

Sfera di Corrispondenza

Conoscenza intermedia

Il Mago che arriva a questo livello di Conoscenza della sfera di Corrispondenza ha un maggiore controllo sullo *stack* dello spazio apparente. I suoi sensi possono essere traslati senza limiti e non più di soli pochi metri.

E' importante definire il concetto di *familiarità* di un luogo. Un luogo si intende familiare se ci sei stato almeno un paio di volte, oppure se hai a disposizione una discreta documentazione visiva del posto (foto, filmati, planimetrie, etc...). Se il luogo non ti è familiare si considera sconosciuto, anche se conosci le sue coordinate esatte.

Corrispondenza Sensoriale: funziona come Sensi Traslati, ma puoi percepire qualsiasi luogo del pianeta. Questo potere crea una distorsione nel luogo esaminato percepibile da chi sta usando Senso Spaziale.

Il numero di tratti mentali da spendere dipende dalla seguente tabella:

- 1 - Luogo in linea di vista.
- 2 - Luogo familiare.
- 3 - Luogo sconosciuto, di cui conosci almeno le coordinate.

L'effetto dura finchè resti concentrato, durante questo periodo puoi informarti come giocatore su cosa sta avvenendo nel luogo esaminato, nel frattempo il tuo personaggio appare in trance e non può interagire con l'ambiente circostante.

Ricordati di chiedere se il "bersaglio" è difeso da un Sigillo Spaziale. Paradosso Coincidenziale.

Sigillo Spaziale: permette di creare una barriera magica che rinforza la struttura statica dello spazio attorno ad un luogo o una persona, impedendo così che questi venga spiato attraverso metodi magici che implicano l'uso di Corrispondenza.

Occorre l'esecuzione di un rituale e contattare un arbitro, il quale può richiedere una o più sfide statiche. Chi volesse spiare tramite Corrispondenza il luogo o la persona difesi dal Sigillo deve vincere una sfida statica con una difficoltà pari ai tratti spesi da chi ha creato il Sigillo. Ogni tratto speso implica un'ora di rituale per il personaggio, durante questo tempo il giocatore deve rintracciare l'arbitro, pena il fallimento automatico del rituale.

* ----- *

Conoscenza avanzata

Il Mago è capace di "teletraspostarsi" in qualsiasi punto del pianeta.

Inoltre le sue capacità percettive adesso includono la possibilità di individuare la posizione apparente di altri oggetti o persone.

Teletrasporto: sei capace di teletrasportarti istantaneamente da un punto all'altro del pianeta, la difficoltà della magia dipende da quanto bene conosci il luogo di destinazione.

Per teletrasportarti devi spendere un numero di tratti mentali pari a quelli previsti da Corrispondenza Sensoriale, questo ti autorizza da alzare il braccio destro per indicare "Io non sono qui" e spostarti (come giocatore) verso la nuova destinazione. Ricordati di chiedere se la "destinazione" è custodita da un Sigillo Spaziale. Paradosso Volgare.

Quest: da alcune informazioni su un oggetto o una persona ne puoi individuare la posizione. Durante la ricerca devi scegliere tra il tenere costantemente attivato il Focus o entrare in trance, tipicamente sono necessari giorni o settimane. Se interrompi la ricerca il tempo impiegato non è cumulabile con la prossima ricerca, che dovrà quindi ripartire da zero.

Per usare questo potere devi accordarti con un arbitro, che deciderà per quanto tempo rimani fuori dal gioco. Paradosso Coincidenziale.

Sfera dell'Entropia

Conoscenza intermedia

Qualunque evento definibile come casuale può essere controllato dalla volontà del Mago. Alcuni esempi sono il lancio di un dado, un numero da 1 a 10 pensato da una persona, il mescolamento di un mazzo di carte, l'estrazione di un lotteria. Per controllo non si intende la precognizione dell'evento, ma il dominio vero e proprio. Questo significa alterare l'Entropia degli oggetti collegati all'evento (il dado, le carte), quindi l'evento non può MAI diventare certo, perchè questo significherebbe *distruggere* il caos, non controllarlo! Per esempio se il Mago vuole mescolare un mazzo di carte per portarle tutte in perfetto ordine, nel migliore dei casi ciò riuscirà con solo una o due carte fuori posto. Ovviamente occorre che qualcuno agisca sugli oggetti connessi al caso, se si vuole controllarne l'esito: non si può ordinare un mazzo di carte se nessuno lo mescola!

In altre parole il Mago può stabilire l'esito di un processo casuale, ma non il suo verificarsi: può decidere da che parte cadrà un albero abbattuto, ma non può farlo cadere per caso!

Fortuna: sei in grado di decidere l'esito di un qualsiasi fenomeno casuale con probabilità di successo pari circa ad 1 su 10. Per esempio durante una partita di poker puoi sicuramente fare in modo di ricevere un *tris* servito, ma non un *full* servito; se invece hai già in mano una doppia coppia, puoi usare questo potere per ottenere un *full*.

E' sufficiente spendere un tratto mentale per agire su un bersaglio situato entro il raggio dell'Arete. Paradosso Coincidenziale.

