

**Introduzione a**



**di Andrea  
"Garet Jax"  
Scarpetta**

# Introduzione a *Mage: the Ascension*

di Andrea "Garet Jax" Scarpetta

## UNO: Le Basi

### Cos'è Mage?

Da non confondersi con *Magic: The Gathering*, *Mage* è un gioco di ruolo della serie "storyteller" della White Wolf Game Studio. È il terzo episodio della serie *World of Darkness*, insieme a *Vampire: the Masquerade* e *Werewolf: the Apocalypse*.

### Di cosa tratta?

*Mage* è un gdr nel quale si narrano storie di alcuni uomini benedetti (o maledetti) dal dono della "Magia". Ma non è tutto. "Mage riguarda la tragedia di un mondo morente. È la tragedia di una terra squallida e in decomposizione. La tragedia dell'abbandono dei veri valori e dell'appetito crescente per le bugie. La tragedia di una cultura determinata ad autodistruggersi. È la terribile eredità della Tecnocrazia, i segreti dominatori di questo mondo" (liberamente tradotto dal regolamento).

### Quando è ambientato e dove?

È ambientato sulla terra, qualche anno più avanti del nostro, in un universo parallelo che presenta molte somiglianze col nostro.

### Cos'è un Mago?

Non pensate al classico Mago fantasy. Un mago di Mage è quello ma non solo.

Un Mago è un essere umano che è in grado di modificare la realtà usando la sua forza di volontà. La realtà è soggettiva e dipende da chi la osserva. Sapendo questo il Mago può esercitare il suo controllo sui fenomeni fisici (e anche altri).

Il Mago è caratterizzato da una "essenza" particolare chiamata AVATAR. L'AVATAR è un frammento di esseri antichi che furono fatti a pezzi da qualche entità sconosciuta. Questi esseri crearono il "TELLURIAN" l'universo sia materiale che spirituale. Tutti i mortali hanno un AVATAR, ma non è conscio della propria natura e viene chiamato "DORMIENTE".

### La realtà è soggettiva: quindi cambia sempre?

No! Ogni essere ha un AVATAR e quindi inconsciamente esercita il proprio potere. La realtà è una media matematica di queste realtà singole. Quindi ha una determinata quantità di "staticità".

Quando un mago cerca di modificare la realtà per fare una magia rischia di incorrere nel PARADOSSO (la magia che modifica la realtà viene chiamata Magia DINAMICA o VOLGARE).

### Cos'è il PARADOSSO?

Il paradosso è una violazione della realtà STATICA. Un peccato di magia. Vi sono degli spiriti che intervengono per preservare la Realtà e mantenerla costante. Sono gli SPIRITI DEL PARADOSSO. Questi spiriti agiscono in maniera differente a seconda del tipo e dell'entità del danno causato dal mago. In ogni caso gli effetti spaziano dallo strano al letale.

### Come superare il PARADOSSO?

Il paradosso viene scatenato quando un dormiente vede una manifestazione magica e pensa "NON CREDO AI MIEI OCCHI" o qualcosa del genere. Vedere un tipo che lancia una palla di fuoco in piazza è sicuramente una violazione della normale realtà, quindi genera grandi ondate di paradosso.

Per ovviare a questo i Maghi usano la "MAGIA COINCIDENTALE", ovvero cercano di mascherare gli effetti per delle coincidenze (s)fortunate.

Es: "Casualmente esplodono le tubature del gas sotto di te" (palla di fuoco).

È interessante notare che altri maghi o creature sovranaturali sono immuni a questa specie di illusione (es. vampiri e mannari). Inoltre Vampiri e Mannari non sono influenzati dal paradosso (i mannari sono radicati nel sub-cosciente dell'umanità; i vampiri probabilmente fanno parte delle leggende; ma queste sono opinioni personali).

### Chi interpreto?

Il giocatore interpreta un mago delle TRADIZIONI: si tratta di "sette" spesso antiche (come l'ordine di HERMES), il cui scopo è raggiungere l'ASCENSION. L'ASCENSION è un particolare stato di conoscenza della realtà col quale in teoria è possibile fare qualsiasi cosa, perché si ha il potere e la comprensione su ogni aspetto della realtà.

Purtroppo da alcuni secoli nessun mago ha più raggiunto questo stato, a causa della Tecnocrazia.

### Cos'è la Tecnocrazia?

La Tecnocrazia è un potente ordine di Maghi che governa il mondo a nostra insaputa. Il loro gruppo ha avuto origine con Galileo, quando ha affermato che la Terra girava attorno al sole.

Da questo avvenimento in poi la Tecnocrazia ha cominciato a espandere il suo potere con l'uso della scienza per spiegare i fenomeni fisici. Le altre TRADIZIONI, che erano impegnate a rivaleggiare tra di loro non hanno saputo porre un freno a questa scalata.

Oggi la Tecnocrazia governa il mondo dalle sue torri di cristallo, e detta alle genti le sue regole cristalline.

Es: vedendo un puntatore del Mouse si potrebbe pensare a uno spirito rinchiuso nel Monitor. La Tecnocrazia ha diffuso la notizia che il puntatore non è altro che un pezzo di codice, per cui tutti CREDONO che sia così e la realtà viene modificata di conseguenza.

Es 2: questa non è una sfera Magica, è un Monitor.

### Bisogna sconfiggere i Tecnomanti?

Sarebbe un bel proposito, ma è un obiettivo disperato. I Tecnomanti sono troppo ben radicati e la realtà è sempre più granitica e cementificata per scardinarla senza incorrere nel paradosso.

In realtà lo scopo principale in *Mage* è sopravvivere il più possibile. E "vivere" il personaggio il più possibile.

### **Ci sono altre parti in gioco?**

Sì, i Marauder e i Nephandi.

### **Chi sono i Marauder?**

I Marauder sono Maghi impazziti e creature del Mito. Si tratta di esseri che vogliono riportate in auge "l'Età del Mito": il medioevo fantasy. Il loro scopo è portare il Caos più completo in modo da raggiungere l'ASCENSION. Tra le loro fila ci sono Draghi, Minotauri, Urgh l'orchetto e altri mostri mitologici.

