Sistema di Magia WhiteWolf

Indice generale

Introduzione....2
Definizione dei termini....2
La Guerra per l'Ascensione....4
Le Sfere della Magia....5
- Le nove sfere....5
- Limiti delle sfere....6
- Uso della Vera Magia....6
- Foci....7
- Quintessenza....7

Sistema di gioco....8
- Rituali....9
- Backlash....9

Appendice I....10
- Terminologia avanzata....10

© 2010-2012 Stefano Adriani

Introduzione

Anticamente ogni persona, villaggio e popolo vivevano nella propria realtà "soggettiva", per cui era facile plasmare la realtà tramite la magia. Con l'avvento della comunicazione di massa e una cultura sempre più globale e condivisa, la realtà comune è stata condivisa da un sempre maggiore numero di persone, e violare un concetto così "diffuso" di realtà è oggigiorno molto difficile.
Non è quindi la magia ad aver perso forza o efficacia nei secoli, bensì è la realtà ad essere diventata troppo omogenea tra le varie culture. Quando un "mago" si trova da solo, lontano dagli sguardi indiscreti degli scettici, egli è ancora capace di prodigi incredibili.
Le regole che costituiscono la realtà sono rimaste immutate nei millenni. Ancora oggi la realtà (intesa come insieme di leggi fisiche, proprietà della materia ecc.) dipende dalla volontà degli esseri umani. Purtroppo tale volontà si esercita anche in modo inconscio, ed è per questo che la realtà moderna è sostenuta dalla *forza di convinzione* di miliardi di persone. Esemplificando, si potrebbe dire che il televisore funziona perché la maggior parte di noi crede che ciò sia possibile, quindi la nostra volontà inconscia muove gli elettroni e disegna le immagini. Allo stesso modo, siccome nessuno crede che sia possibile volare nel cielo senza l'aiuto della tecnologia, questa convinzione ostacola colui che volesse librarsi nell'aria per mezzo della magia, anche se nessuno lo sta osservando. Queste definizioni di magia e realtà sono difficili da comprendere a fondo, e verranno chiarite nei prossimi paragrafi.

Definizione dei termini

Per comprendere meglio il rapporto tra magia e realtà dobbiamo definire alcuni termini che ci torneranno utili. Molte di queste parole sono presenti anche nel linguaggio comune, ma nel nostro caso hanno significati molti diversi.

Vera Magia: l'alterazione della realtà attraverso la conoscenza della relazione tra magia, convinzioni degli esseri umani e realtà condivisa viene detta *Vera Magia*, per distinguerla dalla *mezza magia* o *finta magia*. Alcuni medium, guaritori o santoni sono capaci di usare incantesimi e di alterare la realtà, ma essi non praticano Vera Magia. Questi "mezzi maghi" dispongono solamente di un certo repertorio di incantesimi rigidamente strutturati ed organizzati, e devono applicare sempre lo stesso rituale per ottenere sempre lo stesso effetto. La loro magia è fatta di "ricette", essi non dispongono della capacità di alterare liberamente la realtà. Al contrario, la Vera Magia non ha limiti, né incantesimi, perché permette di plasmare la realtà un po' come il vasaio plasma la creta.

Magus: i maghi moderni usano il termine *Magus* per indicare un singolo praticamente della Vera Magia (*Magi* nella forma plurale) appositamente per distinguersi dai mezzi maghi che sono capaci solamente di usare alcuni incantesimi "statici".

Paradigma: il paradigma di un individuo è costituito dall'insieme delle leggi da lui accettate consciamente o inconsciamente, ovvero il suo "modello mentale" della realtà. Nel paradigma troviamo le nostre conoscenze, convinzioni e aspettative, nonché le parole che usiamo per descrivere il mondo. Il "modello mentale" conscio è solo la punta dell'iceberg del paradigma, perché il paradigma contiene soprattutto le convinzioni inconsce che regolano la vita emotiva. Anche se ognuno di noi ha un paradigma diverso e personale, molti elementi del paradigma sono comuni all'interno di una stessa cultura. Ad esempio, nel paradigma occidentale è quasi sempre presente la convinzione che esista la vita eterna, mentre nel paradigma induista è più spesso

presente la fede nella reincarnazione.

Realtà Statica: la realtà condivisa dalla maggior parte degli esseri umani è detta *Realtà Statica*. La Realtà Statica può essere pensata come l'intersezione dei paradigmi di tutte le culture. La forza di gravità, la mortalità del corpo umano e il passare del tempo sono elementi della Realtà Statica, perché la maggior parte degli esseri umani concorda su questi concetti. La Realtà Statica può cambiare nel tempo: secondo la Realtà Statica anticamente la terra era piatta, mentre oggi è ritenuta tonda dalla maggior parte dei paradigmi.