* ----- *

Conoscenza avanzata

Il Mago può accelerare o rallentare il ritmo con cui la materia si disordina. Quindi un oggetto può disgregarsi in pochi minuti, un fascio laser perdere coerenza nel giro di qualche metro, un gas può non espandersi in una stanza ma restare concentrato in un punto.

Anche questi effetti non sono assoluti, si può aumentare il disordine ma mai farlo diventare nullo o infinito: organizzare la luce in un fascio coerente crea un laser quasi ideale ma mai perfetto.

Distruggere un oggetto necessita sempre un certo tempo, i pezzi in cui si frantuma sfuggono al volere del Mago.

Malfunzionamento: provoca guasti casuali in un macchinario: i dati in un computer diventano intelleggibili, si bruciano alcuni componenti di un sistema d'allarme, la linea telefonica si "ingarbuglia" etc. Ovviamente NON puoi decidere tipo e ubicazione del guasto, e in ogni caso l'apparecchio deve trovarsi entro il range del tuo Arete.

Per ottenere questo effetto devi indicare il macchinario che intendi danneggiare e vincere una sfida con difficoltà pari a 5. Il malfunzionamento verrà simulato spegnendo l'apparecchio.

Ritmo Materiale: puoi accelerare la naturale erosione della materia inanimata: i gas si diffondono istantaneamente, i liquidi evaporano in pochi minuti, i solidi si polverizzano. In alternativa puoi rallentare il ritmo del disordine: i gas non si espandono, i liquidi congelano, i cocci di un oggetto non si disperdono. La difficoltà dipende dal livello di ordine totale, ovvero dalla massa dell'oggetto, che deve trovarsi entro il range del tuo Arete.

La difficoltà della sfida mentale statica è pari alla massa in Kg del bersaglio nel caso di un'erosione lenta (circa un'ora). Ogni successiva ripetizione di questa magia sullo stesso bersaglio dimezza il tempo di attesa. Paradosso Volgare.

Sfera delle Forze

Sensi Acuti: Permette di percepire le deboli vibrazioni delle onde sonore o delle onde elettromagnetiche, abbassando a tutti gli effetti la soglia inferiore delle tue percezioni rispettivamente uditive o visive.

E' sufficiente spendere un tratto mentale, l'effetto dura solo finchè resti concentrato. Sei autorizzato ad avvicinarti a quello vuoi vedere o ascoltare tenendo il braccio alzato in segno di "non sono qui". Se mentre sei concentrato vieni colpito da luci o rumori molto forti perdi un livello di salute per i 15 minuti successivi.

Conoscenza intermedia

Raggiunto questo grado di conoscenza l'adepto deve scegliere un proprio Sentiero di specializzazione, corrispondete al tipo di energia che il mago intende manipolare: il Sentiero del Fuoco, il Sentiero della Luce, il Sentiero del Movimento.

Il Mago è capace di gestire qualsiasi forza o energia appartenente al proprio Sentiero, ma non di variarne il flusso totale. Quindi si può dirigere a piacimento la luce di una candela, ma non renderla più luminosa! Il Mago può creare zone di buio o di luce, ma non alterare l'energia luminosa totale.

Un altro limite è la quantità di energia manipolabile. Si può privare della luce una stanza ma non una casa, togliere la corrente ad un villa ma non ad un condominio, deviare un proiettile ma non un automobile, alterare solo lievemente l'accelerzione di gravità.

Conoscenza avanzata

Il Mago può creare delle Forze dal nulla, senza bisogno di una sorgente spontanea di energia. Possono essere create scariche elettriche, fasci laser, campi magnetici capace di sollevare gli oggetti metallici. Se si parla di creazione di un nuovo pattern mediante l'organizzazione di QE occorre l'uso congiunzionale della sfera dell'Essenza, con almeno Conoscenza intermedia. Altrimenti il Mago può trasformare una forza in un'altra, ovvero luce in buio, suono in gravità, fuoco in elettricità. Come ultima alternativa il Mago può trasformare Vita o Materia in Forze, ma solo se possiede la conoscenza di Trasmutazione in quelle sfere. In ogni caso la quantità di energia manipolabile è limitata come dalla Conoscenza intermedia.

Sentiero del Fuoco

Permette di alterare e manipolare le Forze percepibili come calore, fiamme, elettricità o ad esse assimilabili.

Scarica Statica: sei in grado di convogliare e trattenere attorno al tuo corpo varie forme di energia e di scaricarle in un secondo tempo contro un bersaglio situato entro il raggio d'azione dell'Arete.

Per convogliare l'energia devi trovarti nei pressi di una sorgente appropriata e spendere un punto Quintessenza, l'energia verrà accumulata esteriormente dal tuo corpo e quindi potrebbe essere visibile (alone di elettricità, mani infuocate etc.). Per scaricare l'energia accumulata devi vincere una sfida mentale statica contro i tratti fisici del bersaglio, se vinci la vittima perde un livello di salute e deve spendere un punto Forza di Volontà per evitare di svenire. Se la scarica non è immediata occorre spendere un tratto mentale ogni 10 minuti per continuare a trattenere l'energia. Paradosso Volgare.

Assorbimento: impedisce ad un determinato tipo di energia (fuoco, temperatura etc.) di allontanarsi sul tuo corpo.