Raramente i Marauder riescono ad arrivare nella Realtà e in quei casi, stranamente, non sono affetti dal Paradosso, se non in casi estremi. Inoltre la Tecno-crazia, che non può permettere il disordine nella sua pianificazione, li assalta subito in forze. Gli scontri sono alla morte, con entrambe le parti che si ritirano leccandosi le ferite.

### **Chi sono i Nephandi?**

Sono forze oscure e maligne che arrivano dalla DEEP UMBRA, una regione estremamente pericolosa della zona spirituale (di cui parlerò più avanti). Il loro fine è distruggere meticolosamente ogni cosa. In questo modo dopo che ogni cosa sarà annientata non rimarrà altro che L'ASCENSION! Sono esseri estremamente potenti e malvagi, affini ai demoni della tradizione popolare. I Maghi al loro servizio sono potenti, ma de-

stinati a una fine orribile per mano dei loro stessi protettori. Si tratta di persone sedotte dal potere concessogli.

I Nephandi raggiungono raramente la Terra, ma in questi casi non è rara una alleanza tra TRADIZIONI e TECNO-CRAZIA per sconfiggere un tale nemico (durante una partita c'è stata una collaborazione tra il gruppo di Maghi e un Clan di Vampiri).

I Nephandi sono controllati/alleati con un'entità infinitamente pericolosa chiamata in molti modi differenti. I Mannari lo chiamano: IL VERME!

### **Cos'è la zona spirituale?**

L'universo è diviso in una parte materiale e una spirituale che viene chiamata UMBRA. L'umbra è dove risiedono gli spiriti e la "controparte" spirituale di cose o esseri materiali. Lo spirito più importante per noi è GAIA, lo spirito della Terra. Attualmente GAIA sta dormendo, perché è in preda a una malattia causata dal VERME, per mezzo degli uomini, che inquinando e disboscando la uccidono lentamente.

Attorno a GAIA c'è la NEAR UMBRA (umbra vicina): Sono i "ricordi" di Gaia, quello che c'è su di essa nella realtà materiale: case, piscine, strade, ecc.

La Near Umbra è simile alla nostra dimensione, se non che i colori sono più "vivi", vivaci, sfavillanti.

Oltre la NEAR UMBRA c'è la DEEP UMBRA, che coincide grosso modo con lo spazio esterno del piano materiale. In mezzo alla DEEP UMBRA vi sono altri spiriti corrispondenti ai pianeti e alle stelle. Anche se nel piano materiale non hanno vita, vi è sicuramente nella controparte spirituale.

Es: la luna è il cancello per "ARCADIA" e il reame delle "fate" o Changelings.

Vi sono poi altri posti del Tellurian di cui si parla, ma che pochi hanno visto di persona (Reami dell'ombra, del sogno e del PARADOSSO (Ahi!)). Molto rimane ancora da scoprire...

### **Cos'è lo Storytelling?**

E' un modo di giocare il gioco di ruolo completamente nuovo, o quasi. I sistemi di gioco della White Wolf sono abbastanza innovativi perché permettono di giocare il personaggio in maniera estremamente libera. Normalmente i giocatori tendono a evolvere il modo di descrivere le loro azioni, in maniera tale da diventare parte dello scenario. dall'iniziale "gli sparo" si può arrivare a un "con *nonchalance*, fischietto, esamino il terreno, e mi getto con un tuffo dietro il muretto. Dopodiché faccio passare 5 secondi, poi mi sporgo e sparo con la mia Desert Eagle." Non descriverò il sistema nei dettagli, sappiate che i punteggi indicano i dadi a 10 facce da tirare, che "1" rappresenta un fallimento ed elimina un successo. Troppi fallimenti causano un "Botch", un fallimento catastrofico. Eventualmente i giocatori possono maturare fino a poter giocare un freeform, ovvero una variante nella quale NON si tirano dadi se non in 2 o 3 occasioni.

Giocare un freeform richiede una notevole perizia ed esperienza: diciamo che ci vogliono almeno 2 o 3 partite "normali" ;)

Grandissima importanza la riveste lo storyteller, il narratore, colui il quale dà vita e sostanza alle descrizioni.

## **DUE: Le Tradizioni**

Una tradizione è la maniera nella quale il mago esterna la magia, dalle bambole *voodoo* alla meditazione e disciplina dei filosofi orientali. Alcune procedure o alcuni oggetti possono essere necessari per determinati effetti magici.

Ogni tradizione ha una sua identità, determina i costumi di chi aderisce, e crea nuovi iniziati. Spesso una tradizione si immedesima in un guardiano della cultura dei luoghi in cui è sviluppata e spesso recluta apprendisti solamente da quei luoghi.

Ci sono attualmente nove tradizioni (ho

tradotto i nomi, tranne quando si perdeva in efficacia):

### **Fratellanza Akashic**

Questi monaci esperti di arti marziali trattano la magia come un prodotto della loro "luce interiore". Esplorano la sfera della MENTE per comprendere perché corpo e mente non possono mai essere uniti. Sebbene siano sempre stati distaccati dai problemi "mortal" questi asceti sono sempre più coinvolti nella "guerra per l'ascensione", siccome vedono l'opera della Tecno-crazia come la

condanna del genere umano e la negazione della ASCENSION.

### **Cori Celestiali**

Sebbene abbia considerevolmente perso influenza in questi ultimi anni, il Chorus si rifà ancora al suo Dogma originario: che il Grandissimo è la vera fonte e la vera destinazione dell'Ascension. I suoi membri vivono nei labirinti delle antiche cattedrali, cercando di capire la sfera del PRIME, la sorgente della creazione.

## Culto dell'Extasy

Amanti della musica, della dance, e dell'arte, questi maghi praticano la magia come un modo di vita. La musica Rock è stata una loro creazione ed è ancora la loro passione. Nella loro ricerca hanno padroneggiato la sfera del TEMPO, per facilitare la fuga dal mondo fisico.

## Dreamspeakers

E' la più antica tradizione magica della Terra. Costoro sono sciamani di notevole potenza e ancora più grande mistero. Loro dominano la sfera dello SPIRITO e usano i propri poteri per conversare con i grandi spiriti e cercano di comprendere i segreti della realtà.

