere la concentrazione

Con questo rito il *custos* è in grado di *inviare* (ma *non* di ricevere) messaggi ad un

personaggio. Esso può essere uno dei giocatori od anche un PNG. Per poter creare un contatto telepatico egli deve prima di tutto porsi in uno stato di profondo rilassamento, dopodiché può tentare il collegamento (tirando De Magia). A seconda del grado di successo egli potrà inviare una o più brevi frasi (a discrezione del Demiurgo). Il messaggio arriverà a destinazione incurante della distanza fisica del soggetto contattato. Se però il custos viene risvegliato dalla trance in cui si deve porre per compiere il rito, la comunicazione verrà interrotta e l'ultimo messaggio spedito non verrà ricevuto. Il ricevente, quando contattato, sentirà dentro di sé la voce del custos e sarà in grado di riconoscerlo se lo ha già incontrato prima. Sarà quindi possibile ingannare PNG facendogli credere, per esempio, di essere un dio che gli parla, ma solo se il PNG non ha mai incontrato il custos. Inoltre il messaggio verrà in genere recepito chiaramente. Se però il custos è stato distratto, o ha compiuto a malapena il rito (p.e. ha ottenuto solo 12 di De Magia) allora vi potrebbero essere problemi di ricezione.

Illusione

Difficoltà: impossibile

Durata: istantanea

Condizioni: il custos non deve aver ancora invocato il suo Nume Tutelare. Deve aver ben chiara la forma dell'oggetto che vuole evocare. Un solo oggetto o persona può essere evocato.

Questo potente incantesimo permette al custos di creare una convincente illusione. Egli sarà in grado di far comparire dal nulla pressoché tutto ciò che egli desidera, sia esso un oggetto animato o non. Il rito è molto rapido, ma allo stesso tempo estremamente complicato e può solo essere tentato con l'aiuto del proprio nume tutelare. Se esso è già stato invocato il rito non può essere compiuto fino a quando viene fatta una opportuna offerta al Dio. Dopo aver invocato l'aiuto del Nume Tutelare, il custos si concentra su ciò che vuole creare. Ciò implica che il custos *deve sapere bene come è fatto* l'oggetto in questione. Quindi recitando l'opportuna

formula può tentare di evocarlo. Se ci riesce, l'illusione avrà successo.

Oggetti non animati: in questo caso l'oggetto in questione, che può essere di qualunque tipo, forma e dimensione, comparirà dove lo desidera il custos. Esso sarà estremamente realistico, ma non avrà una sua solidità. Se viene toccato, la mano o l'oggetto che lo colpisce lo attraverserà.

Oggetti animati: A questa categoria appartengono persone, animali e demoni. Il custos che li ha evocati sarà in grado di controllarli, cioè di farli muovere ed emettere suoni (parlare, urlare, gridare, ecc.) In questo caso molto dipende dal grado (scarto) di successo del tiro di De Magia.

0 o 2 L'illusione compare ma non si muove.

3 o 4 L'illusione compare ed è in grado di muoversi, ma non di emettere suoni.

5 o 6 L'illusione può anche parlare od emettere suoni.

7 + L'illusione sarà dotata di una propria volontà e diventerà indipendente, ovvero non dovrà essere controllata dall'augure che può anche andarsene.

La durata dell'illusione è a discrezione del Demiurgo.

Esempi di utilizzo:

Se i custodes stanno fuggendo da qualcuno e si trovano in una stanza, possono schiacciarsi lungo una parete e creare l'illusione della parete stessa di fronte a loro, coprendoli alla vista di chi dovesse entrare nella stanza.

Oppure di fronte ad un folto gruppo di guerrieri minacciosi, potrebbero evocare la figura di un mostruoso demone, il quale potrebbe spaventare i nemici e costringerli alla fuga.

I RITUALI DELLA TERRA

Questi potenti rituali sono il testamento dei grandi druidi del nord. Gli antichi druidi germanici e britannici ci hanno trasmesso parte della loro conoscenza prima di eclissarsi ed abbandonare questo mondo. I loro riti sono detti 'della terra' in quanto hanno influenza su eventi naturali. Vedremo come sarà possibile evocare una fitta nebbia, o eliminare

temporaneamente il rumore creato dall'augure e dai suoi compagni.

