

# GUIDA A MAGE: THE ASCENSION

DI PIPPO\_JEDI

## Introduzione

Salve a tutti. Questa guida è nata dall'esigenza di fornire un piccolo manuale del gioco ai miei giocatori sia per uso durante il gioco (in modo che non interrompessero lo svolgersi degli eventi con domande del tipo ma che fa Forze a 5? Un Viaggiatore? E chi è?), sia per consultazione fuori del gioco in modo che conoscendo meglio le regole potessero giocare meglio (e aiutare me quando la memoria vacilla). Ho incominciato scrivendo le varie tradizioni pensando di fare al massimo un paio di pagine di scritto, poi ho perso il controllo e ho finito per arrivare alla ventina e mi sono detto "magari può servire a qualcun altro come serve a me o come introduzione al mondo di Mage se non lo si conosce". La necessità di questa guida è nata anche dal fatto che i siti in italiano da dove copiare informazioni per i giocatori sono pochi e non tutti conoscono bene la lingua anglosassone.

Vi spiego com'è impostata la Guida: tutto è spiegato per un giocatore, non troverete segreti da narratore. Ho incominciato illustrando in breve le Tradizioni, gli Orfani (compresi Hollow Ones), le Convenzioni tecnocratiche, Marauder e Nephandi. Poi ho descritto la politica dei Maghi su quali linee si muove insieme ad una sezione su come viene amministrata la giustizia in base ai Protocolli (comprendendo anche questi ultimi). Infine la sezione più interessante dal punto di vista della meccanica di gioco: la magia e le sfere. Spiego anche in breve cos'è un paradigma per un mago e com'è possibile per i maghi fare magia. Segue poi la descrizione di ogni sfera e dopo c'è la sezione delle regole sulle magie. Qualcuno noterà che manca una parte di spiegazione sull'Umbra e come funziona, purtroppo ci capisco ancora poco e non possiedo delle spiegazioni ufficiali soddisfacenti. Per chi non sa cos'è l'umbra basti sapere che è un insieme di dimensioni parallele circa infinita che costeggia il nostro piano di realtà. Si divide in tre reami: Dark o Low Umbra, Middle Umbra, Astral Umbra. Nella middle c'è la Penumbra che è lo specchio psichico / spirituale del mondo fisico. L'umbra è un posto strano e mutevole pieno di spiriti. Le anime dei morti (wraiths) risiedono nella Dark Umbra. Il muro che separa la realtà ordinaria dalle Umbrae viene chiamato Gauntlet (o sudario nel caso della dark umbra).

Nella guida do per scontato la conoscenza di base dello Storyteller System. Per chi non lo conosce la espongo in breve. La meccanica di gioco base si basa su un concetto molto semplice: ogni azione viene eseguita tirando un pool di dadi 10 (la scheda è divisa in attributi, come destrezza o carisma, e abilità, come armi da fuoco o oratoria, un tiro per colpire con una pistola si tira un pool di destrezza + armi da fuoco) contro la difficoltà decisa dal narratore (2 facile, 9 difficile). Ogni dado che eguaglia o supera il numero della difficoltà è un successo, se minore è un fallimento, se 1 è un bocce. Dopo il tiro si controllano i successi e si cancella un successo per ogni bocce, ci sono diversi tipi di risultati. Se rimane 1 successo si parla di successo marginale, 3 completo, 5 o più grandioso. Se non rimangono successi è un fallimento. Se invece non si fa nessun successo prima di togliere i successi con i bocce e ci sono dei bocce si parla di fallimento critico o Boccia (es. a diff 6 standard, un tiro 8, 7, 5 è un buon successo, 8,5,2 è marginale, 4,5,3 è fallimento, 8,5,1 è fallimento 8,1,1 è fallimento, 5,4,1 o Boccia). La boccia sta a significare che il personaggio ha sbagliato in maniera catastrofica.

Ultima nota e disclaimer. Mi sono avvalso del regolamento base di Mage Revised, guida alle tradizioni, alla tecnocrazia e altra robbia. La traduzione di alcuni termini in italiano è del tutto arbitraria in qualche caso anche se ho cercato di tradurre 'a modino'. Nel documento ci sono link per una navigazione veloce, passando sopra con il mouse il puntatore diventerà la solita manina. Scusate per l'italiano a volte traballante... :-)

### Disclaimer e distribuzione della Guida.

Nella Guida sono trattati argomenti che possono offendere qualcuno, questa non è l'intenzione dell'autore, Mage è solo un gioco. Mage: the Ascension e praticamente tutto ciò che viene descritto all'interno della guida è un'invenzione della mente umana, un'opera di fantasia e come tale va affrontata e trattata. Mage: the Ascension e praticamente tutto ciò che viene descritto all'interno della guida è sotto copyright della [White Wolf](#), che ringrazio per aver creato un gioco così bello. Il presente documento non vuole essere una violazione dei loro diritti e spera anzi di diffondere il gioco che essi hanno creato (non mi denunciate: non riuscireste a prendere molti soldi :-). Per quanto riguarda la presente guida invece l'uso è da considerarsi libero seguendo le seguenti regole: fateci quello che volete, ma non fateci dei soldi, se volete stamparla per uso personale o distribuirla fate pure, se la volete stampare su fanzine o giornalini o roba simile preferisco che mi contattiate. In ogni caso date a cesare quel che è di cesare: la guida l'ho scritta io e non prendetevene il merito, mi basta un 'by Pippo\_Jedi' in fondo e sono felice.

Pippo\_Jedi [pippo\\_jedi@yahoo.com](mailto:pippo_jedi@yahoo.com) (scrivete MAGE nell'oggetto sennò vi reputo spam) Marzo 2003

## INDICE

- ❖ TRADIZIONI
  - AKASHIC BROTHERHOOD
  - CELESTIAL CHORUS
  - CULT OF ECSTASY
  - DREAMSPEAKERS
  - EUTANATHOS
  - ORDER OF HERITIES
  - SONS OF ETHER
  - VERBENA
  - VIRTUAL ADEPTS
- ❖ INDIPENDENTI
- ❖ Tecnocrazia
  - Iteration X
  - New World Order
  - Progenitors
  - Syndacate
  - Void Engineers
- ❖ Marauder
- ❖ Nephandi
- ❖ Politica
- ❖ Protocolli
- ❖ Sfere e Magia (comprende alcune spiegazioni su paradigma e Avatar)
  - Corrispondenza
  - Entropia
  - Forze
  - Vita
  - Materia
  - Mente
  - Prime
  - Spirito
  - Tempo
- ❖ Regole della Magia
  - Tiri Estesi e Rituali
  - Abilità & Magie / Magie & Abilità
  - Paradosso
  - Risonanza
  - Oggetti Magici o Meraviglie

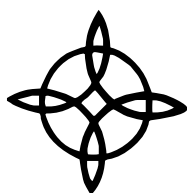
## TRADIZIONI

Le tradizioni sono 9 e ognuna occupa un Seggio, che corrisponde ad una sfera, nel Consiglio. Sono nate a Mistridge nel 1457 alla grande Convocazione. Inizialmente erano Akashic brotherhood, Ahl-I-batin, Chakravanti (Eutanathos), Celestial Chorus, Dreamspeakers, Order Of Hermes, Seers of Cronos (Cult of Ecstasy), Solificati e Verbena. I Solificati erano un gruppo piccolo ma potente che tradì però le tradizioni e furono sterminati, ultimamente alcuni vecchi membri sono riemersi e si sono uniti all'Ordine di Hermes come casa minore. Gli Ahl-I-Batin erano un gruppo di maghi nati dall'unione di un proto-cultista e un Akashico, residenti nel medio oriente avevano fatto proprio l'islam e predicavano la dottrina dell'unità. All'inizio del 1900 ricevettero un colpo durissimo dalla tecnocrazia mentre il medio oriente veniva occupato da forze coloniali e durante la prima guerra mondiale, a causa del mancato aiuto (e a volte la connivenza di alcuni) del Consiglio decisero semplicemente di andarsene. Sparirono. A tutt'oggi le terre del medio oriente rimangono un mistero (anche a causa di strane creature che vi vivono) per molti membri delle tradizioni.



**Akashic Brotherhood** (Fratellanza di Akasha). Una delle tradizioni più antiche, nasce nell'oriente e raggruppa sotto di sé varie filosofie orientali. I suoi membri praticano quasi sempre arti marziali, fosse solo come esercizio meditativo. Tradizione molto potente in Asia e nelle comunità che da essa originano, è organizzata in diverse fazioni monastiche o guerriere, tradizionaliste o moderniste. La loro sfera preferita è quella della mente: per loro tutto ciò che esiste è in realtà un'illusione da superare, quella è l'Ascensione.

**Indice**



**Celestial Chorus** (Coro Celestiale): anche questa è una delle tradizioni più antiche. Credono che tutto derivi da un Uno primordiale e originale, che fratturandosi ha dato origine al molteplice. Ricercano l'unità delle fedi e delle religioni nel credere in questo Uno. Inizialmente la tradizione era solamente Europea, poi si è allargata fino a comprendere molte nuove e strane religioni. Fortemente strutturata secondo ranghi ecclesiastici. La loro sfera è Prime e per loro l'ascensione è quando l'umanità si riunirà nell'Uno.

**Indice**



**Cult of Ecstasy** (Culto dell'Estasi): Tradizione antica e moderna allo stesso tempo. Ha le sue origini nelle baccanti greche e nei dervisci persiani. Credono che le barriere vadano infrante transcendendo i sensi, tramite l'estasi. Si propongono di spingere gli altri verso una vita migliore liberandoli dalle catene che li opprimono. A volte spingono troppo, ma hanno un codice morale che li obbliga a non indulgere in un vizio insensato (senza scopo ovviamente) e nel non costringere gli altri. Questo è l'unica cosa che li dirige, poi deferiscono solo ai saggi della tradizione. La sfera è quella del Tempo.

**Indice**



**Dreamspeakers** (Sognatori): tradizione formata ufficialmente durante il consiglio di Mistridge nel 1400. È formata da sciamani e persone che comunicano con gli spiriti della natura, che seguono le vecchie vie totemiche e tribali presenti in tante culture nel mondo. Sono molto divisi e frazionati e non detengono un rilevante potere politico nel Consiglio. Nel 1700 metà dei membri lasciarono le tradizioni per protestare contro l'invasione militare e culturale degli europei delle loro terre nate. La loro sfera è quella dello spirito e vogliono tornare a un tempo in cui gli uomini, la natura e gli spiriti vivevano in armonia. Non sorprendentemente alcuni hanno buoni contatti con i Lupi Mannari.

**Indice**



**Eutanathos** (Eutanatoici): tradizione antica che risale ai primi Preti delle valli del Gange. Credono nella reincarnazione e sono molto temuti a causa delle loro convinzioni a riguardo: se qualcuno sta vivendo una vita sbagliata che non migliora il suo Karma e fa solo male a sé stesso e gli altri, deve essere aiutato a cambiare via, anche se questo significa ucciderlo (La buona morte, the good death). Sono una tradizione molto organizzata che fa una costante opera di

pulizia dei suoi membri (alcuni dicono anche quelli delle altre tradizioni) alla ricerca di segni di corruzione. In tempi antichi ci fu una guerra con gli Akasici per questioni di credo e territorio, durò più di 300 anni rendendo le due tradizioni Nemiche per moltissimo tempo. Solo ultimamente c'è stato un certo disgelo fra i membri più giovani e i due gruppi non si guardano più alle spalle di continuo. Più di ogni altro gruppo sono pronti ad accumulare Risonanza Entropica (Johr). La loro sfera è quella dell'Entropia.

**Indice**



**Order of Hermes** (Ordine di Ermete): tradizione più blasonata e politicante di tutte. Fa risalire le sue origini all'antico Egitto e ai suoi ordini misterici. Grazie a loro fu vinta la prima grande battaglia contro l'Ordine della Ragione (poi Tecnocrazia) a Mistridge e grazie a questo hanno fatto valere il loro peso nel nuovo Consiglio. L'Ordine è strutturato in Casate maggiori e minori, ogni casata ha vari maestri e discepoli. Ogni risorsa, sapere magico o potere politico all'interno dell'Ordine si sposta in conformità a considerazioni di politica interna. La loro magia si basa su formule segrete, patti con spiriti (o demoni?) candele e incensi: se avete bisogno di un rituale in pompa magna chiamate loro. La loro sfera è quella delle Forze e la loro idea dell'Ascensione è di raggiungere la Maestria di sé e di ciò che ci circonda tramite il proprio sapere, la propria volontà.