Mondano: un normale essere umano, convinto che la Realtà Statica sia una realtà esterna ed immutabile, indipendente dalla sua volontà, è detto *Mondano* o *Dormiente*. Spesso medium, santoni o maghi sono dormienti, anche se sono capaci di praticare qualche incantesimo. Da questo punto di vista si potrebbe dire che la Realtà Statica è la realtà in cui credono i Mondani.

Risvegliato: colui che ha compreso intimamente il rapporto tra paradigma e Realtà Statica viene detto *Risvegliato* o *Destato*. Notare che "comprendere intimamente" significa avere esperienza diretta di questa verità, cosa che non sempre implica una conoscenza teorica. Fate, vampiri, licantropi e gli altri esseri soprannaturali sono considerati dei Risvegliati, anche se non conoscono il ruolo del paradigma e della Realtà Statica. Solamente i Magi dispongono di tale conoscenza, ed è per questo che la loro magia non ha limiti. I Magi plasmano la realtà coscientemente, mentre gli altri Risvegliati modificano la realtà per mezzo di un qualche paradigma, diverso da quello dei Mondani, ma ugualmente rigido.

Paradosso: il paradosso è la manifestazione dallo scetticismo dei dormienti nel momento in cui viene violata la Realtà Statica. Siccome la Realtà Statica è sostenuta dal paradigma dei dormienti, e poiché il paradigma è per lo più inconscio, il paradosso si manifesta anche in presenza di dormienti disposti a credere nella magia, o addirittura in assenza di osservatori. A sua volta la Realtà Statica cerca poi di ridurre il paradosso, e lo fa opponendosi alla causa distorcente, ovvero al Magus, danneggiandolo o attaccandolo. Si usano chiamare Spiriti del Paradosso le forze create in tal modo, che sono quindi sostenute all'inconscio dei Dormienti. Gli spiriti del paradosso solitamente agiscono "ri-aggiustando" la realtà, ovvero contrastando la magia praticata dal Magus, ma possono anche tentare di eliminare il Magus o imprigionarlo nei cosiddetti *Regni del Paradosso*.
Il paradosso si limita se nessun Dormiente è testimone della magia, oppure mediante l'uso di magia coincidenziale (vedi sotto).

Magia coincidenziale: è un'applicazione della Vera Magia che lascia credere a Dormienti e Mondani che non sono state violate le regole della Realtà Statica. Un esempio di magia coincidenziale potrebbe essere il piegare un cucchiaino con la mente dicendo "questo è di latta, vedi?", oppure uccidere un nemico facendolo inciampare in un cavo di alta tensione, mentre in realtà si è applicata una sorta di telecinesi per innescare l'evento. Dare troppo spesso la stessa giustificazione casuale della stessa magia ne fa aumentare la difficoltà.

Magia volgare: è la magia che sconvolge ed altera visibilmente la Realtà Statica, ammalandola di un cancro dal quale essa si difenderà con gli Spiriti del Paradosso. Non è importante se la magia avviene in presenza di osservatori o meno, se essa viola apertamente la Realtà Statica o no: se va palesemente contro la Realtà Statica è sempre magia volgare. Ovviamente la presenza di eventuali testimoni peggiora la situazione...

© 2010-2012 Stefano Adriani

La Guerra per l'Ascensione

I Magi esistono da millenni e da sempre lottano per raggiungere uno stato di beatitudine e perfezione al quale si riferiscono col termine *Ascensione*. La definizione di Ascensione è piuttosto soggettiva, e col passare dei secoli sono nate molte correnti di pensiero diverse, spesso in antitesi tra loro. Per alcuni Magi l'Ascensione è un obbiettivo individuale, che assomiglia per certi versi all'illuminazione o alla santità, per altri è qualcosa che riguarda l'umanità intera, e implica quindi un controllo sociale pressoché completo. Negli ultimi millenni le varie correnti di pensiero si sono organizzate in modo sempre più netto, dando vita a delle fazioni perennemente in guerra tra loro, tanto che si parla di *Guerra dell'Ascensione* o *Guerra per l'Ascensione*. Le principali fazioni sono quattro: Tecnomanzia, Tradizioni, Marauder e Nefandi.