E' sufficiente spendere un tratto mentale, nel caso del calore l'effetto è quello di preservarti da qualsiasi escursione termica. L'effetto dura il tempo stabilito dal tuo livello di Arete, a meno che tu non decida di interromperlo prima. Puoi estendere l'effetto spendendo un tratto mentale per ogni persona ulteriore, ma solo se dista meno di 3 passi dal primo bersaglio. Paradosso Coincidenziale.

Annullamento: impedisce ad un determinato tipo di energia di entrare in una zona dello spazio.

Spendendo un tratto mentale elimini per un breve istante tutta l'energia in questione da una zona di dimensioni non superiori a quelle di una comune stanza. Nel caso del fuoco questo spegne tutte le fiamme presenti nella stanza. Paradosso Volgare.

Corto Circuito: puoi mandare in tilt un qualunque genere di apparecchio elettrico, sovraccaricarlo, farne saltare i fusibili, o semplicemente disturbarne il funzionamento, purchè situato entro il raggio d'azione dell'Arete.

Per ottenere questo effetto devi indicare il macchinario che intendi danneggiare e vincere una sfida con difficoltà pari a 5., ovviamente il malfunzionamento verrà simulato spegnendo l'apparecchio.

Sentiero della Luce

Permette di alterare e manipolare le Forze percepibili come radiazioni elettromagnetiche, quali le onde radio, la luce visibile, i raggi X etc.

Bagliore: sei in grado di convogliare e trattenere attorno al tuo corpo le onde elettromagnetiche e di scaricarle in un secondo tempo contro un bersaglio situato entro il raggio d'azione dell'Arete.

Per convogliare l'energia luminosa devi trovarti in vista di una sorgente appropriata e spendere un punto Quintessenza, l'energia verrà accumulata esteriormente dal tuo corpo e quindi potrebbe essere visibile (aura di luce, alone agli infrarossi etc.).

Per scaricare l'energia accumulata devi vincere una sfida mentale statica contro i tratti fisici del bersaglio, se vinci la vittima resta accecata per qualche secondo e quindi perderà automaticamente un'eventuale sfida fisica successiva. Se la scarica non è immediata occorre spendere un tratto mentale ogni 10 minuti per continuare a trattenere l'energia. Paradosso Volgare.

Assorbimento: impedisce ad una piccola gamma di radiazioni (luce visibile, raggi X etc.) di allontanarsi sul tuo corpo. Nel caso della luce visibile questo ti permette di nasconderti tra le ombre di un angolo buio senza essere visto.

Spendendo un tratto mentale puoi muoverti in un luogo dove ci siano luci molto soffuse o angoli d'ombra facendo il segno di Invisibilità o tenendo il braccio alzato in segno di "non sono qui". Chi acutizza la vista con Sensi Acuti riesce sempre a scorgerti, se una luce ti colpisce la tua sagoma nera viene subito individuata.

Puoi estendere la zona di buio spendendo un tratto mentale per ogni persona ulteriore, ma solo se dista meno di 3 passi dal primo bersaglio. Paradosso Coincidenziale.

Annullamento: impedisce ad una piccola gamma di radiazioni (luce visibile, raggi X etc.) di entrare in una determinata zona dello spazio. Nel caso della luce visibile questo genera una "scatola nera" dentro la quale si è completamente ciechi.

Spendendo un tratto mentale annulli per un breve istante la radiazione da una zona di dimensioni non superiori a quelle di una comune stanza. Nel caso della luce visibile questo può creare una situazione di Fair Escape dove non concesso, ma solo se nella "scatola" si trovano tutti coloro che l'impedivano. Paradosso Volgare.

Sentiero del Movimento

Permette di alterare e manipolare le Forze percepibili come movimento, suono, gravità o ad esse assimilabili.

Telecinesi Passiva: puoi rallentare o deviare oggetti già in movimento per una frazione di secondo, ma solo se di peso non superiore a quello di un normale essere umano. Durante il movimento il bersaglio deve rimanere entro il range dell'Arete.

Per rallentare o deviare un oggetto devi simularlo descrivendo ai giocatori quello che vedono.

Se usi questo potere mentre attaccato da un arma da lancio disponi di un retest (uno solo) nella sfida fisica che segue il "bang". Se riesci a far cadere o inciampare un essere vivente questo rimane stordito a terra, quindi gli avversari hanno diritto ad un *follow-up* fisico nei suoi confronti per quella sfida.

1 piccola velocità (uomo che cammina).

2 media velocità (bicicletta, uomo che corre).

3 alta velocità (proiettile, uomo che cade).

Se il bersaglio è in grado di resistere devi vincere una sfida mentale statica contro i tratti fisici della vittima. Prima della sfida devi spendere un numero di tratti mentali pari alla velocità del bersaglio, se vinci la sfida la vittima subisce gli effetti della magia, altrimenti i tratti spesi sono persi comunque.

Se la vittima è un oggetto oppure non resiste è sufficiente spendere il numero di tratti mentali dipendenti dalla velocità del bersaglio. Paradosso Volgare.

Lungo Bisbiglio: consente di evitare la dispersione del suono della tua voce, così da poter dirigere le tue parole direttamente all'orecchio di qualcuno che non sia separato da te da barriere fisiche.