## Ordine di Hermes

In passato erano i grandi maestri della Realtà, ma dai tempi del medioevo sono ormai decaduti.

Praticano la magia dei rituali e del calcolo, applicandosi con rigore per ottenere il potere. Per facilitare questa ricerca, sono riusciti a dominare la sfera delle FORZE, che gli consente di dominare l'essenza dell'universo.

## Euthanatos

Incompresi e diffidati dalle altre tradizioni, si pensa che gli Euthanatos siano un culto della morte. I membri di questa tradizione usano i poteri dell'ENTROPIA per uccidere e destabilizzare.

## Figli dell'Etere

Molti credono che questi maghi bizzarri siano imparentati con i temibili Tecnomanti. Parassiti che vivono sulle idee scartate dalla Tecnocrazia, questi scienziati pazzi cercano di creare una scienza che si adatti ai voleri dell'umanità invece di opprimerla. Sanno sfruttare la sfera della MATERIA, che fornisce un notevole controllo sulla realtà fisica.

## Verbena

Questa antica tradizione è interessata soprattutto alle sostanze e al potere della vita ed è affascinata dai componenti primari della vita, come il sangue e gli liquidi corporei. I suoi membri conoscono la sfera della vita, siccome studiano come si evolve la vita da un mondo arido.

## Adepti Virtuali

Sebbene parzialmente membri della tecnocrazia, gli adepti sono accettati dalle altre tradizioni. Sono i maestri della sfera della corrispondenza, personificata dalle loro realtà virtuali creati nei loro net (MAGICK-NET? :)). Lavorando attraverso questa rete crescente, vedono la tecnologia come un mezzo per frantumare i limiti della realtà.

Ci sarebbe un altro gruppo da menzionare:

## Gli Hollow Ones

(Gli svuotati): sono un gruppo di maghi indipendenti, che non hanno ricevuto una formazione vera e propria: la maggior parte sono orfani che si sono costruiti dei precetti di magia, o che hanno imparato da altri prima di loro ad usare i loro poteri. Sono tipi strani, amano la poesia gotica (ARGH!), fare feste, farsi gli affari loro :).

Hanno il grosso vantaggio, rispetto agli altri gruppi, di essere molto più difficili da tracciare e seguire, vista la loro vita dissoluta :)

# TRE: La vita nelle Tradizioni

## Gerarchia

Ci sono vari ranghi nelle tradizioni e sono basati unicamente sulla conoscenza e la saggezza o la mancanza di tali virtù.

**Orfani:** maghi di nessuna tradizione, che non hanno avuto un maestro (detto MENTORE), che gli insegnasse i misteri della magia. Gli orfani sono disprezzati dalle altre tradizioni e vengono considerati dei senza onore.

**Apprendisti:** maghi che sono ancora in allenamento e non sono stati iniziati sono conosciuti come apprendisti. Possono rimanere in questo stato anche per 10 anni, sebbene sia molto raro.

**Discepolo:** un mago che è stato accettato in una tradizione.

**Adepto:** un mago che ha raggiunto il 4° grado di conoscenza in una sfera, una qualunque, diviene adepto e gli viene concordato onore tra i suoi pari. E' ironico constatare che anche le tradizioni come la Tecnocrazia spingano per focalizzare un potere, invece di allenarsi su diversi poteri (questo è spiegabile perché il 4° grado coincide con i poteri maggiori di quella sfera n.d.a.).

**Master:** un mago che ha raggiunto il quinto grado di una sfera.

**Oracolo:** i più vecchi e onorati tra i maghi, questi grandi tutori hanno dominato i più grandi gradi delle sfere.

## Cabals

I maghi normalmente lavorano in gruppi compatti, chiamati Cabals. Spesso gruppi di maghi inesperti non hanno un luogo di ritrovo, ma usano cantine, magazzini abbandonati, catacombe, librerie, vicoli poco frequentati. I membri delle Cabal sono contattati segretamente per mantenere la massima sicurezza. E' meglio essere prudenti, perché non si sa mai quando si può scatenare una vendetta della Tecnocrazia.

Nel passato le cabals erano piuttosto omogenee, mentre invece negli ultimi tempi si tende a fare gruppi misti, per avere poteri più versatili. Tuttavia questi gruppi rimangono poco numerosi e la struttura sociale più diffusa rimane la tradizione.

Purtroppo alcune Cabals sono composte da maghi scontenti della loro tradizione e che hanno cominciato a praticare la magia per fini e lucro personale.

Questi mercenari magici vengono definiti ROGUE. Solitamente sono ferrati sia

nella magia che nello spionaggio e non servono alcun padrone ma vendono i loro servizi al maggior offerente.

(per chi gioca a JYHAD questi maghi rappresentano il MAGE OUTCAST! :))

## Chantries

Alcune Cabals molto potenti che riescono a sfuggire la persecuzione Tecnomantica e a raccogliere abbastanza risorse, spesso stabiliscono un rifugio permanente detto "CHANTRY".

Tale luogo viene costruito su una fonte di energia quintessenziale, detto "NODO", che consente alla chantry di rifornire i maghi di energia magica e di aprire passaggi con reami nell'ombra dove è possibile praticare la magia con sicurezza.

Ovviamente trovare un nodo non è facile e molte Cabals si devono aggregare a Chantry esistenti. Ovviamente questa aggregazione ha il suo prezzo: bisogna fare dei servizi e rispettare certe regole. Visto che queste regole sono create dalla Cabals fondatrice, tendono a favorire la vecchia guardia.

Una Chantry preesistente rimane comunque un punto di riferimento per i maghi inesperti.

## Accoliti

Ci sono persone che stanno capendo la vera natura della magia, ma il loro AVATAR non si è ancora svegliato. Costoro sono detti accoliti e forniscono ai maghi un contatto con la realtà, oltre ad essere alla base del reclutamento degli apprendisti. Inoltre possono procurare attrezzature necessarie e passano facilmente inosservati.