Nebbia

Difficoltà: ardua

Durata: pochi minuti

Condizioni: l'augure deve essere su di un terreno spoglio, cioè non lastricato, ed in grado di trattenere umidità

Con questo rito sarà possibile evocare una fitta nebbia che rapidamente avvolgerà l'augure e tutto ciò che gli sta intorno nel raggio di qualche decina di metri. Questo incantesimo è fondamentale nei momenti critici in cui bisogna nascondersi alla vista. Da notare che *anche l'augure non sarà in grado di penetrare la nebbia e quindi di vedere*. In compenso ricordatevi che *una fitta nebbia attutisce in parte i rumori*. Per compiere il rito l'augure si inginocchia a terra e dopo aver pronunciato le appropriate frasi rituali, alita sul terreno. Se il rito è compiuto correttamente pochi istanti dopo una fitta nebbia si leverà da terra ed avvolgerà tutto in un raggio di 50 metri dall'augure. Questo rito può *solo funzionare in luoghi dove il terreno è in grado di trattenere l'umidità*. Scordatevi di lanciare un incantesimo di nebbia nel deserto! La durata della nebbia dipende dal grado di successo:

0 o 2 2 minuti

3 o 4 5 minuti

5 o 6 10 minuti

7 + 20 minuti

Silenzio

Difficoltà: ardua

Durata: pochi minuti

Condizioni: i compagni devono essere molto vicini all'augure quando esso compie il rito.

Un potentissimo incantesimo che vi salverà la vita più di una volta (se riuscite a lanciarlo, ovviamente). Quando viene eseguito con successo, tutti coloro che si trovano nelle immediate vicinanze dell'augure (in un raggio di un paio di metri) cesseranno di emettere qualsiasi tipo di suono. Ciò permette per esempio di incamminarsi in un sottobosco pieno di foglie e ramoscelli senza causare il

minimo rumore, o di muoversi nei corridoi di un palazzo senza far ticchettare gli stivali sul pavimento. Purtroppo, non emettendo suoni, *i custos non potranno comunicare tra di loro, se non a gesti, per tutta la durata dell'incantesimo*, la quale sarà determinata dal grado di successo:

0 o 2 5 minuti

3 o 4 10 minuti

5 o 6 15 minuti

7 + 30 minuti

Scossa

Difficoltà: impossibile

Durata: istantanea (pochi secondi)

Condizioni: può solo essere compiuto all'aperto. Il nume tutelare non deve essere ancora stato invocato.

Questo rito permette all'augure di congiurare una breve scossa di terremoto. Essa sarà sentita in un arco di qualche centinaio di metri attorno all'augure, e la sua intensità dipenderà dal grado di successo del rito:

0 o 2 poco intensa: i personaggi possono perdere l'equilibrio e cadono

3 o 4 intensa: tutti cadono a terra e non si possono rialzare prima della fine della scossa. Gli edifici tremano, strutture leggere si danneggiano.

5 o 6 molto intensa: gli edifici tendono a crollare, almeno quelli meno robusti.

7 + devastante: tutto viene ridotto ad un cumulo di macerie.

Per compiere il rito, l'augure prima invoca il suo Nume Tutelare, quindi si sdraia a faccia in giù sul terreno e recita le formula del rito. Pochi istanti dopo inizierà la scossa. Se riesce bene, questo incantesimo può essere altamente distruttivo. Usatelo con cautela e ben lontano da strutture che possono crollarvi addosso. Inoltre ricordate *che gli animali sono estremamente sensibili ai terremoti, e che anche la più piccola scossa li terrorizzerà*.

RITUALI DELL'ETERE

Questi rituali ci sono stati tramandati dagli antichi auguri babilonesi. Essi vi permetteranno di controllare l'etere, e quindi di sprigionare tutta una serie di effetti generati

dall'aria. Potrete invocare potenti venti, o illuminare a giorno luoghi scuri, o addirittura creare muri di fiamme per proteggervi dai vostri nemici.