Spendendo un tratto mentale puoi avvicinarti a qualcuno come giocatore e bisbigliargli UNA frase all'orecchio. Eventuali testimoni ti vedranno solo muovere le labbra ma non udranno alcun suono!

Peso Apparente: puoi alterare l'accelerazione di gravità in una zona non superiore al volume di una normale stanza, riducendola leggermente o cambiandone la direzione.

Spendendo un tratto mentale puoi ridurre di un decimo la forza di gravità oppure alterare la sua direzione di circa 5°. Paradosso Coincidenziale.

* ----- *

Telecinesi: prelevando energia dall'oggetto (per esempio dalla sua forza peso) puoi muoverlo per una frazione di secondo, trasmutando tale energia in forza cinetica. L'oggetto deve restare entro il range del tuo Arete.

Si usano le stesse regole di Telecinesi Passiva. Se decidi di lanciare alcuni oggetti come proiettili devi vincere una sfida contro la vittima per colpirla, esattamente come nel caso del "bang": tu metti in palio aggettivi mentali mentre il bersaglio scommette tratti fisici, la velocità impressa agli oggetti determina i tratti bonus di questa "arma da lancio".

Finchè sei concentrato per lanciare oggetti non puoi usare Telecinesi Passiva per deviare i colpi a te diretti. Paradosso Volgare.

Sfera della Vita

Conoscenza intermedia

Il Mago è capace di influire su virus, batteri, insetti, invertebrati in genere e vegetali, da una semplice alga fino ad una sequoia; il Mago può uccidere istantaneamente queste creature o curare qualsiasi loro malattia. Distruggere un pattern è una cosa molto rapida, mentre intervenire con piccole precise variazioni può richiedere tempo e concentrazione. In ogni caso si tratta di variazioni che lasciano inalterate le caratteristiche generali dell'organismo (non si può trasformare un salice in abete!). Inoltre il Mago è in grado di curare il proprio corpo, ma non di alterarlo.

Guarigione Minore: agisce su piante e invertebrati, operando al massimo della possibilità sul bersaglio. Per questo motivo, prima di una seconda cura (anche se da parte di un altro mago) occorre attendere che il pattern cambi nuovamente, ovvero che la forma vivente venga ferita un'altra volta o che passi un'ora. Per curare ferite aggravate o malattie terminali occorre spendere anche un punto Quintessenza.

Prima della sfida devi dichiarare quanti livelli di salute (o malattie) vuoi curare e spendere altrettanti tratti sociali, dopodichè devi vincere una sfida sociale statica contro i tratti fisici del bersaglio. Paradosso Volgare.

Respiro Natale: questa magia permette di accelerare enormemente i tempi di guarigione del tuo corpo, con le stesse modalità di Guarigione Minore. Paradosso Coincidenziale.

Omicidio Minore: puoi danneggiare un invertebrato vincendo una sfida sociale statica contro i tratti fisici della vittima. Prima della sfida devi dichiarare quanti livelli di salute vuoi far perdere alla creatura e spendere altrettanti tratti sociali, se vinci la sfida la vittima perde i livelli di salute dichiarati subendo ferite aggravate. Paradosso Volgare.

Malore: tramite la percezione e distruzione di una grossa parte dei microrganismi presenti in qualsiasi essere vivente puoi provocare una breve disfunzione delle sue attività biologiche.

Vincendo una sfida sociale statica contro i tratti fisici della vittima provochi un malessere provvisorio che la rende incapacitata per qualche istante, se vinci la vittima resta indisposta per qualche secondo e quindi perderà automaticamente un'eventuale sfida fisica successiva.

Malattia: puoi individuare nel bersaglio i batteri e virus che albergano normalmente in un essere vivente ma sono troppo deboli per scoppiare. Sei in grado di potenziarli e accelerarne la riproduzione, facendo scatenare la malattia. Il bersaglio può essere sia un essere vivente che una sostanza commestibile.

Vincendo una sfida sociale statica contro i tratti fisici della vittima riesci a scatenare una malattia di origine virale di tua scelta. Se il bersaglio è una pietanza la difficoltà è pari a 5 tratti, ma è necessario che la vittima la ingerisca per essere colpita. Dopo 24 ore di incubazione la malattia scoppia e la vittima perde due livelli di salute.

Empatia [indicare il proprio occhio] : attraverso l'analisi del sistema nervoso e linfatico puoi percepire lo stato d'animo della vittima: ira, paura, dolore, tranquillità, ansia etc.

Vincendo una sfida sociale statica contro l'avversario puoi fargli una domanda alla quale deve rispondere sinceramente. Queste domande devono riguardare esclusivamente il suo stato emotivo ("Cosa provi nei miei confronti ?", "Qual'è il tuo umore ?"), quindi non è permessa la domanda "Che tipo di essere sei ?" oppure "Hai appena mentito ?"

Fusione con le Piante: puoi aprire e chiudere in pochi istanti una nicchia in un cespuglio o dentro un grosso tronco, senza lasciare alcuna traccia. Ovviamente la pianta deve essere di dimensioni tali da poter ospitare il tuo corpo.

Se ti trovi a meno di 3 passi da un arbusto di dimensioni adatta puoi chiamare una Fair Escape spendendo un punto Quintessenza. Paradosso Volgare.