## Il protocollo

La società dei maghi non è strutturata rigidamente come quella dei vampiri o dei mannari, ma segue dei costumi che tutti i maghi dovrebbero rispettare.

Questi antichi tabù sono detti "Protocolli" (niente a che vedere con le reti).

Sono semplici regole di comportamento insegnate a tutti gli apprendisti. Ogni tradizione interpreta il protocollo in maniera differente, ma è grosso modo simile per tutti:

- Rispetta chi è più saggio di te
- Un debito con un maestro deve essere ripagato
- La parola di un mago è il suo onore: mai spezzare una promessa
- La volontà di un oracolo va obbedita
- Non tradire il tuo gruppo o la tua Chantry
- Non cospirare coi nemici dell'ascensione
- Proteggi i dormienti: essi ignorano ciò che sono

Chi viola il protocollo viene ripreso. Violazioni multiple e ripetute possono portare punizioni più o meno severe a seconda della gravità.

**Censura:** un rimprovero ufficiale: il mago deve seguire una precisa serie di ordini o subire una punizione peggiore. Questi ordini possono impedire di allontanarsi o di associarsi ad altri o altro ancora. [equivale grosso modo ad un "ban"! :)]

**Ostracismo:** il mago diventa un fuoricasta e gli è proibito associarsi ad altri

maghi per un periodo variabile da un mese a tutta la vita. Chi si associa con lui rischia la Censura o peggio.

**Marchiatura:** alcuni maestri dello Spirito sono in grado di Marchiare l'AVATAR di un mago. Questo sigillo marca a vita un mago come violatore di un particolare protocollo.

**Morte:** alcuni maghi, soprattutto gli Euthanatos, non accettano chi non è degno del dono della magia e non ci pensano due volte a uccidere tali persone. Loro giustificano il comportamento dicendo che l'Avatar, rinascendo, si incarna in un essere più degno.

**GILGUL:** è la distruzione deliberata dell'Avatar di un mago. Questa punizione essendo più terribile della morte, viene attuata solo in alcuni rari casi, quando si ritiene che l'Avatar sia del tutto corrotto o malvagio. Solitamente viene chiamato in causa un Oracolo perché provveda a distruggere l'Avatar. Il corpo è fisicamente intatto, ma l'abilità di manipolare la magia è persa per sempre (e probabilmente anche la coscienza, visto che viene distrutto lo spirito ;| ). Inoltre qualsiasi speranza di reincarnazione è perduta.

# QUATTRO: Le Componenti Magiche

Come avevo già accennato la conoscenza della Magia è divisa per SFERE DI INFLUENZA. Ho ritenuto opportuno per non violare il copyright più del dovuto, elencare le sfere solo fino al terzo grado. Sappiate che nei due gradi successivi è possibile fare cose ancora più inaudite :)

Queste sfere sono (tra parentesi la sfera preferita da ogni tradizione):

## Corrispondenza

(Virtual Adept): è la sfera che si occupa dello spazio, e della sua comprensione.

## Materia

(Figli dell'etere): è la sfera che studia la materia, come si crea, come si plasma e come si distrugge.

## Entropia

(Euthanatos): è la sfera che si occupa del riciclaggio della quintessenza, disgregandola.

## Forze

(Ordine di Hermes): riguarda la comprensione delle forze e della loro manipolazione.

## Vita

(Verbena): è la sfera che studia la vita, come si crea e come si elimina.

## Mente

(Akashic): è la conoscenza della mente, e delle sue possibilità.

## Prime

(Celestial Chorus): è la sfera che coordina l'uso dell'energia magica.

## Spirito

(Dreamspeakers): è la sfera che collega l'uomo alla dimensione spirituale.

## Tempo

(Culto dell'extasy): è la sfera che permette di controllare il flusso del tempo.

Avete notato che ci sono 10 tradizioni e 9 sfere? L'ultima tradizione (che non lo è *de facto*), sono gli *hollow one*, i quali piuttosto formano un gruppo eterogeneo e non primeggiano in alcuna sfera... ma i loro vantaggi sono altri...

## Sfera della CORRISPONDENZA

La sfera della corrispondenza comporta il graduale apprendimento della realtà tridimensionale, cioè che lo spazio come lo percepiamo è un'illusione e che con la giusta conoscenza è possibile passare da un punto all'altro della "matrice spaziale".

Difatti la "Teoria della Corrispondenza" afferma che tutti i punti corrispondono, quindi si può passare dall'uno all'altro istantaneamente (o quasi).

Una tale teoria è di ardua comprensione, per cui chi non ci riesce, ne diventa un oppositore :).

E' IMPORTANTE notare che la magia della corrispondenza dipende sempre dagli schemi imposti dalla quintessenza. Per esempio un Mago non può teleportare solo il naso di una persona (anche se un Oracolo potrebbe farlo e forse anche peggio ;)).

I Maghi che perseguono la sfera della corrispondenza e la applicano insieme ad altre sfere diventano praticamente inattaccabili.

Un esperto della corrispondenza può essere riconosciuto dal fatto che il suo sguardo sembra sempre vacuo, è molto preciso nei movimenti e non inciampa mai. La loro percezione sensoriale è migliore della vista!

### ● Percezione Spaziale Immediata

Il mago comincia a percepire la realtà spaziale. Può istintivamente calcolare le distanze tra gli oggetti, il volume di un oggetto e percepirli senza vederli nelle immediate vicinanze. Trovare oggetti volontariamente nascosti rimane un problema (anche se di minore entità).

### ●● Percezione della Corrispondenza

Pochi maghi raggiungono questa conoscenza. Il mago ora può estendere la sua comprensione spaziale oltre le immediate vicinanze, senza limiti (se non la volontà del narratore :)).

### ●●● Passare Attraverso lo Spazio/ Percezione Multipla

A questo livello il mago comprende che tutti i punti sono sovrapposti. Ciò gli dà la possibilità di alterare la propria posizione istantaneamente (teletrasporto). Inoltre il mago è in grado di visualizzare più punti contemporaneamente (anche tutti i punti dell'universo volendo, ma sarebbe devastante). Queste visioni multiple si sovrappongono l'un l'altra dando percezioni multiple (una applicazione è "FILTRARE LO SPAZIO" dato un oggetto di riferimento è possibile cercarne uno collegato, nello spazio. Lo spazio però è "pieno" quindi i tempi necessari si allungano ;))

## Sfera della MATERIA

"Avete sentito parlare della pietra filosofale? beh, se la Tecnocrazia non avesse tirato fuori la baggianata della tavola degli elementi, gli alchimisti ci sarebbero riusciti."