**Indice**



**Sons of Ether** (Figli dell'Etere): Unitisi alle tradizioni solo all'inizio del 1900 sono la prima tradizione tecnologica esistente. Prendete uno scienziato che non pone limiti alla sua genialità, che non si preoccupa di seguire le leggi immutabili della natura e avrete preso un Eterita. Non limitandosi a seguire le vie tradizionali di ricerca spaziano in ogni direzione costruendo le invenzioni più strane. Non sono fortemente strutturati anche se sono organizzati secondo laboratori di ricerca e hanno un giornale, il 'Paradigma', su cui pubblicano le proprie teorie. Prima di unirsi alle tradizioni facevano parte della Tecnocrazia e grazie a loro si sono scoperte molte cose sui tecnocratici.

**Indice**



**Verbena**: nell'Europa medioevale erano le streghe e gli stregoni che seguivano le vie antiche dettate dagli Dei anziani, dalla Natura stessa. Sono pagani di vario tipo che non si fanno problemi ad usare riti e pratiche che i più troverebbero animaleschi e rivoltanti. Più di ogni altra tradizione sono primordiali nel vero senso della parola. Sono organizzati in genere in piccole congreghe, secondo linee di sangue o religione. Ce l'hanno con L'Ordine e con il Coro per averli derubati e 'inquisiti' nel medioevo e alcuni vecchi membri non si sono ancora scordati l'odore delle pire. La loro sfera è quella della vita.

**Indice**



**Virtual Adepts** (Adepti Virtuali): ultima tradizione ad unirsi al consiglio, ed occupano il Seggio della Corrispondenza. Tradizione tecnologica per eccellenza, fino al 1961 facevano parte della tecnocrazia e si unirono alle tradizioni dopo la scomparsa (assassinio?) dell'adepto Alan Turing scopritore e pioniere della Digital Web (un 'reame' dell'ombra che connette i vari computer e realtà virtuali). Pensano che la cosa più importante sia l'informazione, impersonano il classico Hacker un po' anarchico e ribelle che si vede nei film. Utilizzano computer e alta tecnologia per costruire (programmare?) una realtà migliore, 2.0. Sono disorganizzati e il più bravo viene riconosciuto in base ai propri meriti e alla fama che si saputo costruire. Sono visti con diffidenza e sospetto da molti membri più tradizionalisti per le loro pratiche tecnologiche e alcuni credono che in qualche modo siano ancora in contatto con la tecnocrazia.

**Indice**

## INDIPENDENTI



**Hollow Ones** (I vuoti): a lato delle tradizioni, ma fuori della Tecnocrazia, si trova questo gruppo disparato di maghi autodidatti. Non hanno una filosofia né un paradigma comune, ma piuttosto un sentimento: Il mondo fa schifo. Da questo sentimento nascono diverse correnti di pensiero. C'è chi, pensando che la tecnocrazia è il più grande pericolo, vorrebbe unirsi alle tradizioni. Altri invece, pensando che entrambi i due gruppi vogliono solo mantenere il proprio potere, si limitano a vivere al meglio la propria vita infischiosene delle tradizioni e della tecnocrazia. Vengono etichettati spesso come Gotici e Dark, ma in effetti solo una parte di loro è tale. Non hanno una sfera preferita e ognuno usa la magia nel modo che ritiene più appropriato inventando di punto in bianco ciò che gli serve. Le tradizioni hanno già rifiutato una loro richiesta di adesione e una parte dei tradizionalisti guarda con diffidenza l'attitudine menefreghista e negativa di molti Vuoti. Allo stesso tempo la flessibilità che i Vuoti riescono a raggiungere, le novità, dal punto di vista delle teorie magiche, di cui sono portatori fanno gola ad un consiglio spinto alle corde dalla Tecnocrazia.

Gli **Orfani**, sono un tipo di Hollow Ones che non rientra proprio nella descrizione precedente, si tratta di persone che per caso non sono state trovate da altri maghi e credendo di essere 'soli' hanno imparato da sé l'arte della magia. Spesso vanno a finire nei bassi ranghi di qualche tradizione o si uniscono ad una chantry che decide di prenderli con sé.

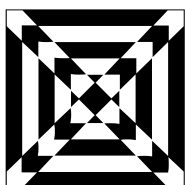
**Indice**



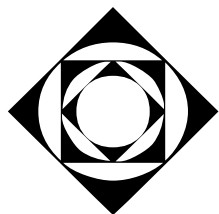
## Tecnocrazia

**THE TECNOCRACY IS THE ENEMY.** Le informazioni che le tradizioni hanno sulla tecnocrazia sono dovute per la maggior parte dalle defezioni degli Adepti e degli Eteriti. Nel medioevo si chiamava l'Ordine della ragione (Order of Reason) ed era organizzato diversamente. I suoi scopi sono semplicemente di controllare l'umanità, le Masse, affinché non abbiano a pensare in maniera indipendente, affinché non abbiano a conoscere gli orrori (secondo loro) che si aggirano nel mondo. Nel loro obiettivo di Proteggere l'umanità l'hanno trasformata in un docile e grigio gregge che segue passivamente i trend del mercato che lo loro decidono. Hanno nelle mani i media, decidono quali notizie far arrivare all'umanità decidendo cosa è giusto e cosa no. Hanno in mano i capitali, tengono nella povertà i loro nemici e ne raccolgono le risorse. La Scienza è il loro modo di pensare e la Tecnologia il loro mezzo. Costruiscono armi e oggetti che l'umanità non vedrà che fra decenni, usano tecniche di clonazione per infiltrarsi, per avere sempre a disposizione truppe da gettare nella mischia e per costruire i famigerati HIT MARK: Cyborg senz'anima ma zeppi di armi ad energia e tante meravigliose tecnologie letali. Hanno raggiunto lo spazio e quelle che loro considerano dimensioni parallele dove costruiscono basi spaziali e Centri Sperimentali. I loro Costrutti sono difesi da armi tecnologiche temibili. Bisogna usare sempre cautela quando si usano attrezzi tecnologici: ricorda il Grande Fratello ti ascolta e ti guarda.

La Tecnocrazia è nata in Europa ma un'organizzazione simile esisteva anche in Asia (dove è adesso conosciuta come i Cinque Draghi di Metallo, The Five Metal Dragons) e si unirono durante il rinascimento. È strettamente gerarchizzata in una piramide rigida al cui Apice si trova IL CONTROLLO, un circolo di antichi maestri (in termini Tradizionalisti) che, appunto, controlla tutto sotto di lui. Le Convenzioni che compongono la tecnocrazia sono cinque.

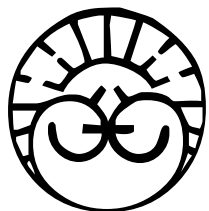


**Iteration X** (Iterazione X): gli scienziati della tecnologia più materiale e spiccia. Ogni Arma o innovazione nel campo degli oggetti viene fatta da un Iteratore. Per loro la carne è debole e l'umanità raggiungerà la perfezione unendosi alla macchina, non sorprendentemente quasi tutti gli Iteratori hanno dei Cyber impianti, siano essi un'interfaccia per un computer o una mitragliatrice a nastro che esce dalla schiena. Gli HIT MARK sono degli Iteratori o cloni prodotti dai Progenitori su cui gli Iteratori hanno impiantato varie robbe pericolose per la



**New World Order** (Nuovo Ordine Mondiale): i sociologi, psicologi e storici dell'Unione Tecnocratica. Controllano i media, i governi e sono il braccio politico dell'Unione, decidono cosa le Masse (e i loro compagni tecnocratici) devono o non devono sapere. La loro sfera è quella della mente.

Indice



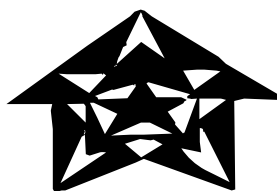
**Progenitors** (Progenitori): naturalisti e biologi. La vita è la cosa più meravigliosa si dice no? Allora cosa c'è di meglio se non imparare a modificarla? Clonazione e mutageni sono all'ordine del giorno in un laboratorio di un Progenitore, il miglioramento dell'uomo tramite l'ingegneria genetica è il loro sogno, l'ultimo loro successo è stata l'introduzione alle masse della clonazione con la pecora Dolly... la loro sfera è ovviamente la Vita.

Indice



**Syndacate** (Sindacato): un grande Governo Ombra non potrebbe reggersi senza fondi monetari, inoltre chi controlla l'economia controlla come gira il mondo. La capacità di azzerare il conto in banca di una chantry non sembrerà un granché ma un mago che è senza soldi si preoccupa di riuscire a comprare da mangiare invece di notare le attività del laboratorio di ricerca segreto lì vicino. Hanno tanti agganci grazie al loro potere economico e sono la 'banca' dell'Unione.

Indice



**Void Engineers** (Ingegneri del Vuoto): cos'è la scienza senza l'esplorazione dello sconosciuto? Prima hanno mappato tutta la terra e poi si sono rivolti verso le stelle e verso le altre dimensioni. Di tanto in tanto capita che avvengano incontri non ostili fra maghi e Void Engineers nell'Umbra (dimensioni parallele), dato che a volte là fuori ci sono pericoli ben maggiori e a volte fa comodo avere qualsiasi tipo di aiuto. La loro sfera è quella della Scienza Dimensionale (spirito)

Indice

## Oltre ai due blocchi

Ci sono molti gruppi di maghi, singole 'chantry', che non fanno parte delle tradizioni e sfuggono al controllo della tecnocrazia. In molte regioni poi esistono piccole scuole di magia non assimilate ai grandi gruppi e che sono indipendenti. Oltre a questi ci sono due altri grossi gruppi

## MARAUDER



I Marauder (Pazzi) sono degli individui che ad un certo punto della loro esistenza sono impazziti completamente. Fin qui non ci sarebbe nulla di particolare se non che questi individui sono Maghi. Spesso impazziti al momento del Risveglio, la loro mente si ritira in un mondo creato da loro e sono capaci di imprese spettacolari... e devastanti. La loro peculiarità sembra essere quella di esser apparentemente immuni agli effetti del paradosso. La loro semplice presenza sembra alterare il tessuto stesso della realtà. Sembrano capaci di compiere con facilità imprese che i Maestri più esperti delle tradizioni e della tecnocrazia ritengono difficoltose.

Sono spesso una minaccia insensata alla tranquillità, raramente un aiuto casuale ed insperato.

Indice

## NEPHANDI



La tecnocrazia può essere un sistema oppressivo e fascista, le tradizioni possono avere i loro problemi i Marauder possono devastare con la loro caoticità. Poi ci sono i Nephandi.

Ogni tradizione ha avuto (ha?) le sue pecore nere: Ermetici infernalisti, Eutanatoici assassini (beh diciamo che uccidevano anche i 'buoni'), cultisti depravati, coristi inquisitori, scienziati senz'anima. Beh non sono nulla in confronto a questi esseri. Qualcuno potrebbe dire che sono come un lecca lecca: dolci, appiccicosi e fanno cariare i denti... Ogni mago bene o male ricerca quella che per lui può essere l'ascensione, qualcosa di superiore, forse di indefinito, ma di migliore... I Nephandi invece scelgono coscientemente la discesa e decadono [vengono anche chiamati i Fallen: i decaduti]. I loro obiettivi per quanto se ne sa sono la dissoluzione dell'universo. Servono entità (per fortuna) sconosciute all'umanità. Caratteristica dei Nephandi è la conoscenza dell'Entropia Qlippotica ed il fatto che i loro Avatar sono invertiti. Per diventare Nephandi a tutti gli effetti a quanto pare bisogna partecipare ad un rituale che inverte come un calzino l'avatar trasformandolo da essere di 'luce' a pura 'tenebra'. In questo modo (anche se su questo le teorie delle tradizioni divergono) anche dopo la morte l'avatar reincarnato sarà sempre corrotto e ritornerà nei ranghi dei nephandi (Widderslaite). Questo è il motivo per cui spesso si cerca di catturare vivi, per quanto possibile, i Nephandi, in modo da poter eseguire il rito del Gigul che permette di distruggere un avatar per sempre.