Filtro Magico: puoi creare una pozione esaltando le caratteristiche delle piante: un leggero afrodisiaco può diventare un filtro d'amore, un modesto veleno una bevanda mortale.

Occorre concordare con l'arbitro un elenco di pozioni, effetti, tempo di lancio, ingredienti e difficoltà di creazione.

Conoscenza avanzata

Adesso il Mago può creare dal nulla un organismo vivente dotato di Vita Minore. Poichè si parla di creazione di un nuovo pattern mediante l'organizzazione di Quintessenza, occorre l'uso congiunzionale della sfera dell'Essenza, con almeno Conoscenza intermedia. In alternativa il Mago può trasmutare una Vita Minore in un'altra, o trasformare Forze e Materia in invertebrati, tramite magia congiunzionale, ammesso che abbia la Conoscenza di Trasmutazione in quelle sfere. Praticamente cade il limite della Conoscenza intermedia: una rosa può diventare una vipera.

Queste forme di vita sono però prive di una qualsiasi attività mentale, per le piante non ci sono problemi, ma insetti e invertebrati saranno dotati solo di un rudimentale istinto. Per questo motivo la Vita Minore non distingue tra Trasmutazione e Metamorfosi. Inoltre il Mago ha imparato a manipolare il proprio corpo: può modellarlo come più desidera, mantenendo inalterate le caratteristiche generali. La durata della mutazione dipende dall'Arete, ma può diventare duratura scegliendo di ricevere un punto paradosso permanente.

Infine è adesso capace di curare, ma non di alterare, le forme di Vita Maggiore.

Guarigione: questa magia permette di accelerare enormemente i tempi di guarigione di un qualsiasi forma di vita, con le stesse modalità di Guarigione Minore. Paradosso Volgare.

Corpo Perfetto: sei capace di rimodellare il tuo pattern vitale, lasciando inalterate le caratteristiche generali ma perfezionandolo in qualche punto.

Per ogni punto Quintessenza speso puoi comprare una delle seguenti caratteristiche, anche in modo cumulativo:

- 3 attributi in una stessa categoria.
- commutare in "Sano" 3 livelli di salute.
- aggiungere 1 livello di salute "Sano".

L'effetto termina dopo una notte di riposo. Paradosso Volgare.

Alterazione Natale: Sei in grado di agire sul tuo corpo modellandolo a piacere, alterando sia il tuo aspetto che le tue capacità, queste alterazioni si dividono in tre livelli:

- 1 - Cambiamento estetico (stessa altezza, razza, età etc.).
- 2 - Nei limiti degli esseri umani (sensi acuti, unghie affilate etc.).
- 3 - Mutazione non umana (branchie, artigli, sangue velenoso etc.).

Per ottenere l'effetto desiderato è sufficiente spendere un numero di tratti sociali pari al livello della mutazione. L'eventuale numero di tratti bonus ottenuti grazie all'alterazione corrisponde al livello dell'alterazione stessa, quindi affilare le unghie fornisce 2 tratti bonus in un corpo a corpo, mentre generare degli artigli fornisce 3 tratti bonus. Per assumere le sembianze di un'altra persona devi possedere un campione organico del suo corpo.

Alterazioni concesse sono: dichiarazione di un "bang" producendo ultrasuoni; resistenza al fuoco, al freddo, all'elettricità (tratti fisici bonus); pelle del camaleonte (sei invisibile finchè rimani fermo). Paradosso Volgare.

Conoscenza superiore

Il Mago è capace di agire su qualsiasi tipo di pattern, e quindi decidere la vita di qualsiasi organismo vivente, con le stesse modalità con cui prima alterava se stesso. Inoltre il Mago è capace di trasformarsi in un'altra creatura, di dimensioni e peso confrontabili (un topo sì, un microbo no) ma senza acquisirne le abilità.

Alterazione: il Mago può alterare l'anatomia di una qualsiasi creatura, lasciando inalterata la specie d'appartenenza.

Puoi utilizzare Corpo Perfetto e Alterazione Natale sulle altre creature viventi vincendo una sfida sociale statica contro i tratti fisici del bersaglio. Paradosso Volgare.

Omicidio: permette di danneggiare qualsiasi forma di vita, con le stesse modalità di Omicidio Minore. Paradosso Volgare.

Incantamento: sei in grado di influenzare la mente agendo sul corpo: puoi provocare paura o tensione causando il rilascio di adrenalina, piacere aumentando la produzione di endomorfina, e così via. In questo modo puoi decidere lo stato d'animo della vittima: ira, paura, dolore, tranquillità, ansia etc.

Per incantare un individuo devi batterlo in una sfida sociale statica, se vinci puoi decidere quali saranno le emozioni della vittima per la prossima ora.

Se imponi alla vittima di provare simpatia nei tuoi confronti essa dovrà comportarsi con te in modo educato e non potrà attaccarti.

Dissociazione: sei in grado di dissociare i pattern di due creature viventi, rendendo così impossibile il loro contatto fisico.

Devi vincere una sfida sociale statica contro i tratti fisici di ciascun bersaglio, se fallisci anche una delle due sfide l'intera magia è fallita. In caso di successo le due creature si compenetreranno fisicamente per il periodo corrispondente al tuo livello di Arete.

Paradosso Volgare.