La sfera della materia concerne gli schemi di quintessenza che non sono vivi. Questo è un limite generico, perché anche i composti del carbonio ne fanno parte, finché non compongono una forma vivente.

Per esempio la carne di un uomo dopo la sua morte diventa NON VIVENTE e come tale sotto il controllo della sfera.

(NB: i corpi dei non morti ricadono sotto questa sfera, capito cari i miei vampirelli e mummiette?! >:))

Gli schemi della materia assomigliano a quelli della vita, ma questi ultimi sono meno rigidi e più facili da plasmare. Tuttavia la materia rimane molto più semplice da creare dal nulla... basta avere la quintessenza necessaria :)

Un maestro della sfera della materia è difficilmente riconoscibile... ha con se pochi oggetti (crea quello che gli serve), apprezza moltissimo l'arte e guarda il mondo come se fosse sotto il suo controllo. Ciò li rende un po' altezzosi.

### ● Percezione della Materia

Il mago inizia a riconoscere la materia e a capire come è organizzata. Inoltre è facilitato nel riconoscerne composizioni e proprietà. Diventa possibile percepire strutture nascoste in altre strutture.

### ●● Creare Schema Unificato

Il mago può creare, manipolando la quintessenza, degli oggetti composti UNICAMENTE di un materiale. Può creare gas, liquidi e solidi, purché siano stabili nei confronti dell'ambiente circostante.

Es: in una stanza a temperatura normale non può creare Azoto liquido. Dovrebbe conoscere la sfera delle forze per portare la temperatura a quei livelli!

Nessuno però impedisce di fare col solito "palloncino" un gavettone di acido solforico !!!! >>>:))

### ●●● Alterare Materia / Dissociare Schemi

Con questa conoscenza il mago può finalmente alterare la forma di un oggetto o alterare le proprietà fisiche (densità, punto di fusione o ebollizione). Più interessante il secondo effetto: il mago può alterare la composizione della materia a livello quintessenziale... ecco che accadono cose strane tipo proiettili che non colpiscono, porte di legno che vanno in frantumi con un tocco, sbarre di acciaio che si piegano...

## Sfera dell'ENTROPIA

"Esercita il potere del disordine, la distruzione è necessaria e appropriata."

La sfera dell'entropia è estremamente peculiare, proprio come lo sono coloro che la studiano.

La sfera copre quegli aspetti della realtà comunemente chiamati, decadimento, caos, caso e distruzione. I principi usati per spiegarla sono spesso contrastanti, mancano di basi fondamentali e spesso non hanno relazioni tra di loro...

Lo studio della sfera può essere estremamente caotico come la materia che tratta :)

Le tradizioni vedono l'entropia secondo schemi differenti... quelle più tecnologiche (come i figli dell'etere o gli adepti virtuali) la considerano come una spiegazione delle leggi termodinamiche (energia e disordine).

Altre più tradizionali la personificano in un messaggero del caso (insomma un iettatore :)), o nella disgregazione che tramuta le montagne in sabbia... altri ancora la considerano il "caos nel Sogno" o lo Yin in mezzo allo Yang...

Queste visioni, anche se differenti, ottengono gli stessi effetti.

L'entropia si basa sul principio che tutte le incarnazioni della realtà muoiono o si disintegrano. Le forme di vita muoiono, la roccia si erode, l'elettricità si disperde, organizzazioni e imperi crollano...

Questa visione può sembrare negativa, ma l'entropia ha una funzione basilare per l'Ascension, come evidenziato dai suoi oracoli. L'entropia ha il compito di riportare ogni cosa allo stato di quintessenza, in modo che questa possa essere riciclata in qualcos'altro. Senza un flusso di quintessenza continuo, per produrre una realtà nuova e migliore il percorso all'Ascension sarebbe negato.

Tuttavia gli oracoli dell'entropia non sono sempre comprensibili e c'è chi dice che cospirino insieme ai Nephandi. Ci sono comunque dei maghi che hanno adottato questo principio per vantaggio personale.

I maestri dell'entropia solitamente (ma non sempre) hanno un aspetto trasandato, cambiano spesso argomento e si comportano in modo imprevedibile. E' difficile per gli studenti trovare un Mentore che si soffermi a lungo su un dato argomento...

### ● Percepire Entropia

I mentori dell'entropia sono soliti iniziare l'insegnamento della sfera, allenando gli allievi a individuare l'entropia. I sensi del mago riescono a individuare i punti più deboli degli oggetti, o le parti con maggior "disordine" in una organizzazione. In questo modo il mago è successivamente in grado di aumentare il grado di entropia provocando la "frattura" nell'oggetto o organizzazione. Ovviamente una volta

individuato il punto debole di un nemico, non occorre essere SUN TZU per decidere il da farsi :).

### ●● Controllo della Casualità

I discepoli cominciano ad apprendere il controllo sul potere entropico, studiando i suoi effetti sui piccoli eventi casuali: mischiare i mazzi di *Magic*, pescare un Mox, puntare alla roulette, giocare a *D&D*... Il mago successivamente impara a modificare la quantità di entropia in questi eventi. Ciò dà al mago un potere notevole e tuttavia subdolo: controllare gli eventi chiamati "casuali".

Il mago può controllare chi servirà per primo quel cameriere, se trova un taxi vuoto fuori dall'aeroporto, che numero stai pensando da 1 a 10, quanti sono i fagioli in quel barattolo del concorso, qual è la pagliuzza più corta, qual è la posizione con il colpo nella roulette russa...