Sperate di non doverne sapere di più...

Indice

## POLITICA

Ogni tradizione ha un suo particolare sistema di gerarchie (oppure non ne ha), così come ogni Chantry ha la sua organizzazione. Tutte le tradizioni fanno parte del Mistico Consiglio che risiede Nell'Orizzonte [vedi poi] e hanno concordato un sistema di titoli inter-tradizioni in modo da potersi riconoscere.

Un **Apprendista** è un mago che si è appena risvegliato e che sta iniziando ad apprendere i suoi primi rudimenti. [maghi con sfere a 1 agli inizi]

Un **Iniziato** si è appena unito ad una tradizione e fa parte da poco di una chantry o di una cabala, ha accesso ad alcune risorse ma si deve ancora provare degno di rispetto e fiducia. [in genere maghi con sfere a 2]

Un **Discepolo** invece ha già compiti di una certa importanza (n.b. negli ultimi tempi, dato che ci sono sempre meno maghi rispetto ai problemi da affrontare, vengono affidati incarichi da discepoli anche a maghi di rango più basso). Si incomincia a passare lavori minori agli iniziati e a chi è più in basso... in questa fase in genere si entra a far parte di una cabala. [maghi con sfere a 3]

Un **Adepto** si è distinto in diverse azioni e si è guadagnato un certo posto. A questo punto gli vengono affidati incarichi importanti per la chantry. [indovinate? Sfere a 4]

Il **Maestro** è quasi sempre in posizioni di comando o di responsabilità all'interno della chantry di cui fa parte (dipende dalla chantry) oppure va in giro a fondare nuove chantry diventando così un **Fondatore**, che è sempre una buona cosa dato che si ha come alleata (in genere) la vecchia chantry.

All'interno di questi ranghi ci sono altri titoli, quello di **Studente** di, ovviamente, un **Insegnante**. Il titolo di **Tutore** spetta ad insegnanti che hanno raggiunto il rango di maestri. Ci sono poi le **Sentinelle** che hanno il compito di vegliare sulla sicurezza della chantry, gli **Araldi** che fungono da diplomati e ambasciatori. Il **Marat** è un messaggero, un intermediario, non mago, detto anche **Corriere**. Altri alleati non magici ma che 'conoscono' in qualche modo vengono chiamati **Custos** dai più arcaici. Gli Adepti (e chi sotto) che fanno parte di una chantry vengono chiamati **Compagni** se vi risiedono stabilmente, altrimenti **Viaggiatori** (che non sono mai compagni, a meno che non sia Maestri). Altri titoli e posizioni all'interno della Chantry sono: **Decano-** per il fondatore, **Cancelliere-** se c'è un consiglio della chantry, **Consigliere-** bada a faccende 'psicologiche', **Prete-** bada a faccende spirituali (non nel senso di umbra), **Giudice...**, **Esecutore-** eseguisce le decisioni del giudice, **Bibliotecario-** ... non è detto sia un mago. I membri del Consiglio vengono chiamati **Primi**.

L'Orizzonte è un reame (r minuscola) nell'umbra dove si trova Concordia una grande città abitata da maghi dove si trova il Consiglio dei Nove. Il reame è diviso in nove zone, ogni zona è assegnata ad una tradizione. Non è facile accedervi, per quanto ne sapete in Europa ci sono solo due entrate...

Indice

## I PROTOCOLLI

Le Tradizioni hanno una serie di leggi che governano la loro società...

**Rispetta chi ha più sapere.** Più che una legge è un principio di buon senso: chi ha più conoscenze in genere ha molti poteri. In genere si intende i più anziani, ma non solo. Varia molto all'interno di ogni tradizione.

**Il debito di un Tutore deve essere ripagato.** Ogni mentore, tutore o chantry che insegna a qualcuno investe risorse e tempo nell'addestrare qualcuno, è logico e giusto che poi gli educandi ripaghino i loro maestri. La realtà: sempre più spesso uno studente impara quello che può nel minor tempo possibile e poi cerca un nuovo insegnante. Dipende molto dalle relazioni fra i due.

**La parola di un mago è il suo onore; non rompere un giuramento.** I maghi sanno che i giuramenti marchiano il flusso del Fato e chi li infrange viene in qualche modo marchiato. È ovvio che chi infrange le promesse o si comporta in maniera da dimostrarsi inaffidabile viene poi tenuto in poca considerazione.

**La volontà di un Oracolo deve essere obbedita.** Se esistono veramente...

**Non tradire la tua cabala o la tua chantry.** C'è poco da dire... si spiega da sé.

**Non cospirare con i nemici dell'Ascensione.** In genere si dice che il nemico del mio nemico è mio amico giusto? Beh allearsi con un vampiro per distruggere un costrutto tecnocratico può sembrare una buona idea a prima vista ma può portare a abitudini alimentari un po' esotiche a lungo andare... a volte ci sono delle eccezioni.

**Proteggi i Dormienti. Non sanno quello che fanno.** Nonostante spesso stiano fra i piedi e adesso 'stiano' con la tecnocrazia non bisogna per questo bisogna abbandonarli.

**Sii sottile nelle tue Arti: altrimenti i Dormienti scopriranno cosa sei.** Prima di tutto questa specie di masquerade serve ad evitare il paradosso dato che più è volgare più è pericoloso (specialmente se di fronte a dei dormienti). La prima abitudine che deve apprendere un mago è la segretezza: gli occhi della tecnocrazia sono dovunque e lanciare palle di fuoco a Times Square non è proprio il massimo. Purtroppo questa regola sembra andare contro l'obiettivo del Consiglio di portare la Magia a tutta l'umanità: se non ci conoscono...

Al di là dei protocolli ci sono regole e leggi 'non scritte' che bisogna seguire. Più che altro si tratta di non fare cazzate... in genere la giustizia viene amministrata da maghi che sono i superiori del trasgressore, ci sono tribunali di ogni tradizione (per gli affari interni) e multi tradizione. Ci sono vari tipi di punizione:

**Censura:** consiste nella proibizione nel fare qualcosa: magia, movimento o accesso a certi luoghi.

**Marchiatura:** l'avatar del trasgressore viene marchiato in modo permanente in modo che altri lo possano riconoscere. È riservata per chi trasgredisce più volte in piccole cose o per chi ha commesso un crimine di un certo rilievo, come rompere un giuramento e causare danni seri (morte o simile) a causa di questo.

**Imprigionamento:** ... si spiega da sola. Come Marchiatura ma per crimini 'pericolosi'.

**Schiavitù:** come sopra.

**Ostracismo:** può durare per un po' o per sempre, cm per tutto il periodo nessun mago di un certo 'livello' avrà contatti con te, se è una chantry per i suoi membri, se è un tribunale di tradizione dai sui appartenenti e così via.

Altre forme di punizione possono essere la confisca di oggetti magici, familiari o quant'altro.

**Morte:** la pena a morte non viene inflitta con leggerezza, anche l'uccisione di altri maghi o la loro morte per negligenza o leggerezza non porta necessariamente alla pena capitale. Nessun piccolo tribunale, per tradizione, condanna a morte e casi del genere vengono portati davanti a tribunali multi tradizione.

**Gigul:** la distruzione permanente dell'avatar di un mago viene riservata solo per i crimini peggiori che si possano immaginare, è la pena riservata ai Nephandi riconosciuti o per coloro che si pensa che anche nella prossima vita continuino a fare del male con la loro magia. Non tutti i tribunali (i Celestiali ad esempio) condannano al Gigul credendo che L'avatar non possa essere corrotto.

**Indice**



## SFERE E MAGIA

Prima di parlare delle sfere affrontiamo il problema fondamentale: cos'è la Magia in Mage: The Ascension. La magia è l'atto con cui un essere umano cambia la Realtà al suo livello più essenziale. Ciò che in apparenza appare statico è in realtà fluido e un essere umano con sufficiente forza di volontà riesce a modificare la realtà altrimenti normalmente statica. Il mago infatti è un Risvegliato, uno che ha aperto gli occhi a questa verità e non dorme più nella calda coperta delle convinzioni che gli hanno insegnato fin da bambino [un po' come il velo di maya buddista; il samsara e nirvana; i personaggi di matrix]. La realtà 'normale' è definita dalla visione e l'idea che ne hanno di essa il collettivo delle menti umane, il Consenso. Un mago quando altera la realtà impone il proprio modo di vedere le cose sul consenso collettivo. Quando il mago 'spinge' troppo lontano la propria pressione il consenso comune lo colpisce attraverso il paradosso. Il punto di vista di un mago viene chiamato Paradigma e costituisce un aspetto fondamentale, e difficile allo stesso tempo, del gioco. Dato che il mago deve imporre alla realtà il proprio punto di vista (paradigma) il giocatore deve aver chiaro, fin quasi dall'inizio, come la pensa il personaggio rispetto alla magia. Un paradigma infatti è, in termini di gioco, una spiegazione di cosa è la magia del Pers dal suo punto di vista, cosa è la magia degli altri Pers, perché la sua magia funziona, attraverso quali principi e metodi (focus) viene messa in atto, cosa sono le sfere che il Pers ha, cos'è il paradosso, cosa è l'ombra e così via... si arriva a spiegare il più possibile ogni aspetto importante della sua vita. È ovvio che non può, e non deve, essere un trattato filosofico, ma senza paradigma un mago non può fare magia. Per finire: se un giocatore vuole fare un effetto lo deve prima di tutto spiegare con il proprio paradigma, trovare un modo (focus) per applicare tale paradigma e DOPO guardare le sfere, tirare dadi etc...

Per fare un esempio (stringatissimo) di paradigma in modo da essere più chiaro: un mago dell'ordine di Hermes (il più comprensibile dato che è il classico mago medioevale dei racconti fantasy) crede che la magia sia il potere degli Angeli ed Arcangeli e spiriti minori che governano le sfere celesti (sephiroth), crede che invocando i loro nomi in una lingua che capiscono (l'enchiridion) e chiedendo il loro aiuto, gli possano accordare i propri poteri (questa è il paradigma, la teoria). Dunque per fare un circolo di protezione contro i poteri delle anime dei trapassati (i wraiths, si usa corrispondenza 3 entropia 1) prende del sale, invoca i poteri dell'arcangelo della morte e disegna un circolo al cui interno le anime dei morti non possono entrare (il cerchio di sale purificatore e le invocazioni erano i Focus).

**L'Avatar** è un'entità che fa parte del mago stesso pur essendone in qualche modo separato. L'avatar è una specie di angelo guardiano che guida, aiuta e consiglia il mago. La forma con cui appare può essere qualsiasi (e può non avere una forma definita, né stabile; ad esempio può essere solo una voce). L'avatar è ciò che permette al mago di eseguire magia e avere quintessenza. Si pensa che dopo la morte del mago l'avatar si 'attacchi' ad un nuovo essere umano che nasce. Questa è una vera e propria forma di reincarnazione dato che l'avatar conserva parte dei ricordi delle vite passate. In ogni caso ogni tradizione ha una sua visione sull'avatar e non sono messi d'accordo tuttora data la difficoltà dell'oggetto in questione. Un avatar viene visto in genere solo in alcune occasioni speciali, e solo dal mago stesso, o da maghi con Spirito 5.