Vento Arcano

Difficoltà: ardua

Durata: pochi minuti

Condizioni: funziona solo in luoghi aperti.

Con questo rito sarà possibile invocare un forte vento che circonda con movimento circolare l'augure e tutti coloro nelle sue immediate vicinanze. In base al grado di successo del rito il vento sarà sempre più forte e potente.

0 o 2 moderatamente forte: lo si può usare per disperdere la nebbia.

3 o 4 forte: foglie, ramoscelli, teli si alzeranno in aria e voleranno un po' dappertutto. Gli animali si spaventano e fuggono.

5 o 6 molto forte: in grado di spegnere un incendio, tutto ciò che non è ben assicurato (anche uomini ed animali) viene spazzato via.

7 + devastante: alberi e strutture vengono sradicati, pure l'erba viene strappata al terreno.

Per compiere il rito l'augure si pone nel centro della zona di interesse ed i suoi compagni si dispongono vicini a lui. Egli alzerà le mani al cielo e pronunciando le parole rituali inizierà a girare le braccia, nel senso in cui vuole che il vento scorra. Dopodiché il vento inizia a soffiare. *Il vento seguirà l'augure nei suoi spostamenti, per tutti i pochi minuti in cui sarà attivo (a discrezione del Demiurgo).*

Luce Arcana

Difficoltà: ardua

Durata: pochi minuti

Condizioni: nessuna in particolare, se non che è consigliabile lanciare l'incantesimo nei luoghi bui.

Questo rito farà sì che l'aria intorno all'augure si illumini. Non vi sarà una vera e propria sorgente di luce: essa sarà *disposta uniformemente ed illuminerà anche i luoghi nascosti alla vista del gruppo* (ceste chiuse, stanze adiacenti). Inoltre il gruppo stesso

potrà essere visibile nella luce, quindi può capitare che voi siate perfettamente illuminati e qualcuno vi spii dall'oscurità all'esterno del cerchio di luce e voi non li possiate vedere. Il diametro del cerchio è di una decina di metri, può anche essere usato all'aperto e *la luce seguirà l'augure nei suoi spostamenti*. La durata della luce è a discrezione del Demiurgo, eventualmente determinata in base al grado di successo. Per compiere il rito l'augure si inginocchia a terra ed alzando le mani al cielo pronuncia le frasi di rito.

Fuoco Arcano

Difficoltà: impossibile

Durata: breve - 15 minuti

Condizioni: sconsigliato l'uso in ambienti chiusi, il Nume Tutelare non deve essere ancora stato invocato.

Ecco un altro incantesimo che vi salverà la pellaccia in più di una occasione. Se lanciato con successo, un muro di fiamme dalla forma desiderata dall'augure comparirà dove egli lo desidera purché nelle vicinanze. L'intensità del calore sarà altissima, e per questo motivo è *assolutamente sconsigliato usare questo rito nei luoghi chiusi*, se non si vuole essere cotti come in un forno. Inoltre è *assolutamente vietato usare tale rito per scopi offensivi*. Non si può far comparire un muro di fiamme sopra la testa dei propri attaccanti e bruciarli vivi. Si potrà però porlo di fronte ad essi, e bloccargli il passaggio. Come detto, *il muro può avere la forma che si desidera: può quindi seguire un tracciato deciso dall'augure*. L'altezza massima è un paio di metri, e la lunghezza massima 10 metri. Se qualcuno si avvicina troppo al fuoco o tenta di attraversarlo riceverà 4d6 di danni. Siete avvertiti. Il rituale è simile agli altri: l'augure si pone vicino al luogo dove vuole che il muro compaia e pronunciando le formule adatte indica con la mano destra il percorso che il muro di fiamme deve compiere. Ciò significa che *l'augure deve essere in grado di vedere il luogo dove vuole che compaia il fuoco*. Inoltre *nessun oggetto o persona* deve stare tra l'augure ed il luogo dove deve comparire il fuoco durante il rituale.