Il mago riesce anche a determinare il grado di disordine di un evento: supponiamo che a *Magic* abbiate fatto un mazzo killer con una disposizione tattica che in 5 turni vi consente di avere un esercito pari a quello americano pronto a scannare l'avversario, più un paio di *Shivan Dragon* in retroguardia come ultima difesa. :)

Ma l'avversario vi taglia il mazzo in maniera subdola... Però voi siete maghi... e sapete cambiare la casualità... tanto per cominciare aumentate la probabilità che la vostra carta da puntare sia bassa e diminuite la probabilità per lui. BENE! Una palude per voi e un *Black Lotus* per lui! Inoltre riducete al minimo la casualità del vostro mazzo in modo che sia PRACTICAMENTE aderente al vostro mazzo originario. Dopo 15 minuti avete VINTO!

Purtroppo anche il vostro avversario è un mago, e vi scarica addosso un Laser da 1 Gigawatt... vabbe', non si può sempre vincere! :)))

NESSUNO comunque può negare l'entropia in modo assoluto, nemmeno gli oracoli.

Es: il gioco delle 3 carte. Se guardo le carte, le giro e provo a indovinare, la carta che ho indovinato è lì. Se muovo ANCHE SOLO 1 carta, creo sufficiente casualità da poterla aumentare a dismisura... Forza signori la donna vince ...:)))

### ●●● Disperdere Energia / Distruggere Materia

Il mago a questo livello riesce a cambiare l'effetto dell'entropia su energia/materia. E' in grado di sbriciolare

oggetto o disperdere energia (per es. un laser in luce non focalizzata)...

Similmente, può ridurre l'entropia in fenomeni fisici: es. placare le onde, polarizzare la luce, dare coesione a una sacca di gas ecc... anche in questo caso non è possibile l'entropia assoluta: le rocce non scompaiono con uno schiocco di dita e non è possibile eliminare le diffrazioni casuali dalla luce per creare un laser. Questi sono poteri conosciuti solo agli oracoli.

## Sfera delle FORZE

Gli uomini hanno sempre cercato di controllare le forze. Per questo fine hanno impiegato tutti i metodi, dalla danza della pioggia agli esperimenti sulla fusione nucleare. I maghi sono qualche passo più avanti, in quanto hanno elaborato teorie che sorpassano la fisica newtoniana, la teoria dei quanti e la relatività.

I maghi delle forze hanno il controllo sui poteri della natura. La descrizione delle forze usa termini comuni nella scienza moderna: radiazioni, energia cinetica, legami molecolari, reazioni chimiche... ma ci sono tradizioni che vedono le forze secondo schemi differenti: i *Dreamspeakers* credono che le forze siano variazioni del sogno della realtà di GAIA.

Questa sfera è particolarmente studiata da quei maghi che vogliono fare molto male ai loro avversari. Ai livelli più alti può essere letale. I maestri di questa sfera sono PALESEMENTE riconoscibili dal fatto che sono sempre carichi di elettricità statica, le loro strette di mano danno sempre la scossa, e hanno i capelli dritti! Piccole sorgenti di energia fluttuano al loro passaggio (si verificano sovraccarichi o le candele sembrano più luminose ).

Gli altri maghi tendono a stargli lontani perché sono facilmente soggetti al paradosso e poi "non si sa mai cosa può capitare vicino a quello lì!"

### ●● Percepire Forze

Il mago iniziatico comincia con l'identificare le forze presenti in natura. Egli è in grado di espandere le sue percezioni e può individuare qualsiasi energia: onde elettromagnetiche, frequenze sonore, elettricità, magnetismo, gravità, ecc... ovviamente devono esserci per poterle percepire :)

### ●● Controllare Forze Minori

A questo livello il mago riesce a manipolare elettromagnetismo, elettricità e

magnetismo (rappresentate solitamente con i simboli del sole, del fulmine e del magnete). Il mago non può aumentare la "quantità" di forza presente, ma può modificarne la distribuzione.

Es: non può fare diventare più luminosa una candela, ma potrebbe raccogliere la luce in un fascio sottile e fare come le luci da discoteca :). Inoltre è possibile usare solo forze già presenti nell'ambiente circostante.

"Tempo nuvoloso stasera... minaccia un bel temporale".

### ●●● Diffondere Forze Minori

Con questa conoscenza il mago può creare dal nulla le forze minori. E' possibile creare fasci di raggi concentrati (laser) o creare campi magnetici sufficientemente potenti da deviare oggetti metallici. Essendo un atto di creazione di energia, è necessario avere a livello 2 la sfera del PRIME.

## Sfera della VITA

La sfera della vita è sicuramente una delle più difficili da apprendere. Gli schemi nei quali si intesse la vita sono enormemente più complessi di quelli della materia o dell'energia ed è richiesta una notevole memoria ed agilità mentale.

Come in tutti quei casi nei quali si crea qualcosa, anche per la sfera della vita, per creare della vita dal nulla è necessario l'uso della quintessenza (quindi PRIME a 2). La sfera può anche essere usata per porre fine alla vita in molti modi.

I maestri della vita sono riconoscibili dal fatto che non hanno mai cicatrici, mangiano e bevono quanto gli pare e piace, si stancano raramente e naturalmente sono dei FIGHI/FIGHE mostruosi/e. :)

### ●● Percepire Vita

Il mago incomincia a riconoscere le forme di vita e ad analizzarle. Si possono dedurre molti dati dall'uso di questi dati: età, sesso, salute, ecc...

### ●● Alterare Schemi Semplici

Il mago comincia a sperimentare la conoscenza sulla vita alterando forme di vita elementare: dai virus agli invertebrati in genere. Inoltre tutti i generi di vegetali sono sufficientemente semplici da manipolare a volontà. E' possibile uccidere o guarire (sebbene quest'ultimo richieda più tempo).

### ●●● Alterarsi / Creare Schemi Semplici

A questo livello il mago è in grado di riprodurre gli schemi studiati in precedenza a sua piacimento. Può creare animali semplici o vegetali (purché di sponga del PRIME). L'unico problema è che queste forme di vita non dispongono di intelligenza. Comunque per i vegetali questo non è un problema, mentre gli animali possono essere dotati di riflessi istintivi. Inoltre il mago comincia a sperimentare con l'unica struttura complessa che conosce a sufficienza: LA PRO-PRIA.