La divisione delle sfere è OOC (Out Of Character, fuori personaggio) ogni tradizione le chiama in modo differente (tranne forse l'Ordine), ogni membro di una tradizione ne ha una sua prospettiva. Detto questo vi spiego i 5 livelli di ogni sfera (anche se le sfere arrivano fino a nove, le arcisfere dettagliate in masters of the art) in dettaglio in modo che sia più facile per voi comprenderli ed usarli (anche per consultazione). Per chiarezza: ogni effetto richiede un certo numero di successi, per obiettivi (o area), danno, durata. Nel caso che sia un effetto che non causa danno, per danno si intende la 'potenza' dell'effetto. Per Forme s'intende il concetto metafisico di 'oggetto'. Esiste un massimo ai successi che si possono accumulare, Willpower x Arete. Dopo la descrizione delle sfere spiego un po' meglio la meccanica della magia. Un'ultima nota: le sfere dipendono molto dall'interpretazione del narratore. Questo a dire che benché abbia cercato di riportare le sfere tali a quali sono nel manuale ho, per forza di cose, interpretato alcune cose. Mi sono comunque attenuto a quanto dice il senso comune del Forum Ufficiale della White Wolf a meno di mio esplicito avvertimento contrario. I punti 'sensibili' riguardano soprattutto alcune differenze tra un livello e l'altro di una sfera (es. vita 3 o 4 per curare / ferire altre forme complesse come persone)

Indice



**Corrispondenza:** la sfera dello spazio. Un beneficio di questa sfera è di permettere al mago di oltrepassare i limiti di azione delle proprie magie, normalmente infatti non si possono lanciare magie al di là del proprio campo visivo. Con corrispondenza invece si possono lanciare magie anche dall'altra parte del globo. Ovviamente più si è lontani più diventa difficile. I successi nella tabella sotto indicano quanti ne sono richiesti per 'arrivare' prima di assegnare altri successi.

Successi	Raggio	Connessione
1	Oltre il campo visivo	Parte del corpo
2	Molto Familiare	Oggetto posseduto a lungo o compagno
3	Familiare	Oggetto o amico casuale
4	Visitato una volta	Oggetto usato una volta o conoscente
5	Luogo descritto	Oggetto o persona 'toccato' brevemente
6+	Dovunque	Nessuna connessione

Chi ha corrispondenza minore di 3 aggiunge 1 alla difficoltà data la sua inesperienza con magia a distanza. Questa tabella spiega perché in tutte le culture per maledire qualcuno a distanza, leggergli la mente o mandarlo in un'altra dimensione si cerca di

ottenere un qualcosa di correlato con la vittima o il luogo. Ogni volta che si sfrutta corrispondenza per lanciare magie a distanza i livelli delle sfere accoppiate non possono essere superiori a quello di corrispondenza.

@ Percezioni spaziali immediate: come i primi ranghi di tutte le sfere, il mago guadagna l'abilità di percepire 'l'elemento' della sfera. Con un semplice effetto si possono sentire i 'contorni' dello spazio permettendo di avere un'idea precisa delle locazioni intorno a lui, distanze volumi... ovviamente si possono percepire le distorsioni create nello spazio da altre magie o da altre sorgenti. Insieme ad altre sfere si è in grado di localizzare Forme di Vita, Mente, Materia. Capire con Prime la zona di potere di un Nodo o le presenze Spirituali...

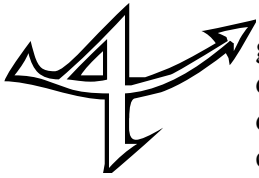
@@ Percepisci spazio, Tocca spazio: si possono mandare i propri sensi in posti lontani, questo tipo di visione forma una connessione che può essere sfruttata in qualsiasi modo [ovviamente si può fare in modo da rendere l'intrusione più subdola]. Il mago riesce adesso a creare dei Sigilli (wards) per difendersi da queste intrusioni o da altri tipi di magia che sfruttano corrispondenza. A questo punto, insieme alle sfere appropriate, si possono teletrasportare piccoli animali, piante, oggetti o quant'altro.

@@@ Taglia spazio, sigilla cancello, percezione multi-locale: adesso il mago si può teletrasportare (e con altre sfere teletrasportare persone, oggetti grandi etc.). Può modificare le connessioni fra varie Forme cambiando le distanze nella tabella sovrastante (permettendo molti trucchetti interessanti). A questo punto invece di fare Barriere vere e proprio che impediscono l'attraversamento (sia di magia che di roba 'normale' se fatto insieme alle sfere appropriate). Se corr 2 permetteva di inviare le proprie percezioni in un altro luogo, adesso si possono mandare in più luoghi contemporaneamente.

@@@@ Strappa spazio, esistenza multi-locale. Invece di creare piccole distorsione spaziali temporanee il mago adesso riesce a creare delle manipolazioni grosse. Fare 'buchi' che vanno da un luogo ad un altro: Portali (come prima insieme ad alte sfere si ottengono portali con accesso consentito o temporizzato o che ne so ne). Dato che si può distorcere lo spazio, lo si può ripiegare su sé stesso in modo da creare bolle di spazio separate dal resto dove lo spazio dentro non può interagire con lo spazio fuori (a meno di altri usi di corr). Inoltre il mago può far esistere la sua Forma in più luoghi contemporaneamente.

@@@@@ Muta locazione, multi-locazione. Il Maestro di corrispondenza può modificare lo spazio secondo i suoi desideri. Alterare distanze, modificare volumi, angoli (un palo lungo 3 metri può essere anche lungo 10; una pallottola segue una traiettoria apparentemente curva, ma in realtà rettilinea nel suo spazio curvato). La multi locazione permette al mago di esistere in più luoghi contemporaneamente, di far esistere Forme o luoghi contemporaneamente nello stesso posto pur essendo posti differenti (confonde un po' sia a scriverlo che a leggerlo...), a questa maniera Forme differenti coesistono nello stesso posto (una lavatrice dentro ad un albero) perché in realtà sono in posti differenti (... viva la metafisica oppure metafisica rulez...). Ovviamente questi ultimi effetti sono meglio usati insieme ad altre sfere (mente per la capacità di processare informazioni, vita e materia per adoperare al meglio gli effetti).

**Indice**



**Entropia:** la sfera si concentra sul Fato, sul Caos e l'Ordine. Fino al 4 livello non è in grado di infliggere danni diretti a Forme viventi. La sfiga non rientra nella definizione di danni diretti però, dunque scivolare da una scala e cadere rientra nelle capacità del mago dell'entropia. Ogni volta che si usa Entropia per modificare le probabilità di un evento si cambiano di un fattore 10 (come linee guida). Ogni livello di Entropia rappresenta una maggiore complessità del sistema che il mago riesce ad influenzare.

@ Percepisci Fato e Fortuna: al primo livello il mago riesce a riconoscere eventi importanti, che hanno un peso sul Destino, conoscere le probabilità che avvenga o non avvenga una certa cosa (magari insieme a Corr o Tempo). Insieme ad altre sfere si riesce a riconoscere i punti deboli in Vita, Materia, il Gauntlet.

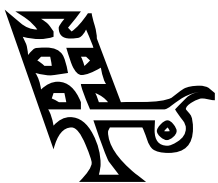
@@ Controlla Probabilità. Come indica il nome adesso il mago è in grado di modificare l'intreccio del destino finché la trama dello stesso è semplice. Finché si tratta di eventi semplici o facenti parte di una serie di eventi semplici e casuali il mago riesce a modificare il risultato nel modo che preferisce. Più la serie di eventi è complessa (o lunga) e rigida più sarà difficile influenzarla, fino a richiedere un livello superiore di Entropia. L'uso accoppiato di altre sfere può essere utile per facilitare il controllo della probabilità o per renderlo possibile.

@@@ Influenza Forme Prevedibili. Il mago è in grado di manovrare le forze antropiche direttamente riempiendo (o svuotando) Forme di Materia o Forze. In pratica si accelera (o frena) il decadimento di strutture o il malfunzionamento di macchinari o robe simili. Con questo controllo si riesce insieme ad altre sfere a modificare come interagiranno Materie o Forze differenti fra loro. Controlla probabilità si estende a sistemi più complessi.

@@@@ Influenza Forme Complesse, influenza Vita. Finalmente il mago è in grado di influenzare le forme complesse come quelle di vita permettendogli di infliggere le forze entropiche direttamente. Può anche influenzare sistemi complessi (la borsa ad es.). L'adepto dell'entropia può influenzare con entropia linee di sangue o di parentela o di persone 'connesse' in modo da infliggere maledizioni, o benedizioni, che si passano di padre in figlio. Questo è possibile perché, benché non è detto che la Forma vivente sia incantata in quale maniera, gli eventi si piegano ai voleri del mago in maniera subdola.

@@@@@ Influenza Pensiero. Il Maestro dell'Entropia riesce a modificare ed influenzare il pensiero, lo spazio ed il tempo. A questo livello il mago influenza anche l'interazione 'casuale' fra le varie sfere della magia (es. con materia può fare un materiale che si auto trasforma in maniera casuale quando gli pare, o insieme ad altre sfere in risposta a certi impulsi). Le idee con il tempo diventano vecchie e fuori moda, certi luoghi sembrano poco frequentati e cadono in disuso, persino certi momenti della storia sembrano particolarmente morti e stagnanti. Il Maestro riesce ad influenzare tutte queste cose, le idee possono diventare prominenti o essere scartate relegandole all'oblio... grandi eventi possono essere raggruppati in un periodo o spostati influenzandoli nel modo giusto. Con i concetti si può creare una Meme: un'idea così importante che cambia il corso degli eventi e le attitudini del pensiero della gente mentre passa di mente in mente. Il mago riesce ad essere nel momento giusto al posto giusto, sempre. Insieme ad altre sfere si possono consegnare all'oblio pensieri, emozioni, oggetti... si possono creare Geasa, giuramenti stringenti, cambiare o settare il destino di una persona, oggetto etc...

**Indice**



**Forze.** La sfera delle Forze comprende lo studio e la manipolazione delle forze della fisica. Per i personaggi mistici queste forze vengono spesso interpretate come opposti (caldo – freddo, luce – buio). Invisibilità, telecinesi, Elementalismo, Meteorologia sono alcune delle possibilità dello studente delle Forze. Sfera molto usata per fare attacchi diretti aumenta di sua stessa natura i danni inflitti di 1 livello di salute, dunque spendendo 2 successi sul danno un attacco diretto si infliggono 5 livelli di danno piuttosto che 4 come al solito. In genere poi gli attacchi di forze sono perlomeno letali anche se possono essere scelti bashing (come se fossero cazzotti), mentre altri sono ovviamente aggravati di natura (palle di Foho e fulmini).

@ Percepisci Forze: si può percepire qualunque tipo di forze: vedere all'infrarosso, vedere suoni, percepire al tatto colori. Si riesce a vedere come interagiscono le varie forze e insieme ad altre sfere osservare le cose più strane (con spirito per es) o capire se in una zona c'è una 'forza' particolare o anomala...

@@ Controlla Forze minori: il mago riesce a cambiare la direzione delle forze, a controllarne l'intensità senza stravolgerle, inoltre si può influenzare solo un tipo di forza per volta. Per forze minori si intendono forze 'a

grandezza umana' è un po' vago ma tant'è... ancora non si possono creare forze dal nulla (grazie a prime), per quello serve forze 3. facendo qualche esempio si può far sì che la luce eviti certe persone od oggetti rendendoli invisibili alla radiazione visibile, fare della piccola telecinesi, creare scudi cinetici che modificano la traiettoria di pallottole in arrivo, ridirigere energia cinetica da un luogo ad un altro (dunque un pugno contro il muro non trasferisce energia al muro, ma alla mascella del buttafuori del locale) e così via.

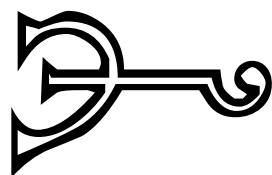
@@@ Trasmuta Forze Minori: oltre a poterle creare dal nulla (insieme a Prime2) il mago può ora trasformare radicalmente forze in altre. Movimento in calore, luce in freddo, suono in energia cinetica, il movimento in forza gravitazionale e così via. Inoltre fare cose tipo fuoco che emana freddo o movimento piuttosto che calore... insieme ad altre sfere si possono trasformare forze in oggetti o addirittura esseri viventi, un'idea in una forza...

La linea che divide Forze a 2 con il livello successivo è a volte leggera, per questo si considera che alcune cose fattibili con forze a 2 siano molto più efficienti con forze a 3. ad esempio con F2 la telecinesi funziona così: ogni successo speso sulla potenza corrisponde ad un pallino di potence in un sollevare o tirare oggetto dunque per sollevare una persona servono perlomeno 3 successi (sollevare). Con F3 invece ogni successo equivale a 2 pallini di potence, dunque con 2 successi si fa svolazzare una persona e con 3 la si scaglia via con cattiveria...