Autotrasmutazione: puoi trasformarti in una creatura di dimensioni e peso simili a quelle umane ma senza acquisirne le capacità e le abilità. Puoi quindi diventare un'aquila che non sa volare, o un pesce che non sa respirare sott'acqua. Per non perdere tempo ad imparare queste capacità nella nuova forma puoi scegliere di assumere l'istinto della creatura, diventando però incapace di fare magia e correndo il rischio di farti dominare dalla bestia, dimenticando la tua vera natura.

Spendendo un tratto sociale effettui la trasmutazione impiegando tanti secondi quanti sono i tuoi tratti sociali, puoi rendere istantanea la trasmutazione spendendo un punto Quintessenza. Paradosso Volgare.

Sfera della Materia

Conoscenza intermedia

Il Mago può creare qualsiasi pattern purchè relativo ad un unico materiale. In questo modo può creare acqua distillata, oro puro, una nuvola di azoto. La materia così creata sarà soggetta all'ambiente circostante: dell'azoto liquido diventerà immediatamente gassoso se creato a temperatura ambiente.

Per la creazione di un nuovo pattern dal nulla occorre l'uso congiunzionale della sfera dell'Essenza con Conoscenza almeno intermedia, altrimenti il Mago deve limitarsi a trasmutare la materia.

Trasmutazione: sei in grado di trasformare un'unica sostanza omogenea in un'altra sostanza altrettanto omogenea senza ovviamente mutarne la massa. Per esempio puoi trasformare l'azoto in ferro, trasformare la calce di una parete in acqua (lasciando lì i mattoni), l'oro in piombo. Puoi operare su un solo composto chimico per volta.

La difficoltà della sfida mentale statica è pari alla massa in Kg del bersaglio nel caso di trasmutazione di pari valore, altrimenti occorre spendere un punto Quintessenza.

Ad esempio per trasformare azoto in ferro è sufficiente vincere la sfida, mentre per passare da vetro a diamante occorre anche spendere un punto Quintessenza. Paradosso Volgare.

* ----- *

Conoscenza avanzata

Adesso il Mago è in grado di modellare parzialmente i patterns già esistenti. Ciò permette di alterare la forma, la densità e la temperatura di cambio di fase di una sostanza, ma mai in modo permanente.

Alterazione: Sei in grado di manipolare la materia circostante, queste alterazioni si suddividono in tre livelli:

- 1 - Cambiamento estetico (colore, levigatura, smussature etc.).
- 2 - Alterazioni naturali (interpretabili come lavoro artigianale).
- 3 - Nuove proprietà (cambio di fase e densità).

Per ottenere l'effetto desiderato è sufficiente spendere un numero di tratti mentali pari al livello della mutazione, in ogni caso l'alterazione deve restare entro i limiti del livello di difficoltà: quindi un'alterazione di 2° livello può al massimo raddoppiare la lunghezza di una sbarra, una di 3° può triplicarla.

Cambiare la temperatura di ebollizione, fusione o evaporazione non cambia la temperatura dell'oggetto, ma di solito ne altera lo stato. Ad esempio spendendo 3 tratti mentali si abbassa il punto di ebollizione dell'acqua di un terzo (-150 °C): questa inizierà a bollire spontaneamente, ma sarà sempre a temperatura ambiente. Paradosso Volgare.

Distruzione: permette di disperdere il *pattern* di un oggetto, causando la sua rottura istantanea in diversi frammenti. Gas e liquidi si disperdono se possibile. Devi operare su un solo materiale omogeneo per volta, per esempio un anello d'oro con diamante va distrutto in due tempi, poichè costituito da due materiali diversi.

La difficoltà della sfida mentale statica è pari alla massa in Kg del bersaglio, il quale deve essere una sostanza omogenea situata entro il tuo raggio d'azione dell'Arete. Paradosso Volgare.

Dissociazione: sei in grado di dissociare i pattern di due oggetti materiali, rendendo così impossibile il loro contatto fisico.

Devi vincere una sfida mentale statica contro la massa in Kg di ciascun bersaglio, se fallisci anche una delle due sfide l'intera magia è fallita. In caso di successo i due oggetti si compenetreranno fisicamente per il periodo corrispondente al tuo livello di Arete. Paradosso Volgare.

Sfera della Mente

Conoscenza intermedia

Adesso il Mago entra in contatto con la mente di altre creature, questo contatto si limita all'invio di messaggi subcoscienti, quindi chi li riceve non si accorge di alcun contatto telepatico.

Ciò permette di suscitare o percepire le emozioni, oppure di inviare singole immagini o parole alla mente subcosciente del destinatario.

La percezione delle emozioni è molto più precisa di prima, ed oltre alla "quantità" di pensiero il Mago può valutarne la "qualità". Questo permette la psicomatria sugli oggetti oppure il marcamento psichico di un luogo o di un oggetto.

Analisi Mentale [indicare il proprio occhio]: puoi percepire i pensieri di un'altra creatura situata entro il tuo raggio d'azione dell'Arete.

Vincendo una sfida mentale contro la vittima puoi fare una domanda all'avversario, il quale deve rispondere sinceramente. Queste domande possono riguardare esclusivamente il suo stato emotivo ("Cosa provi nei miei confronti?", "Come ti senti?"), quindi non è permessa la domanda "Che tipo di essere sei?".