Il mago è in grado di guarirsi, cambiarsi o migliorarsi come desidera :)))

### Sfera del PRIME

Il Prime è lo studio della quintessenza, la base della realtà.

La quintessenza è spesso chiamata Prime perché è vista come un'unità indivisibile, del quale la realtà è una parte.

Spesso lo studio del Prime riguarda la comprensione di concetti metafisici. Più di ogni altra sfera, lo studio della quintessenza consiste nel trovare le risposte fondamentali nel loro campo (42 insomma ;)).

La sfera attrae molti maghi, ma pochi diventano adepti o maestri. Le teorie della sfera sono molto complesse e ciò dissuade i più. Gli adepti o i Maestri del Prime sono pochissimi e la richiesta è tale che spesso sorgono conflitti tra le varie fazioni per avere uno di questi personaggi. (indispensabili per la vita di Chantry a lungo termine).

La quintessenza è vitale tra i maghi. E' una moneta che viene espressa in termini di potere e loro sono i contabili.

I maestri del Prime sono solitamente circondati da un alone di potere, i loro occhi sono di un colore "acceso", e chi gli sbatte contro potrebbe trovarsi a terra e notare che il mago non si è mosso di un millimetro.

### ● Assorbire / Percepire Quintessenza

Solitamente il mago può contenere un tot di punti di quintessenza pari alla sua caratteristica "AVATAR". Grazie a questa conoscenza il mago riesce ad assorbire una quantità maggiore, sfruttando la quintessenza allo stato libero. Inoltre è possibile individuare dove è immagazzinata la quintessenza e quanta ce n'è (esclusi i maghi).

### ●●● Intessere Quintessenza

Il mago usa questo potere per rendere stabile una creazione di Vita/Energia/Materia.

### ●●● Incanalare Quintessenza

Ci sono luoghi molto rari chiamati "nodi" nei quali la realtà confluisce e si formano enormi flussi di potere. Qui si trova la quintessenza "libera" che può essere "distribuita" o assorbita dal mago. Tale quintessenza (chiamata in gergo Tass) viene solitamente data alla Chantry di appartenenza. Il mago che ha questo potere fa da tramite in queste procedure. Un vincolo da mantenere per i discepoli è che la quintessenza non può ridiventare "libera" (si può modificare il risultato, ma non si ottiene più la sorgente).

### Sfera della MENTE

"In truth, the powers of the mind know no limit. Our mind shapes the very Laws of reality. Our beliefs create reality."

L'uomo moderno ha riconosciuto la necessità interiore di esplorare lo sconosciuto, di conquistare nuove frontiere. Oggi l'uomo ha poche frontiere rimanenti da conquistare: le profondità dell'oceano, il vuoto spaziale, il mondo subatomico, il funzionamento della mente umana...

I maghi hanno vagato per lungo tempo nelle loro menti in cerca del potere. Innumerevoli anni di investigazione "illuminata" hanno portato allo sviluppo della sfera della mente. Questa sfera riguarda i molteplici poteri attribuiti alla mente umana: non include i processi organici legati al funzionamento del cervello. La sfera trascende l'aspetto biologico, per focalizzarsi sull'essenza del pensiero intelligente.

I maestri della mente a volte si comportano in maniera poco appariscente (considerando le altre sfere :)).

Solitamente finiscono le frasi altrui, fanno calcoli complessi istantaneamente, tendono a essere introspettivi e parlano spesso da soli.

### ● Autopotenziamento

Prima di comunicare con altre menti, il mago saggiamente comincia a fare esperimenti sulla propria. A questo livello sviluppa memoria fotografica, calcolo computazionale stupefacente, pensieri multipli, e controllo sui sistemi nervosi autonomi

(es: potrebbe rallentare volontariamente il proprio battito cardiaco fino quasi a fermarlo).

### ● Impulsi Mentali

Il mago ora comincia a comunicare con altre menti. All'inizio contatta le forme vegetali che presentano solo dei bagliori di intelligenza e poi comincia con gli animali, allargando man mano la sua conoscenza fino a contattare la mente umana. A questi livelli il mago non è ancora in grado di comunicare coscientemente con un altro essere. Egli comunica col subcosciente di un individuo. E' in grado di mandare impulsi subliminali per far fare una determinata azione a un soggetto mentre questi è "soprappensiero". E' in grado di leggere le emozioni di una persona (avete presente quando vi dicono che vi "si legge in faccia"?). Può mandare singole parole o sensazioni (es: "BRUCIA" per far spingere un assaltatore a disarmarsi spontaneamente). Queste azioni sono insidiose e raramente vengono identificate come tali.

### ●●● Contatto Mentale

Il mago è in grado di collegarsi con altri esseri senzienti per comunicare o per tentare un'invasione mentale allo scopo di manipolare pensieri o ricordi. Oltre ad inviare discorsi o immagini vi è la possibilità di proiettare false percezioni. A questo livello il mago è in grado di creare qualsiasi illusione percettiva. L'invasione mentale consente di incanalare disturbi psichici in un'altra mente con l'obiettivo di farlo (solitamente) regredire a uno stato vegetativo.

### Note di gioco sulla Sfera della Mente

Durante le partite che abbiamo fatto sono sorti degli inconvenienti dovuti all'utilizzo di questa sfera. Queste sono alcune soluzioni che abbiamo adottato. Se nel "book of Shadows" o in altri testi (che per ora non ho) vengono adottate altre soluzioni, adotteremo quelle.

L'uso improprio della sfera causa paradosso: es. scandagliare un computer.

Le persone normali non sono in grado di percepire gli effetti "subliminali" della sfera (livello 2), ma possono essere in grado di resistere dal livello 3 in su (con la Willpower).

I Maghi se sono consci dell'attacco mentale (grazie all'awareness) possono contrastarlo con Arete e Willpower. Altrimenti solo con Willpower. In alcuni casi nemmeno con quello.

Altre creature sovranaturali se non hanno la possibilità di identificare la magia, devono usare il loro valore di Willpower (se volete provare con un bel Lupazzo Mannaro fatevi pure avanti!)