@@@@ Controlla forze maggiori. Come il secondo livello, soltanto ad una scala mooolto più grande... adesso invece di controllare solo una Forma di forze alla volta se ne possono controllare molte contemporaneamente. Dunque si possono ridirigere grandi quantità di energia, cambiare il corso di un incendio boschivo. Il controllo meteorologico su grande scala è possibile ad esempio...

@@@@@ Trasmuta Forze Maggiori. È meglio non prendere in giro un Maestro delle forze se è un tipo collerico... può creare tempeste di fuoco, cambiare tutta la luce di una costruzione in fiamme, trasformare la luce di una luna piena in energia per evocare una tempesta senza precedenti... I maestri delle forze riescono in atti di pura distruzione sconosciuti ad altri maghi anche se tendono ad essere molto carichi di paradosso, Pochi maestri delle forze sopravvivono fino alla vecchiaia a meno che non siano estremamente cauti o si ritirino nell'ombra.

**Indice**



**Vita.** Lo studente della Vita ha la possibilità di curare ed infliggere ferite direttamente, cambiare le strutture di una forma vivente fino ad arrivare alla completa metamorfosi. Se una forma di vita viene alterata in maniera estranea a ciò che era prima si verificano una serie di inconvenienti: l'accumulazione di paradosso permanente o soffre di Pattern Bleeding (sanguinamento della Forma ma in italiano non sa di un cazzo). Il Pattern bleeding accade quando i cambiamenti sono al di fuori delle capacità della forma (es. ali ad un gatto) e consiste nel ricevere un livello di danni letali al giorno, o più spesso, (o 1 punto quintessenza per chi ha prime) finché si torna normali o si riscrive daccapo le capacità della Forma di Vita con Vita 5; il danno viene causato infatti dalla lotta che la Forma vivente fa per tornare normale. Si accumula paradosso permanente (in genere maghi o gente che ha un pool di paradosso) più o meno per lo stesso motivo. Questo paradosso permanente viene aggiunto al pool e viene usato per determinare i danni del paradosso. Al contrario dei normali punti però non va via una volta 'usato' e rimane finché la forma vivente non torna normale.

@ Percepisci Vita: si riescono a percepire le Forme di vita e il loro stato di salute. Insieme ad Entropia permette di conoscere i punti vitali dove colpire con effetti devastanti, con corrispondenza permette di identificare le Forme di Vita nei dintorni.

@@ Altera Forme Semplici, Guarisciti. Anche se non si riesce a modificare il proprio corpo si è almeno in grado di riportarlo nella sua condizione sana. Con il controllo sulle piccole Forme si riesce a modificarle o ferirle fino ad ucciderle. Piante e piccoli animali come invertebrati, batteri o forme viventi ugualmente semplici possono essere modificate in modo da avere nuove funzioni strane (il gatto con le ali di prima) senza però trasformarli completamente.

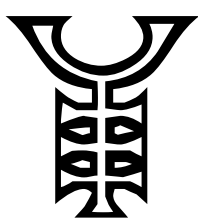
@@@ Altera te stesso, trasforma Forme semplici. Adesso ci si può modificare facendosi crescere un armatura esterna come una tartaruga, modificare le capacità del proprio corpo 'pompendo' gli attributi fisici, facendosi spuntare artigli, cambiando i propri occhi in quelli di un gufo per avere una buona visione notturna. Questi cambiamenti devono lasciare il mago nella sua Forma di essere umano, dunque non ci si può Trasmutare in un lupo. Dato che la conoscenza delle forme complesse è limitata si è in grado solo di curare o infliggere danni alle

alte forme complesse (come umani o orsi polari), anche se in maniera non controllata. Le forme Semplici possono essere invece completamente trasformate: ti serve un cane da guardia? Usa il pesciolino rosso... non ti lamentare se poi sembrerà un po' spaesato...

@@@@ Altera forme complesse, trasforma sé stesso. Il mago riesce ora ad influenzare tutte le Forme Viventi. Può alterare a piacere tutte le forme complesse mentre le porte della trasformazione si aprono al mago stesso. Il mago può trasformarsi in qualsiasi forma di vita della stessa grandezza. Questa trasformazione è però imperfetta: oltre ad essere in una forma non sua (sono necessari un paio di px e tempo per abituarsi ad un certo tipo di forma, e si soffre di pattern bleeding a meno di non cambiare completamente Forma che richiede più tempo), la mente del mago è ancora sostanzialmente umana e viene influenzata dal suo 'contenitore' ogni giorno che passa in un'altra forma deve spendere un punto will. Se non ne ha da spendere perde la sua identità e si identifica completamente nell'animale e continua la sua vita come animale (o pianta...). Essendo in grado di alterare le altre forme complesse riesce a fare sugli altri tutto ciò che riusciva a fare al livello precedente: far crescere artigiani, ali, modificare attributi...

@@@@@ Trasforma Forme complesse, Metamorfosi perfetta. Le trasformazioni che riusciva a fare su sé stesso al livello precedente riesce a farlo sulle altre forme complesse (dunque fino a trasformazioni imperfette che mantengono più o meno la stessa massa, a meno di non spendere tempo e successi in più). Per quanto riguarda è stesso invece ha la maestria completa: riesce a Mutare in maniera perfetta senza correre il rischio di perdere la propria identità. Inoltre adesso si possono creare duplicati perfetti (cloni) di altre creature complesse. le metamorfosi e trasformazioni insieme ad altre sfere possono portare a creature strane (che mangiano acciaio come fosse pane e mortadella, che sputano fuoco....)

**Indice**



**Materia.** È una sfera spesso sottovalutata perché da l'idea di essere poco utile o troppo di base. Data la staticità e la relativa semplicità delle Forme di Materia la sfera risulta più 'facile' rispetto ad altre sfere (per trasformare Forme semplici viventi serve il 3° livello, per Materia il 2°). È una sfera influenzata pesantemente dal paradigma del mago in questione per quanto riguarda ciò che è una Forma Semplice o Complessa. Per un chimico tecnocratico l'ossigeno può essere una forma semplice mentre un composto di carbonio e varie sostanze di origine organica no. Al contrario per un alchimista trasformare il legno in pietra può essere relativamente facile...

@Percezioni di materia: ovviamente consente di discernere finemente le varie componenti di un materiale e permette l'utilizzo accoppiato di molti effetti con alcune sfere. Dato che si è in grado di distinguere le Forme di materia una dall'altra si è in grado di riconoscere un oggetto per quel che è se viene camuffato (es. una porta nascosta in una parete è fatta diversamente dalla parete e il mago se ne accorge anche se è camuffata)

@@ Trasmutazioni Basiche: si è in grado di cambiare una Forma Semplice in un'altra senza cambiarne le proprietà fisiche (es. un blocco di ferro incandescente si trasforma in acqua o vapore, non in ghiaccio). Si può trasformare qualcosa di grossomodo omogeneo e non troppo complesso in qualcosa di omogeneo e non troppo complesso. es. legno in ferro, ma non una lega di bronzo e ferro in una lega plastica o in un oggetto composto da varie parti differenti. Insieme ad altre sfere permette di trasformare oggetti in forze o forme viventi (il contrario, da vivente a materia, è semplice, basta seccarlo!)

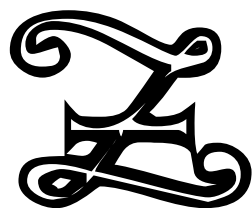
@@@ Altera Forma. Si riesce a cambiare aspetto ad un materiale (questo può significare ridurlo a pezzi). A manipolarlo misticamente in maniera più efficiente. A questo livello si possono, insieme a vita, mescolare forme Materiali e Viventi per ottenere Cyborg o cani da guardia con denti in puro acciaio (o d'argento come difesa da lupi troppo invasivi).

@@@@ Trasmutazioni complesse. Adesso il mago può cambiare Forma di Materia Complesse in altre parole, materiali composti da elementi rari, leghe o composti da più materiali differenti. Se ne ha le capacità 'mondane' il mago può creare oggetti complessi o con parti che si muovono (es. una pistola, ma bisogna avere un'abilità di armi da fuoco per farla, perché bisogna sapere com'è costruita dentro). Con forze e vita si possono trasformare forze grandi e forme viventi complesse in forme materiali complesse (un canarino in un canarino di metallo, ma funzionante come un robottino a carica).

@@@@@ Altera proprietà. Il maestro di Materia invece di limitarsi nel trasformare una Forma in un'altra può fare Forme Materiali con proprietà completamente nuove e strambe (una palla leggera come l'aria, cioè con bassa densità, ma resistente come l'acciaio). Queste proprietà sono completamente indipendenti dalle normali leggi della fisica. Può creare Forme che si trasformano spontaneamente o in risposta di certi impulsi insieme ad

altre sfere. Può fare materia che emana forze (tipo materiali radioattivi). Può, ovviamente, alterare anche le proprietà di una Forma già esistente. Si può creare materia che interagisce, o non interagisce, con alcuni specifici tipi di materia...

**Indice**



**Mente.** La sfera della mente è a volte un po' strana: a volte si riesce con i bassi livelli a fare effetti simili a quelli più alti. Spesso la differenza sta nel grado di sotterfugio o di precisione che il mago può aspirare di raggiungere. Data la sua natura insostanziale la sfera della mente può infliggere solo danni Bashing.

@ Auto potenziamento, Percepisci Pensieri ed Emozioni. Si riesce a percepire le emozioni degli altri (leggendo effettivamente l'aura senza Vita) o negli oggetti (con Materia) leggendo le rimanenze psichiche lasciate da altri, si percepiscono le forme pensate nelle vicinanze. Si assume il controllo di molte proprie capacità mentali: si può fare una difesa rudimentale contro intrusioni mentali (togliendo successi all'intrusore), si può moltiplicare la propria capacità di concentrazione (in modo da pensare alla lettera ma inviare al capo della chantry, pensare all'ultimo libro letto, considerare se portare la cravatta blu o rossa all'appuntamento serale, tutto questo mentre si sta guidando una moto inseguiti dalla polizia in mezzo al traffico cittadino...), ci si può pompare gli attributi mentali.

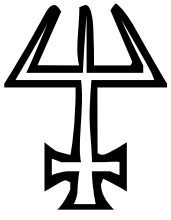
@@ Leggi pensieri superficiali, Impulso Mentale. Il mago è in grado di organizzare i propri pensieri in maniera sempre più potente costruendo dei veri e propri scudi mentali, costruendo falsi fronti in modo da dare un'apparenza differente ad un intrusore mentale (o più semplicemente modificando l'apparenza della propria aura). Stabilendo un tenue contatto con altre menti il mago è in grado di: leggere i pensieri superficiali come se fossero un film contorto, inviare emozioni ad altri. Le menti deboli possono essere impressionate con questo potere anche se ancora gli effetti sono limitati come forza o compulsione. Comunque si possono inviare emozioni improvvise e intense infliggendo danni bashing.

@@@ Collegamento Mentale, Viaggio nei Sogni. Adesso la mente del mago è talmente potente da formare un collegamento diretto con altre menti. Telepatia in entrambi i sensi è adesso possibile, vivere le emozioni degli altri o i loro sensi. Senza più bisogno del linguaggio come tramite per la comunicazione fra menti il mago può inviare messaggi, o immagini, che saranno percepite come reali dalla mente ricevente. Illusioni e assalti mentali sono possibili e la capacità del mago di scavare nelle menti altrui si estende fino al subconscio, alla memoria. Il Linguaggio è solo un modo di comunicare concetti e con Mente si riesce ad oltrepassare la barriera del linguaggio per afferrare il significato di un testo, di un simbolo o della parola. Il mago riesce a controllare la propria coscienza durante il sonno (muovendosi dunque nei reami dei Sogni come un provetto Morfeo) o a entrare in stato di veglia o sonno a comando (o contemporaneamente usando il multitasking del primo livello).