Dal momento che quando un personaggio mente si innervosisce leggermente, è permessa la domanda: "Hai appena mentito?".

Psicomatria: Sei sensibile al residuo psichico che gli esseri intelligenti lasciano sulle cose che toccano. Osservando un oggetto collocato entro il raggio d'azione dell'Arete sei in grado di stabilirne la storia recente, anche se spesso le immagini che ricevi sono piuttosto confuse.

L'uso di questo potere richiede l'intervento di un arbitro, che di solito richiederà una sfida mentale statica.

Impulso Subliminale: puoi inviare una singola suggestione (una parola o un'immagine) ad una creatura posta entro il raggio d'azione dell'Arete.

Chi riceve il messaggio NON si accorge di subire un'influenza esterna: in pratica al soggetto viene in mente una parola o un'immagine senza motivo apparente.

Per inviare la suggestione è sufficiente spendere un tratto mentale, per simulare l'effetto scrivi la parola o l'immagine su un foglietto e consegnalo facendo il gesto dell'autostoppista. Giocatori con poteri assimilabili a Telepatia possono tentare di intercettare il messaggio vincendoti in una sfida mentale.

Maschera dell'Anima: Sei capace di creare false strutture mentali in modo da ingannare coloro che analizzano la tua mente.

Spendendo un tratto mentale puoi alterare una singola informazione presente a livello superficiale nella tua mente, compresi i colori dell'Aura.

Sfera dell'Essenza

Conoscenza intermedia

Il Mago è adesso in grado di modellare la Quintessenza presente nella realtà in un nuovo pattern. Per far questo il Mago non ha bisogno di fonti di Quintessenza, la prende semplicemente dall'ambiente. Ovviamente questo non permette di sottrarla all'ambiente per accumularla.

L'effetto serve unicamente a creare un pattern di Forza, Vita o Materia, senza l'uso congiunzionale di queste sfere l'entità creata esiste solo nell'Umbra.

Scossa Essenziale: anche se non sei capace di alterare la Quintessenza grezza di una persona o di un oggetto, puoi disturbarne il flusso tramite quella libera del serbatoio ambientale.

Devi vincere una sfida sociale contro i tratti fisici del bersaglio (situato entro il raggio dell'Arete), se vinci la vittima sviene per una decina di minuti. Un ulteriore effetto è quello di far terminare qualsiasi incantesimo (non permanente) lanciato in precedenza sul bersaglio.

Arma Incantata: ritessere la QE di un oggetto o un individuo lo rende intrinsecamente migliore o più efficace, questo procedimento viene detto Incantamento. Incantare un'arma significa renderla in grado di infliggere ferite aggravate, ma solo contro esseri sovranaturali (spiriti, vampiri, licantropi etc.).

La struttura dell'oggetto (eventualmente anche difensivo) non cambia nella realtà fisica ma solo nell'Umbra. Un pugnale magico può risultare rotto, senza filo e inoffensivo ai fini materiali, ma essere in grado di ferire vampiri, licantropi o spiriti. Un giubbotto magico quindi può essere inutile contro i proiettili ma difendere dagli artigli di un mannaro.

La durata dell'Incantamento dipende dall'Arete del mago, per l'esecuzione contatta un arbitro.

Annullamento: di solito non si può operare il contrasto quando la magia è terminata. Tu sei in grado di farlo nel caso di magia "ad area", come ad esempio un Sigillo Spaziale.

Occorre avere almeno una Conoscenza base in tutte le sfere impiegate ed eseguire un rituale contattando un arbitro, il quale può richiedere un numero di sfide statiche dipendente dalla forza della magia.

Ogni sfida corrisponde ad un'ora di rituale per il personaggio, durante questo tempo il giocatore deve rintracciare l'arbitro, pena il fallimento automatico del rituale.

Backlash: sei capace di provocare un Backlash in qualsiasi momento. Il fenomeno è ugualmente pericoloso, ma in questo modo hai il vantaggio di decidere dove e quando subire il Backlash.

L'effetto funziona solo sul mago e crea un Backlash come nel caso normale, anche se non ha ancora accumulato tre punti paradosso. Paradosso Volgare.

Sfera dello Spirito

Conoscenza intermedia

Il Mago è adesso capace di evocare gli spiriti dell'Umbra e di comunicare con loro. Spiriti molto potenti come Signori e Precettori raramente rispondono, al più inviano spiriti Minori come messaggeri. La difficoltà dell'evocazione dipende dalla potenza dello spirito e dalle relazioni precedenti con l'evocatore. In ogni caso l'evocatore non ha alcun potere sul comportamento dello spirito evocato. Gli spiriti evocati si possono manifestare nel mondo fisico se ne sono capaci. Infine il Mago è capace di indebolire o rafforzare localmente la Maglia, ma non di romperla del tutto.

Evocazione: Se l'evocazione avviene dal mondo fisico, occorre prima percepire l'Umbra con Vista Spirituale. Per evocare uno spirito devi almeno conoscerne il nome ed averne una sommaria descrizione, ogni altra informazione supplementare rende più facile l'evocazione.