## Sfera dello SPIRITO

"In the Spirit so much is possible"

La sfera dello spirito è una delle più definitive e complete di tutte. Le teorie, i modelli, e i concetti usati dalle varie tradizioni per conoscerla comprendono le abilità necessarie per viaggiare attraverso il piano spirituale della realtà, per trattare con le entità che vi si trovano, e per sopravvivere in ambienti alieni come la Deep Umbra o i reami del sogno (o del paradosso >:->).

Alcuni maghi scelgono di diventare discepoli della sfera, per poi imparare a "passare di lato" (step sideway) e vedere l'Umbra. Altri, (soprattutto i DreamSpeakers) studiano la sfera fino a raggiungere la maestria, fino a livelli preclusi alle altre tradizioni.

I maghi dello spirito cercano di organizzare l'umbra in una mappa cosmologica definita TELLURIAN. Questi sforzi sono stati fonte di frustrazione e ben pochi sono andati a buon fine. E' come se il Tellurian avesse una sua volontà e rifiutasse di essere cartografo. Nonostante questo o forse proprio per questo motivo, il Tellurian accende la curiosità dei maghi, ed è nell'Umbra che molti fanno le scoperte più eclatanti.

### ● Visione / Percezione Spirituale

Il mago impara a conoscere il piano spirituale come una fase di realtà intermedia tra la sua concezione (Quintessenza) e la percezione (la realtà fisica). Ha ora l'abilità di percepire la NEAR UMBRA e può individuare dove il GAUNTLET, la BARRIERA tra il mondo fisico e il mondo spirituale è più forte o più debole. Sa percepire la natura e la prossimità di manifestazioni spiritiche sul piano fisico (anche i fetici garou). Inoltre può identificare se qualcuno sta guardando attraverso il Gauntlet (in entrambi i sensi).

### ●● Chiamare Spiriti / Scandagliare la DEEP UMBRA

A questo livello il mago comincia a scoprire le miriadi di entità che abitano il mondo spirituale. Moltissimi esseri sono stati creati dalle credenze umane di ogni epoca della storia. Questi esseri abitano sia l'Umbra che i suoi vari reami. I discepoli imparano come contattare questi esseri e come interagirvi, ma gli viene

raccomandato di costruire relazioni con gli spiriti gradualmente e attentamente. Molti di questi hanno poteri di gran lunga superiori a quelli di maghi esperti e non tutti si comportano secondo la mentalità o la moralità umana.

"E allora? Non è umano e non pretende di esserlo!"

Inoltre il mago comincia a esplorare oltre il confine del reame di Gaia, oltre la Near Umbra: nella DEEP UMBRA. Alla pari di un "astronomo spirituale" il mago esamina l'umbra e può entrare in contatto con abitanti di altri reami o con altre COSE di passaggio. (ehm... avete presente AZA-TOTH?)

### ●●● Attraversare lo Spirito

Ora il mago impara a entrare nell'Umbra. Quest'atto viene chiamato "PASSARE DI LATO" (ma io preferisco STEP SIDEWAY) e comprende l'attraversamento del GAUNTLET, la barriera che separa realtà e mondo spirituale. Quando il mago fa quest'azione trasforma il suo corpo in spirito e quindi scompare dalla realtà (okkio che la gente comune non scompare così <paff> anche D.Copperfield usa espedienti strani!). Il discepolo può viaggiare ovunque nel reame di Gaia, entro la Near Umbra.

Alcuni domini permettono di raggiungere altri reami. L'unica vera barriera è L'ORIZZONTE, il confine tra la Near Umbra di Gaia e la Deep Umbra.

## Sfera del TEMPO

"When do we start your study? Wére starting now. were finishing now. You are Disciple, Adept and Master Now."

La sfera del tempo ha ingannato e frustrato l'umanità per "molto tempo".)

Quando gli uomini in iniziavano ad accettare il tempo come un altro parametro nel paradigma della fisica newtoniana, arrivò Einstein teorizzando che il tempo non era costante ma relativo a ogni osservatore. Da allora si sono succedute teorie sulla possibilità del viaggio nel tempo. Il tempo passa in intervalli quantizzati, come un film ad alta velocità? La percezione dell'umanità come un fenomeno lineare (un treno che va da A a B) è corretta?

I maghi che perseguono la sfera comprendono i veri segreti del tempo. Ogni tradizione ha i suoi metodi di studio del tempo, ma gradualmente ognuna sviluppa un "senso del tempo" che ne consente il controllo.

I maestri del tempo sono circondati da piccoli effetti temporali: per esempio i

maghi maschi potrebbero avere una barba da mormone dopo una sola notte, il loro caffè si raffredda più velocemente, il tassametro rallenta, e solitamente cominciano a parlare usando una sola coniugazione: passato, presente o futuro.

### ● Percezione del Tempo

Il mago comincia a sviluppare un "orologio interno" che gli dà una maggiore comprensione (e controllo) del tempo. In più diventa conscio di eventuali fenomeni che periodicamente accadono nella realtà. Diventa anche conscio di dove saranno questi "disturbi" nella realtà.

### ●● Pre / Post Cognizione

Il mago comincia a spostare la sua percezione nel passato o nel futuro. Generalmente la visione di avvenimenti passati è più difficile, ma è sicura. La precognizione invece è più facile, ma quanto più è lontana e specifica tanto più è imprecisa. Maghi che usano spesso questo potere possono avere dei *flashback* improvvisi, delle sensazioni di *dejavu* o trance che predicano pericoli...

(NB: la postcognizione è centrata sulla figura del mago, quindi è come se fosse una telecamera nel passato. OK? Invece la precognizione può essere fatta su una persona, un luogo o un'organizzazione... una cosa qualsiasi senza l'obbligo della visione del mago ORA).

### ●●● Contrazione / dilatazione del tempo

Ora il mago comincia a controllare il flusso del tempo, accelerandolo o rallentandolo secondo i suoi voleri (questi effetti non sono infiniti: si va da un fattore di velocità di 1 a 5 volte di più o di meno... insomma una persona accelerata di 5 volte fa i 100 metri di corsa in 2 secondi).