@@@@ Controlla Mente cosciente, Proiezione Astrale. I Pensieri del mago sono così potenti che riescono a sovrastare i pensieri altrui. Questo significa che ha il controllo completo di un'altra mente: può conoscere tutto ciò che una mente contiene e modificarne a piacere ciò che vi trova. La memoria è un quadro da pitturare. L'unica difesa della vittima è la willpower (oltre a Mente stessa o altri poteri) che col tempo viene consumata. Controllando le menti altrui può anche donargli alcuni benefici come scudi mentali, pompature, o tutto quello che riguarda in genere Mente 1 e 2 (più o meno). Il mago riesce ora a divorziare la propria mente dal corpo, in modo da farla passare attraverso i Reami del Subconscio fino ai Reami Astrali dell'Umbra. Questo tipo di viaggio è pericoloso e dato che la connessione tra mente e corpo non è completa e di durata limitata.

@@@@@ Controlla subconscio, sciogli catene, crea mente. Il mago riesce a separare la mente da tutto il resto, è in grado di distruggere o creare Pensiero con la propria volontà. Con il controllo sul subconscio il mago riesce a cambiare totalmente la personalità di un soggetto, (diciamo che ne prende la 'scheda' e la cambia come vuole). Adesso la mente del mago può viaggiare liberamente separata dal corpo nei reami Astrali senza problemi di tempo (anche se prima o poi dovrà tornare al proprio corpo, dato che finché è in vita la mente, il corpo e lo spirito sono collegati), dai reami astrali può poi viaggiare in altri reami liberamente. Il Maestro della Mente è in grado di creare dal nulla una nuova Entità Senziente definita completamente dai suoi desideri (insieme a Vita o Materia a 5 si possono creare Forme Senzienti e donargli un corpo meccanico o vivente, con spirito si può donargli anche un'anima...).

**Indice**



**Prime** è la sfera della Magia per eccellenza. Studia in sostanza il flusso della Quintessenza attraverso la Realtà, le correnti della magia e delle Risonanze magiche. Ogni Forma è composta in ultima analisi da Quintessenza ‘solidificata’ in varie maniere. Per creare qualcosa dal nulla si usa infatti Prime 2 e allo stesso modo si può distruggere qualcosa per sempre disperdendo la sua quintessenza (prime 4, 5 o più). Normalmente non si trova quintessenza libera, in certi posti è in sovrabbondanza (**Nodi**, Caern per i lupini, dragon nest per i KoE), oppure in certi momenti (Giunture). Può essere infusa in materiali (**Tass**) oppure in batterie magiche ricaricabili (**Periapt**). Per forgiare oggetti magici di varia natura serve Prime e le sfere appropriate. I danni fatti con prime sono Aggravati.

@ Sensi Eterici, infondi Quint. Personale. L’iniziato di Prime riesce a percepire la magia come tale vedendo le linee magiche che si dispiegano, riesce a percepire la quintessenza negli oggetti o in altre forme. Insieme ad altre sfere si riesce a capire se un certo evento è il risultato di un effetto magico (entropia) o cose simili. Con questo livello si acquisisce la capacità innata di trattenere più quint. del proprio livello di Avatar. Infondendo la propria risonanza magica in oggetti o simili si forma un collegamento simpatetico potente fra i due (fra l’altro la cosa viene considerata raggio 1 nella tabella di corrispondenza) che aiuta in rituali con prime 2 si fa la stessa cosa ma con esseri viventi. Inoltre si possono ‘sacrificare’ livelli di salute in cambio di punti quint. (che non si possono curare magicamente).

@@ Intreccia forze quint. ,Riempi Forma, incanta Forma, Evoca arma Prime, attiva Mat&For quint. A questo livello si riesce a controllare le forze Eteriche in modo da creare ‘laser’ o ‘spade laser’ di pura quint. Si è in grado di modificare la struttura Eterica di oggetti in modo che si comportino ‘metafisicamente’ diversamente (es. un coltello con la lama rotta, ma che Etericamente esiste, non taglia il burro ma ferisce i wraiths). Se si dispone di tass del tipo giusto si possono creare pozioni magiche o Charms (oggetti magici monouso). Con Prime 2 insieme ad altre sfere appropriate si possono creare Forme dal nulla. (materia 2 e forze 3 principalmente, dunque per lanciare la cara vecchia, affidabile e testata, palla di fofo si usa prime2 forze3). Fra le armi eteriche ci sono anche quelle ottenute infondendo 1 punto quint. in un oggetto infliggendo danni aggravati. Un effetto utile (variante di crea forma e modifica forma eterica) è il Corpo Etereo: si tratta di un corpo ‘di pura luce’ che ha tipicamente l’utilità di fungere da ospite per la psiche del mago che usa mente per il viaggio Astrale o nei Sogni. A questo modo il mago ha una corporeità che altrimenti non avrebbe (ovviamente usato insieme ad altre sfere come forze permette di creare un’illusione fisica del corpo, mentre con materia o vita si crea un corpo materiale o vivente). In generale può servire da armatura contro alcune sorgenti di danno.

@@@ Canalizza quintessenza, sublima quint. Mat&For, attiva quint. Vita, incanta vita. Come prima cosa tutti gli incantamenti di quint. che pria erano possibili solo su Materia e Forze ora sono possibili anche su forme di vita dunque si può: cambiare la forma eterica di forme viventi o per Incantarle (per fare danni aggravati a cazzotti ad esempio, per fare Charms su cose viventi usando tass giusta anche proveniente da forme viventi. Forme spirituali o mentali non inerti seguono le regole di quelle viventi, quelli inerti di materia). Il controllo sulla materia e le forze è tale da poter creare Talismani e Artefatti (a dire oggetti magici più o meno permanenti di diverso tipo) avendo la Tass del giusto tipo. Questo si riesce a fare grazie all’abilità di canalizzare Quintessenza da oggetto a oggetto, da sé stesso a oggetti e viceversa. Con questa abilità si può risucchiare quint. direttamente ad un Nodo senza il bisogno di meditarvi ore, si riesce a canalizzare la quint. che si disperde nel momento in cui qualcosa si distrugge (ecco il perché dei sacrifici: danno quint.).

@@@@ Espelli energia di base da Mat&For, sublima quint. Vita, incanta permanentemente Mat&For, infondi Mat&For crea gemma dell’anima, drenare fontana. L’adepto di prime sa adesso liberare la Quint. contenuta in un Forma di Mat o For per farla tornare al tessuto della realtà distruggendola completamente nel processo (per completamente si intende, materialmente, ma anche psichicamente e spiritualmente). Si è adesso in grado di usare la Tass contenuta in Forme Viventi come prima si usava quella in Forme Materiali. Si è adesso in grado di Forgiare Tass e Periapt (vedi wonders, oggetti magici in fondo). Trovando un luogo con una forte risonanza l’adepto è in grado di attingere quintessenza da tali posti come se si trovasse in un nodo. Con Prime 4 si possono incantare permanentemente Forme Materiali o di Forze.

@@@@@ Espelli energia di base da Vita, altera flusso di quint., nullifica paradosso, incanta permanentemente vita, infondi Vita, crea nodo, crea fiore dell’anima, Fontana del Paradiso. Il Maestro di prime è in grado di cancellare dall’esistenza Forme Viventi (come sopra per Materie e Forze). Si è in grado di alterare il flusso della quint. in modo da ricaricare istantaneamente l’avatar o altre cose. Si è in grado di creare effetti (od oggetti) che, investiti di quintessenza, assorbono paradosso. I Maestri sono in grado di incantare

permanentemente Vita e Spirito. Si è in grado di aprire un 'buco' nel tessuto della realtà e lasciare sgorgare quintessenza in modo da poterla usare. In posti con forte risonanza si può fare questa cosa in maniera permanente creando a tutti gli effetti un nuovo Nodo, tali azioni sono prerogativa solo dei maghi più potenti.

**Indice**



**Spirito.** Questa sfera ovviamente permette al mago di interagire con gli spiriti, il Gauntlet e tutto ciò che ne è al di là... per una spiegazione migliore di ciò che comprende 'al di là' rimando ad un'altra sezione (che forse scriverò in futuro).

@ Sensi Spiritici. Indovinate un po', il mago è in grado di percepire la presenza di spiriti e di vederli. Si riesce a mandare la vista al di là e vedere nella Mirror Umbra (o penombra). Si è in grado di percepire se qualcosa, qualcuno o un luogo hanno una particolare carica spiritica o se sono posseduti (con materia, vita, corrispondenza). Se è spirituale e si può percepire con questo livello si sente.

@@ Tocca spirito. Il mago ora può interagire con il mondo spirituale rimanendo 'fisico'. Questo permette di mandare anche la propria voce al di là e in effetti serve ad evocare spiriti di vario genere (senza averne però nessun controllo). Permette poi di poter interagire con gli esseri spirituali come se fossero reali e dunque si possono picchiare o cose simili. Con altre sfere si possono scambiare energie (prime 3), fare oggetti che interagiscono con lo spirituale e così via. Si acquisisce anche un controllo limitato sul Gauntlet alzandone o abbassandone il livello localmente in modo da facilitare il passaggio fra i mondi, o da impedirlo, agendo dunque come una specie di barriera protettiva.

@@@ Oltrepassa Gauntlet. Adesso il mago è in grado di trasportarsi fisicamente nell'Umbra (in genere la Mirror umbra e da lì poi viaggia verso altre destinazioni). Il mago può poi risvegliare lo spirito che abita in un oggetto creando a tutti gli effetti una specie di fetish di basso livello. Lo spirito risvegliato a questa maniera infatti non ha poteri particolari, ovviamente, dato che è la controparte spirituale di un oggetto, riesce ad avere un controllo limitato della propria parte materiale (es. risvegliare una casa o una pistola può essere utile). Oggetti nuovi o che non hanno avuto una storia 'personale' tendono ad avere spiriti stupidi e poco utili mentre oggetti che hanno avuto importanza o che sono stati oggetto di forti emozioni contengono spiriti più attivi ed 'intelligenti'. Allo stesso modo risvegliare uno spirito importante è più facile di uno poco importante perché più cosciente di sé stesso. Ovviamente a parità di coscienza risvegliare una palla da tennis è più semplice da risvegliare di una portaerei.

@@@@ Taglia e ripara Gauntlet, lega spiriti. Un mago potente può adesso creare un portale attraverso il quale anche altri possono passare. Il Mago può anche al contrario riparare tali buchi o strappi creati da magia o altri tipi di eventi, o entità, oppure rinforzarlo contro tentativi di 'invasione dimensionale'. Il comando sulla materia spirituale gli permette di imporre legami (bindings) su spiriti costringendoli a fare i propri voleri o imprigionandoli dentro a oggetti creando feticci (vedi Wonders in altra sezione). Insieme ad altre sfere si possono ottenere vari effetti interessanti (tipo controllare uno spirito direttamente con spirito 4 e mente 4).

@@@@@ Forgia Ephemera, viaggio nell'Oltre. L'ultimo potere del Maestro dello Spirito gli permette di manipolare L'ephemera nel modo che desidera donandogli nuove poteri con alte sfere o modellandolo in maniera differente (n.b. prima si poteva fare una sorta di manipolazione solo quando si era nell'umbra, ora lo si può fare 'da casa'). Tale abilità si riflette anche nella capacità di creare nuovi Reami dell'umbra o modificarli. Adesso il mago è in grado di vedere l'anima di una persona o il suo avatar (ovviamente quello di un dormiente è appunto tale ed inattivo). Il maestro dello spirito è in grado di eseguire il rito del Gigul (anche se solo alcuni sono in grado di farlo). Il Mago è adesso in grado di viaggiare oltre l'Orizzonte, una sorta di successivo muro spirituale (come il Gauntlet) che divide l'umbra dalla Deep Umbra, e sopravvivere al di là (cosa normalmente non possibile data che la realtà è così aliena da essere mortale per l'essere umano).

**Indice**



**Tempo.** Il tempo è quella magia che tutti gli uomini conoscono... la sfera del tempo è molto 'difficile' ma molto potente. Fino al 3° livello non si è in grado di manipolare nulla però le cose che si è in grado di fare sono strabilianti.

@ Senso del tempo. Il primo livello permette di sapere se qualcuno ti sta osservando o no, se nel luogo dove si trova il mago è stata usata magia Temporale, se ci sono stranezze temporale di qualsiasi tipo (stile celerity).



