

**Conoscenza avanzata**

Il Mago è capace di stabilire un vero e proprio contatto con la mente di una creatura vivente. Questo permette dialoghi telepatici, oppure l'analisi dei pensieri e dei ricordi della vittima. In questo modo il Mago può proiettare false percezioni sensoriali e quindi indurre qualsiasi tipo di illusione. Se il Mago decide di inviare percezioni violente e inconsistenti rischia di ridurre la creatura allo stato catatonico, sovraccaricando i suoi tessuti neuronici.

Durante il sonno il Mago può esplorare i sogni di altre persone, ma può agire su esso solo grazie alla propria astuzia, rischiando quindi di essere in balia dei sogni altrui.

**Telepatia:** Puoi comunicare con altri personaggi (se si trovano entro il range dell'Arete) tramite scambio di bigliettini che gli altri giocatori devono fingere di ignorare. L'uso di Telepatia non richiede che tu conosca la lingua del bersaglio.

Spendendo un tratto mentale generi un *link* telepatico di un'ora, questo permette a te ed al bersaglio di scambiarsi bigliettini e messaggi che gli altri giocatori devono ignorare. Giocatori con poteri assimilabili a Telepatia possono tentare di intercettare un messaggio vincendoti in una sfida mentale. Paradosso Coincidenziale.

**Analisi Totale:** Puoi scegliere il tipo di pensieri da analizzare: superficiali, emotivi, desideri incosci, ricordi, impulsi sensoriali, etc... La vittima vive passivamente i pensieri che tu evochi ed analizzi, quindi non si accorge della scansione, ma solo di avere quei determinati pensieri.

L'analisi riesce se vinci una sfida mentale contro la vittima, la quale deve trovarsi nel tuo range dell'Arete solo quando la magia viene lanciata, e non per l'intera durata della stessa. Se decidi di ricevere le sue percezioni puoi usarla come "telecamera ambulante" per 10 minuti.

Se invece decidi di sondare la sua mente, puoi porre una domanda di qualsiasi tipo riguardo i suoi ricordi o conoscenze, alla quale la vittima dovrà rispondere sinceramente.

**Illusione:** induce un'illusione totale che coinvolge tutti i sensi della vittima, la quale deve trovarsi entro il raggio d'azione del tuo Arete.

Devi vincere una sfida mentale contro la vittima e in caso di vittoria spiegarle a quale illusione deve credere (si raccomanda un buon role-playing) per i 10 minuti successivi. Paradosso Coincidenziale.

**Conoscenza avanzata**

I maghi distinguono tra Quintessenza "grezza" e "libera", quella *grezza* costituisce i patterns, fluisce nei patterns della Vita, e si disperde nel "serbatoio ambientale" dal quale i maghi attingono per creare dei nuovi patterns. Quella *libera* è il surplus che può essere manipolato e trasferito, come quella accumulata dal Mago stesso, da un Nodo o da un Tass. Se un Mago consuma tutta la Quintessenza libera, contiene sempre quella *grezza* che costituisce il suo corpo.

A questo livello il Mago è capace di prelevare la Quintessenza *libera* e trasferirla in un altro pattern, compreso sè stesso. Se il Mago crea un nuovo oggetto il nuovo pattern conterrà solo la Quintessenza *grezza* necessaria per farlo "esistere", e non un surplus di Quintessenza libera. Il motivo per cui solo la Quintessenza libera è trasferibile è tutt'ora noto solo agli Oracoli. Se esiste un motivo.

**Furto della Vis:** Puoi trasferire Quintessenza da un pattern all'altro, compreso tè stesso, ovviamente non puoi prelevare più Quintessenza di quella libera disponibile dalla sorgente. Sorgente e destinatario devono trovarsi entro il tuo range dell'Arete.

L'effetto è automatico sugli oggetti, anche se in mano ad un'altra persona. Se la sorgente è un essere senziente devi prima vincere una sfida sociale per poter eseguire il trasferimento, dopodichè devi spendere un tratto sociale per ogni punto QE che intendi sottrarre o spostare.

**Talismano:** Sei in grado di creare un Talismano, ovvero un oggetto in grado di operare Magia anche in mano ad un Dormiente. Di solito questo richiede molto tempo e un Nodo.

Per la realizzazione del Talismano occorre contattare un arbitro.