Appena il tuo personaggio inizia la ricerca per scoprire nome e descrizione dello spirito, il giocatore deve cercare una persona disposta ad interpretarlo: l'evocazione sarà possibile solo quando entrambe le ricerche hanno avuto esito positivo. Quando intendi evocare lo spirito, devi rintracciare il giocatore che lo interpreta: se ci riesci e lo convinci a venire, e se nessuno contrasta la magia, l'evocazione è riuscita. Paradosso Volgare.

Manipolazione della Maglia: questo effetto permette di alterare lo spessore della Maglia per rendere più facile o difficile il passaggio di spiriti nel nostro mondo. La manipolazione agisce su tutta la Maglia situata entro il raggio d'azione dell'Arete.

Per ogni tratto sociale speso puoi alterare la forza della Maglia di un livello, per il tempo stabilito dal tuo livello di Arete. In ogni caso non puoi portare lo spessore sotto *Fragile* o oltre *Forte*.

* ----- *

Conoscenza avanzata

Finalmente il Mago è capace di entrare nell'Umbra, attraversando la Maglia, quest'atto comporta la trasformazione del corpo fisico nel corpo spirituale. Il risultato pratico è che il Mago scompare dalla realtà fisica ed entra nel mondo spirituale. Il Mago non è ancora capace di superare l'Orizzonte, ovvero la barriera tra l'Umbra Profonda e quella Vicina. La difficoltà aumenta se il Mago porta con sé troppi vestiti o oggetti. Infine il Mago è capace di svegliare spiriti mai evocati, oppure di riaddormentarne uno per un certo periodo.

Flippare: una volta che sei "flippato" nell'Umbra Vicina fai parte del mondo spirituale. Puoi parlare, camminare, correre, usare magia, come nel mondo fisico.

E' sufficiente spendere un numero di tratti sociali pari al Livello della Maglia indicato dalla tabella di Vista Spirituale, puoi portare con te tutto quello che riesci a portare fisicamente addosso. Per indicare che sei nell'Umbra devi indossare una fascia rossa sul braccio destro.

Ricordati che per tornare nel mondo fisico devi ripetere questa magia. Paradosso Volgare.

Sfera del Tempo

Conoscenza intermedia

La postcognizione fornisce in genere informazioni sicure, mentre i risultati della precognizione sono incerti, specialmente nei particolari o su lunghi periodi. Il Mago può inoltre usare questa Conoscenza per rafforzare il paradigma convenzionale del Tempo, rendendo più difficile la precognizione o la postcognizione in un luogo o su una persona. Colui che usa spesso questo potere inizia ad avere delle visioni spontanee di veggenza temporale, che possono essere pericolose specie se inducono uno stato di trance improvviso.

Veggenza: permette di vedere il futuro o il passato di una persona, un oggetto, un luogo. Il "bersaglio" deve trovarsi entro il raggio d'azione dell'Arete.

Spendendo un tratto mentale puoi porre una singola domanda riguardo la storia passata o futura del bersaglio, precisando un momento temporale esatto ("Dove sarai domani ?", "Cosa facevi un'ora fa ?"), quindi non sono concesse domande del tipo "Quando incontrai Tizio ?".

Se la vittima conosce le proprie intenzioni future (o ricorda quel momento del proprio passato) dovrà rivelartele senza mentire, altrimenti si considera che la magia è fallita.

Ricordati di chiedere se il bersaglio è difeso da un Sigillo Temporale. Paradosso Coincidenziale.

Sigillo Temporale: permette di creare una barriera magica che rinforza la struttura statica del tempo attorno ad un luogo o una persona, impedendo così che questi venga spiato attraverso metodi magici che implicano l'uso di Tempo.

Occorre l'esecuzione di un rituale e contattare un arbitro, il quale può richiedere una o più sfide statiche. Chi volesse spiare tramite Veggenza il luogo o la persona difesi dal Sigillo deve prima vincere una sfida mentale statica con difficoltà pari ai tratti spesi da chi ha creato il Sigillo. Ogni tratto speso implica un'ora di rituale per il personaggio, durante questo tempo il giocatore deve rintracciare l'arbitro, pena il fallimento automatico del rituale.

* ----- *

Conoscenza avanzata

Il Mago può accelerare o rallentare il flusso del tempo in una certa zona, eventuali osservatori esterni alla zona interessata vedranno a tutti gli effetti rallentare o accelerare gli eventi al suo interno. Chi si trova nella zona non si accorge di nulla, solo successivamente può accorgersi di aver subito uno sfasamento temporale con il mondo esterno.

Velocità: sei in grado di alterare la velocità d'azione di una persona collocata entro il raggio del tuo Arete. Eventuali testimoni vedranno un individuo muoversi a velocità incredibile o al rallentatore.

Se il bersaglio è coinvolto in una sfida, devi dichiarare la magia prima del test e spendere un numero di tratti mentali pari alla variazione di velocità del tempo (2 tratti per raddoppiare la velocità, 3 per triplicare etc.). Per ogni aumento il bersaglio ha diritto ad un *follow-up*, da utilizzarsi esclusivamente nella sfida in corso, in caso di rallentamento i *follow-up* diventano un diritto di chi sfida il bersaglio.

Puoi spendere al massimo un numero di tratti mentali pari al tuo livello di Arete. Paradosso Volgare.