@@ Vista Temporale. Il mago adesso è in grado di percepire il passato ed il futuro del luogo dove si trova (per altri, usare corrispondenza ovviamente). Il futuro, dovendo ancora accadere, è mutevole e più di un mago si è lasciato ingannare da false visioni. L'abilità di vedere ciò che sta per accadere è comunque un'abilità non da poco. Il passato è invece più stabile (anche se qualcuno può non essere d'accordo) e si è in grado di vederlo in maniera più sicura. Ci si può poi difendere da questo tipo di spionaggio 'agitando le acque del tempo', rendendo più difficile la vista allo stesso modo di come si faceva con corrispondenza 2.

@@@ Manipolazione Temporale. Finalmente il mago è in grado di modificare lo scorrere del tempo in modo da allungare o accorciare il tempo relativo di qualcosa. Si possono quindi guadagnare azioni di celerity o maledire gli altri in modo da rallentare il loro tempo rispetto all'esterno, la vittima ha l'impressione che tutto vada a velocità elevata, mentre per chi la osserva andrà pianissimo. Una pallottola rallentata a questa maniera sembrerà quasi librarsi nell'aria e ruotare lentamente sull'asse, però mantiene tutte le sue 'caratteristiche' quali velocità e compagnia. In genere se un oggetto rallentato a questa maniera interagisce nuovamente con il normale flusso del tempo anche il suo tempo riprende a scorrere normalmente (e dunque la pallottola sfascia la mano del cretino che ha provato a prenderla). un altro effetto possibile è il Time loop. Come il nome dovrebbe suggerire l'effetto è quello di 'ritornare indietro' per un breve periodo di tempo (non più di qualche turno di combattimento) e dunque sapere ciò che è successo. Tutti, tranne il mago (a meno che non spenda successi in più), continuano a fare le stesse identiche azioni di prima con gli stessi risultati, a meno che il mago (che mantiene il ricordo di ciò che succederà, ma che ha già vissuto) non cambi con le proprie azioni quello che succederà. Insieme a Vita e Mente si può anche far sì che il proprio corpo ritorni in quello stato pur mantenendo i ricordi di quello che succederà. Non credo che ci sia bisogno di dire che un effetto del genere non vada bocciato in nessun modo. Il paradosso generato dagli effetti di tempo tendono ad essere più grossi delle altre sfere e più pericolosi.

@@@@ Determina Tempo. Invece di manipolare il tempo allungandolo o comprimendolo adesso il mago può anche fermarlo. In questo modo si possono lasciare Forme o magie congelate nel tempo in modo da scongelarsi ad un momento prefissato (o non scongelarsi mai, un metodo come un altro per congelare e rendere inoffensiva roba pericolosa). Insieme ad altre sfere si ottengono magie che accadono solo in alcune circostanze ,che aspettano un certo evento prima di accadere. Il paradosso tende ad erodere lentamente tali effetti a meno che non abbiano una grossa potenza.

@@@@@ Viaggio nel tempo, Immunità Temporale. Il Maestro del tempo può adesso viaggiare nel tempo, anche se è una cosa estremamente pericolosa: *Cose* aspettano nei corridoi del tempo il mago incauto... il mago può comunque mandare Forme in altri Tempi o renderli immuni dal passaggio del tempo. Può creare collegamenti temporali in modo da poter tornare in quel tempo dopo esserne uscito. Se ci si rende immune dal tempo, il mondo gli sembrerà una pianura pietrificata al cui interno si può muovere senza però poterci interagire, a meno di non rendere immune altre cose dal tempo insieme a lui. Il viaggio temporale è molto pericoloso: il mago può perdersi nel mare delle possibilità del futuro e mai tornare indietro, mentre il passato è protetto dalle memorie umane e dal Consenso. Esistono poi Barriere nel tempo, create magicamente da maghi o da eventi di enorme magnitudine, che il mago non è in grado di oltrepassare in nessun modo. Come si inviano Forme nel Tempo, così si può mandare una magia nel tempo in modo che abbia effetto nel passato o nel futuro (in modo da fare la più bella gag del mondo, creare un effetto magico adesso che dura da 5minuti fa!).

Nota: quando il mago usa effetti di tempo per immunizzarsi dal tempo, guadagnare azioni o distorcere il suo tempo non può lanciare altre magie perché le sue energie magiche sono già notevolmente impegnate (es. un mago al di fuori del tempo non può fare altre magie se non uscire dal 'congelamento' stesso, nel momento in cui interagisce con qualcosa o esce dal congelamento o porta con sé l'oggetto dell'interazione nel congelamento; mentre se usa tempo per guadagnare 3 azioni in più a turno può fare solo 1 magia al turno e non 4)

**Indice**

## Regole della Magia

Affrontiamo il problema spiccio della meccanica delle sfere.

Innanzitutto bisogna dividere la Magia in due categorie: Coincidentale (mio neologismo dall'inglese che sta significa 'che è una coincidenza') e Volgare. La magia Coincidentale è quella che provoca risultati che potrebbero essere accaduti o che nessuno, in nessun caso sarebbe in grado di notare, che non vanno contro l'ordine naturale delle cose in modo visibile. Al contrario la magia volgare è quella che fa esclamare "Eh!" oppure "Madonna!" oppure "Naaaaa, dov'è candid camera?". Ovviamente la definizione è piuttosto vaga e sta al master disegnare la linea che divide i due casi in base a come vuole impostare la campagna...

Ok, le difficoltà base di ogni effetto sono

- Coincidentale è                      livello sfera + 3
- Volgare è                                livello sfera + 4
- Volgare con Testimoni è    livello sfera + 5

Per Testimoni si intendono dormienti. Dunque semplici umani. Accoliti o gente che crede nella magia in questione può non contare come testimone. Il motivo che rende una magia con un testimone più difficile è che, dato che la magia è modellare la realtà al proprio punto di vista, il punto di vista contrastante di un essere umano rafforza il punto di vista comune (Consenso). Una nota importante: nell'ombra non c'è un Consenso ben definito, questo vuol dire che la maggior parte delle magie diventano Coincidentalmente (a meno che non ci siano delle regole differenti nel 'luogo' in questione)

I modificatori che si applicano alla difficoltà di un tiro sono molti.

Fast Casting	+1	Ricerca sul soggetto	-1 / -3
Risonanza opposta	+1	Possiede oggetto Risonante con l'obiettivo	-1 / -3
Obiettivo distante	+1	Vicino ad un nodo	-1 / -3
Mago distratto	+1 / +3	Focus Specializzato	-1
Mago in conflitto con avatar	+1 / +3	Focus Unico	-1
Effetto Domino	+1 / +3	Tempo speso in più per ogni passo	-1
Impresa impressionante	+1 / +3	Spesa di quintessenza	-1 / -3
Senza Focus	+3	Tiro abilità	-1 / -3

Per Fast Casting si intende una magia 'inventata sul momento' o con cui il mago non ha abbastanza esperienza dell'effetto per considerarlo un Rote. L'effetto Domino è quando succedono troppe magie Coincidentalmente poco probabili una dopo l'altra (tipo ruote che scoppiano sopra cocci di bottiglia che sono lì 'per caso'; case in costruzione che crollano proprio mentre il cyborg ci entra dentro) ogni 2 coincidenze strane la difficoltà aumenta di 1 (è difficile che capitino così tante coincidenze). Sui Foci e i loro significati vi rimando a dopo. Per Mago distratto si intende anche il fatto che ogni 2 effetti mantenuti attivi (perché hanno una durata) la difficoltà nel lanciairne di nuovi sale di 1 dato che la 'capacità magica' del personaggio è impegnata a mantenerli attivi. Per capire cosa si intende per risonanza vedere più in basso a fine di questa sezione.

L'efficacia delle magie si basa su due tabelle differenti e alcune linee guida ed esempi; una delle idee di base è quella di poter 'spendere successi'... Dopo aver controllato il numero di successi tirati si decidono come allocare...

Nel caso di effetti di attacco diretto (o per altre) funziona così:

- Ogni successo speso sul **danno** infligge 2 livelli di danno (non due dadi), se l'attacco è di forze c'è un +1 livello complessivo, mentre infligge danni bashing, gli attacchi di Prime sono aggravati.
- Ogni **Obiettivo** che non sia il Mago stesso richiede 1 successo, effetti d'area sono possibili spendendo alcuni successi a discrezione.
- **Durata**. Se non si spendono successi la durata di una magia è un istante / un turno. Con 1 suc si allunga la durata ad una Scena, 2 un giorno, 3 una storia, 4 sei mesi, 5 a discrezione del master, se si spendono il doppio dei successi richiesti la magia può essere permanente, a discrezione del master.

Per effetti non di attacco diretto si usa una tabella che contiene alcuni esempi guida. Cmq l'idea di base è di allocare successi alla stessa maniera, dove invece di danno si parla di successi spesi per la potenza o per la subdolità della magia (esempio: un'intrusione mentale potrebbe spendere 5 successi sulla potenza e 3 sull'accortezza di non farsi 'sentire'). A questo modo anche un mago con un 2 successi di scudo mentale può non accorgersi dell'intrusore. Oppure con Vita 3 si pompano le caratteristiche di 1 punto per successo, spendendo 4 successi a questo modo e 2 sulla durata si pompano di 4 caratteristiche fisiche per il resto della notte.

Se invece si determina un certo numero di successi per far sì che una magia riesca si usa la seguente tabella per decidere il risultato in base al numero di successi.

Boccia	L'effetto non ha nessun effetto oppure ha un effetto catastrofico.
Nessun successo	Niente di niente.
Alcuni suc 25%	La magia incomincia ad agire in maniera molto parziale, può essere meglio di niente a volte.
Marginale 50%	All'effetto mancano alcune parti importanti ma grossomodo ci siamo
Completo 100%	Ok va tutto bene.
150%	L'effetto ha molta più forza, efficacia e precisione di come si era preventivato.

Ad alcuni effetti 'o tutto o niente' non si applicano ovviamente a questa tabella.

Poi c'è la Gauntlet Chart e la tabella del tempo ma sono poco interessanti dunque non le riporto, basti dire che il Gauntlet varia da 3 –Nodo a 9-Laboratorio scientifico.

**Tiri Estesi e Rituali:** come fa un mago a fare 10 successi quando ha un pool di Arete fra i 2 e i 5? Un tiro esteso significa che il mago tira Arete nel corso di turni successivi (con alcune differenze rispetto al tiro normale) accumulando i successi che gli servono (non più di 5 in genere). Un Rituale è un tiro Esteso in cui ogni 'unità di tempo' non è un turno ma minuti o ore. Le regole sono le stesse dei tiri estesi. Il master è l'unico arbitro per decidere se un tiro esteso o un rituale.

Le regole in più sono queste:

- Più grande la magia più grande il rischio di paradosso: ogni tiro oltre al primo aggiunge 1 punto paradosso al pool potenziale in caso di Boccia (non fallimento).
- Se un tiro viene fallito si può interrompere la magia accontentandosi dei successi accumulati secondo la tabella sopra, oppure si può continuare a tirare a +1 di difficoltà (cumulativa).
- Se il tiro Boccia o si lascia stare e la magia Boccia a tutti gli effetti, oppure si spende 1 Will (impedendo la boccia) si continua a tirare a +1 di difficoltà e si cancella un successo accumulato. In ogni caso una seconda boccia distrugge l'effetto: raccogli il paradosso e ciò che rimane del tuo mago.
- Se il rituale viene disturbato o distrutto da una forza esterna bisogna riuscire in un tiro Will a diff 8 per non bocciare.

È ovvio che prima di fare un rituale bisogna mettersi nelle migliori condizioni possibili dato che la possibilità di fallire o bocciare aumenta ad ogni tiro e se si devono accumulare molti successi la cosa è dura. Esiste un limite al numero di successi che il mago può accumulare. In genere tale limite si considera essere il prodotto di Arete e Willpower. In questo limite non rientrano i successi provenienti da altre sorgenti (altri maghi o accoliti che aiutano nel rituale).

**Abilità & Magie / Magie & Abilità:** un tiro in un'abilità rilevante prima di una magia (tipo int + occulto o dex + danza) diminuisce di 1 punto la difficoltà del tiro Arete fino ad un massimo di -3 (dunque è utile avere skill alte nei propri campi). Vale il viceversa: una magia già attiva o lanciata al momento può diminuire la difficoltà di un tiro abilità o danno o quello che è fino ad -3. [questo dovrebbe spiegare il fatto che nonostante sia possibile fare una magia sola per turno e che fare azioni e lanciare magie sia di norma incompatibile, si possono fare alcune magie o tiri abilità 'assistenziali' tipo tirare di forze a 2 per dirigere la pallottola nell'istante stesso in cui si spara, ma non lanciare una palla di fuoco e fare un puzzle].

**Attacchi magici** che possono essere schivati ragionevolmente (tipo palla di fuoco) possono, appunto, essere schivati (se possibile, se si sa cosa ci stanno tirando addosso) con dex + dodge, mentre l'attaccante tira attributo + abilità (es. per o man o int + occulto, dex + armi ad energia, culo + camicia), ovviamente, essendo un tiro per colpire, può andare a vuoto, o aggiunge (o crea) dadi al pool del danno normalmente (1 ogni successo oltre il primo sul tiro per colpire). Alcuni attacchi non possono essere schivati ma non fanno danni aggiuntivi.

**Contromagia.** Alcune creature o oggetti magici hanno una contromagia innata. Un tiro di contromagia è a difficoltà 8, ogni successo cancella un avversario, bisogna avere almeno 1 livello in ognuna nelle sfere usate che si vogliono counterare. Se si ha almeno 1 livello di prime e si fanno più successi del attaccante si possono usare questi successi per ritorcere la magia contro il suo creatore. Un altro tipo di difesa è quella di fare magie opposte a quelle dell'attaccante (un dardo di ghiaccio contro una palla di foho, uno scudo mentale contro un dominate) e non hanno una meccanica particolare, sono effetti come gli altri. Se si ha Prime si può usare Quint. per aumentare la difficoltà di una certa magia avversaria rafforzando il tessuto della realtà (non c'è il limite di +3 in questo caso). Se un effetto che ha una durata vuole esser distrutto bisogna fare un numero di successi uguale a chi l'ha lanciata, in genere cmq indebolendo l'effetto con meno successi si riesce ad ottenere risultati simili.

**Paradosso:** senza andare troppo in dettaglio...

- Una Magia **Coincidentale riuscita o fallita** non genera paradosso.
- Una Magia **Coincidentale Bocciaata** genera 1 punto paradosso per livello della sfera più alta usata.
- Una Magia **Volgare riuscita o fallita** genera 1 punto paradosso per livello della sfera più alta usata.
- Una Magia **Volgare bocciaata** genera 1 punto per livello della sfera più alta usata +1.
- Una Magia **Volgare con Testimoni riuscita o fallita** genera 1 punto per liv. della sfera più alta usata +1.
- Una Magia **Volgare con Testimoni Bocciaata** genera 2 punti per livello della sfera più alta usata +2.

Questi punti generati formano, insieme a quelli già accumulati, un pool che viene tirato (a seconda del loro numero) contro una difficoltà standard 6. Ogni successo cancella un punto del pool complessivo in quanto viene 'consumato' in qualche modo. A seconda del numero di successi fatti sul tiro di paradosso si determina o un numero di livelli di salute subiti (bashing, letali o aggravati... a seconda del pool iniziale) o un qualche tipo di rottura di palle, ci sono vari esempi che non riporto ma che possono essere: avere le lancette dell'orologio che vanno all'indietro, capelli ritti, piante che muoiono al tocco, vestiti che vanno in polvere, allucinazioni, pazzia. In casi estremi si è visto manifestarsi Spiriti del Paradosso, entità 'abbastanza' pericolose per mera potenza e capacità di sotterfugio. Si raccontano storie di Maghi che in un ultimo disperato tentativo di salvarsi la pelle hanno lanciato magie a più non posso per poi esser trascinati via in Reami del Paradosso (che si trovano da qualche parte nell'Umbra) da dove sono riemersi anni dopo... se sono stati fortunati. In genere il Paradosso appena accumulato viene 'bruciato' velocemente, il Mago può comunque decidere di spendere 1 punto Willpower e rimandare alla fine della scena tutti i contraccolpi del paradosso. Questo ha il vantaggio di permettere al mago di essere esente da problemi per il resto della scena ed avere le mani 'libere', lo svantaggio è che tutti i punti si accumulano formando un pool più grande che viene tirato tutto assieme e che dunque avrà effetti deleteri immediati.

**Indice**

**Risonanza.** Ci sono due tipi di risonanza, quella psichica e quella magica, ma normalmente quando si parla di risonanza ci si riferisce alla seconda. Per risonanza psichica comunque si intende una certa 'emozione' o 'sapore' psichico che viene lasciato in luoghi od oggetti o una Forma (vai a sapere) da una mente senziente. Normalmente viene lasciata solo da emozioni molto intense o pure o se l'oggetto viene esposto per molto tempo (es. sulla scena di un crimine efferato viene lasciata un sentimento di sofferenza che viene avvertito inconsciamente da qualcuno che passa di lì; un orsetto di peluche amato da due sorelle una dopo l'altra per molti anni porterà un sentimento d'amore). Può venir lasciata intenzionalmente da maghi con Mind ed influenza in modo subdolo il comportamento di chi ne viene a contatto (es. l'orsetto trasmette un sentimento di tenerezza e sicurezza anche ad un bruto...).

La **risonanza magica** è molto simile. Quando un mago opera magia cambia il tessuto stesso della realtà e imprime la sua volontà sulla realtà stessa. Impegnando a livello così profondo il suo essere è chiaro che la magia rifletta in maniera profonda l'essenza del mago. Ogni mago ha dunque una sua certa impronta che è la risonanza. Ci sono tre tipi di risonanza Dinamica, Entropica e Statica; ogni tipo di queste risonanze ha poi una descrizione sintetica di una parola (es. Entropica distruttiva, Dinamica luminosa, Statica noiosa). La risonanza **Dinamica** riflette la forza creativa e caotica dell'universo, è azione senza metodo né riflessione, è cambiamento. La risonanza **Entropica** è un collegamento all'anima primordiale e primitiva della creazione, la creazione e la distruzione come dualismo; spesso viene associata alla morte, non deve essere intesa in senso negativo: senza distruzione non ci può essere rinascita. Johr è un particolare tipo di risonanza Entropica che viene accumulata da chi usa troppo spesso la magia per uccidere e da chi interagisce troppo con le energie della morte. La risonanza **Statica** riflette l'ordine che permette al potenziale di prendere forma, di diventare ripetibile e costante.

Chi ha prime 1 riesce a vedere le rimanenze di una magia e riconoscere la risonanza lasciata dal suo creatore per poi identificarlo. Chi fa magia in allineamento con la propria risonanza ha un modificatore che gliela rende più facile dato che sta seguendo l'io interiore. Anche Nodi, quintessenza libera, Tass, hanno una propria risonanza e per creare certi effetti (o wonder) spesso c'è bisogno della sorgente con la giusta risonanza (se devi usare Tass per curare qualcuno, non userai certo di un tipo Entropico distruttivo, altrimenti anche se l'effetto di curare riuscirà comunque, il soggetto magari curandosi proverà un dolore intensissimo...). Usare Risonanza opposta è ovviamente sconsigliabile e a volte inutile.

**Indice**

**Oggetti Magici o Meraviglie (wonder):** per creare ‘oggetti magici’ (tra virgolette perché si intende sia la staffa lancia palle di fuoco che una caverna la cui entrata è protetta da un effetto di corrispondenza, concettualmente sono cose differenti ma dal punto di vista della meccanica possono non differire molto) si hanno 2 metodi fondamentali. Il primo è quello più approssimativo e consiste nel fare una magia e lanciandola si spendono molti successi sulla durata. Si usa magari per fare Barriere (ban) di corrispondenza o altre cose. In genere però non si riescono ad ottenere effetti veramente permanenti senza la spesa di quintessenza, a questo punto in realtà si va più o meno a finire nel secondo caso (con l’eccezione dei feticci) ...

Tramite Prime infatti si possono fare diversi tipi di oggetti magici: **Artefatti (invenzioni), Amuleti (gadget), Talismani e Reliquie (macchinari), Feticci, Periapt (matrici)**. Le regole che espongo sono dello storyteller companion ma non mi piacciono molto, in fondo vi spiegherò perché e come ho deciso di modificarle.

**Artefatti (invenzioni):** sono wonder in cui viene ‘incastonato’ un effetto magico che può essere sempre attivo o attivarsi a comando. L’efficacia dell’effetto viene determinato durante la creazione. Il valore in termini di background è il livello della sfera più alta, da raddoppiare se l’effetto è continuo. Per creare un artefatto è necessaria Prime 3 se sia ha Tass risonante positivamente, Prime 4 se si usa Quint. qualsiasi, Prime 5 nel caso in cui l’oggetto da incantare sia un essere vivente. È necessario un numero di successi doppio rispetto al suo costo di background prima di spendere i successi dell’effetto da incatenare (che in genere sono molti perché bisogna spendere successi anche sulla durata), bisogna poi usare un numero di punti quint. uguale al costo di back...

**Amuleti (gadget):** sono come i talismani ma sono mono-uso. Piccole pietre magiche, candele, pozioni. Quando l’effetto svanisce la sostanza fisica di cui è composto l’amuleto viene in qualche modo consumato. Possono anche funzionare per un certo numero di volte. Gli amuleti possono essere utilizzati anche dai non Risvegliati fino a quando questi credono nel paradigma del creatore. La differenza meccanica nella creazione è data dal fatto che il costo di back degli amuleti è di un decimo rispetto a quello degli artefatti (dunque si ‘comprano’ a stock di decine...) e dal fatto che richiedono un livello in meno di Prime per essere creati, permettendo chi ha prime2 di fare i primi oggetti magici.

**Periapt (matrici).** Sono batterie di quintessenza e richiedono l’uso di Materia 5 o Vita 5 per essere create. Sono oggetti che contengono quint. che possono essere svuotate o riempite (con prime 3 o lasciandole un po’ di tempo dentro un nodo) del potere che hanno. Il costo di back è di uno ogni cinque punti quint. contenuti, e costa 10 punti quintessenza per essere creata per ogni punto di costo back (dunque 1 punto back, contiene 5 quint ricaricabili, ne abbisogna 10).

**Feticci.** Un feticcio è un oggetto in cui risiede uno spirito. Questo spirito concede i propri poteri al suo usufruttore. Il costo dipende dai poteri dello spirito. Per creare un feticcio c’è un metodo tranquillo che è quello di cercare uno spirito e convincerlo ad entrarci e servire il mago. Il metodo meno tranquillo è quello di usare spirito 4 per incatenarli all’interno e poi usare ‘con la forza’ i poteri dello spirito. Il secondo metodo può portare però ad avere un feticcio riottoso fra le mani...

**Talismani e Reliquie (macchinari).** Sono la creazione più potente (secondo le regole) possibile. Un talismano ha un Arete proprio ed il suo costo è di un punto ogni punto di Arete. Questo pool può essere usato in due modi: se usato come focus all’interno di una magia il mago può usare quel pool invece del proprio (e il paradosso risultante va nella wonder) oppure può essere usato per lanciare effetti che ha il Talismano stesso (es. plasma cannon della tecnocrazia, è un talismano con Arete 6 e l’effetto di attacco a distanza con Prime, e funziona come un attacco diretto, se accumula troppo paradosso smette di funzionare o esplose o quant’altro...). La creazione di un Talismano è impegnativa: si devono accumulare tanti successi quanto è il suo costo in back. Spendere 1 punto will temporaneo all’inizio del rituale, spendere per ogni punto Arete 1 punto quint. (cumulativo con tutti gli altri effetti... credo). Se alla fine il rituale riesce si rende la spesa del punto will permanente. La regola per questa wonder non mi piace assolutamente: io ho deciso di fare così: il costo di back è 2 ogni punto Arete, e la spesa di punti will deve essere uguale ai punti Arete, ma è temporanea.

Inoltre per me esistono Talismani molto rari che aggiungono il proprio Arete a quello del mago quando usati come focus, io li chiamo Artefatti del potere. Sono molto più difficili da fare anche se non ho deciso come (probabilmente con la spesa permanente di punti will = Arete ed il costo di back è 3xo meglio ancora 4x.

**Indice**