Tecnomanti: detti anche *Tecnocrati*, credono che l'Ascensione si raggiunga con una conoscenza totale della realtà, possibile solo attraverso una realtà non in mutamento. Per questo motivo vogliono un mondo statico, ordinato, e hanno inventato la tecnologia come caso particolare di magia accettabile dai mondani. Negli ultimi secoli, proprio grazie alla tecnologia, i Tecnomanti hanno acquisito un'enorme influenza sui governi di tutto il pianeta, per cui si potrebbe dire che la Tecnocrazia coincide quasi col Grande Fratello orwelliano. Spesso i governi non lo sanno, ma essi sono solamente burattini in mano alla Tecnocrazia, che di fatto controlla il pianeta e la Realtà Statica. I Tecnomanti sperimentano svariate forme di magia, ma la utilizzano solo quando riescono a camuffarla da tecnologia, e per questo motivo non possono essere considerati dei veri praticanti della Vera Magia, ma solamente dei potentissimi mezzi maghi. Del resto un Tecnomante usa raramente la parola “magia”, e si sentirebbe offeso nell'essere considerato un Magus.
Se la Tecnocrazia ritiene che l'umanità è pronta a credere in una certa magia (tecnologia), essa autorizza la realizzazione di un qualche esperimento scientifico per “sdoganarla” e integrarla nella Realtà Statica. Esempio: i Tecnocrati usano il telefono cellulare da secoli, come surrogato della telepatia, ma solamente negli anni '90 hanno deciso che l'umanità era pronta per usarlo.

Tradizioni: sono la fazione più eterogenea, al suo interno si possono contare una decina di tradizioni diverse. I Magi delle tradizioni sono gli eredi degli antichi stili di magia, come ad esempio lo sciamanesimo, l'ermetismo, il druidismo o la magia vedica. Sono i più acerrimi nemici della Tecnocrazia perché ritengono che l'Ascensione sarà raggiunta solo quando l'intera umanità sarà risvegliata, e tutti potranno praticare Vera Magia. Da questo punto di vista la loro Ascensione implica la “liberalizzazione” della Realtà Statica, che è esattamente il contrario di ciò che vuole la Tecnocrazia. Il limite delle Tradizioni è l'attaccamento alla *forma mentis* della loro specifica tradizione, che a volte gli è di ostacolo perché impone una sorta di paradigma, ovvero una visione un po' rigida del funzionamento della Vera Magia.

Marauder: solitamente non vivono nel nostro mondo, ma viaggiano attraverso piani paralleli. Credono nel caos e nell'ascensione individuale, da ottenersi solo con il potere totale personale e un sano egocentrismo. Non sono apertamente nemici di nessuno, ma siccome non rispettano alcuna regola, sono di fatto nemici di tutti. Se le Tradizioni sono l'antitesi della Tecnocrazia dal punto di vista ideologico, i Marauder lo sono dal punto di vista comportamentale, perché quando appaiono nel nostro mondo, la loro sola presenza è un affronto alla Realtà Statica.

Nefandi: sono corrotti e malvagi. Per loro l'Ascensione sarà possibile solo distruggendo la realtà attuale, ovvero annientando l'intero universo. Bazzicano il nostro mondo, ma lo fanno con discrezione, preferendo lasciare il lavoro sporco ai loro sottoposti, tra i quali si trovano assassini, satanisti e persino qualche demone.

© 2010-2012 Stefano Adriani

Le Sfere della Magia

A differenza della “mezza magia”, che funziona per mezzo di formule, rituali o incantesimi, la Vera Magia agisce sulla realtà liberamente, senza alcuna ricetta preconfezionata. Un Magus può praticare Magia quanto vuole, senza consumare “energia magica” o “mana”: l'unico limite è dato dal Paradosso, che se accumulato in maniera eccessiva può creare grossi problemi, mettendo in pericolo la sanità mentale del Magus (o addirittura la sua esistenza).
Dal punto di vista pratico la Vera Magia assomiglia ad un'abilità artigianale o artistica, dove con l'esperienza si ottengono risultati man mano migliori. Consideriamo ad esempio l'abilità di un muratore. Agli inizi della carriera egli saprà riconoscere solamente i diversi tipi di mattoni, cemento e calce, e dopo un po' di pratica imparerà ad erigere semplici pareti. Dopo qualche anno potrebbe imparare a costruire porte, finestre ed arcate più complesse, ma solamente quando sarà un vero esperto sarà capace di trasformare in realtà qualsiasi progetto architettonico.
Vale lo stesso per un Magus. Consideriamo un Magus che decida di intraprendere la conoscenza della Mente. Agli inizi della carriera egli riuscirà solo a percepire la mente altrui, e dopo qualche tempo potrebbe imparare a leggere il pensiero. Dopo qualche anno di esperienza riuscirà anche a trasmettere messaggi mentali e una volta esperto potrà manipolare la mente altrui, o addirittura creare nuove strutture mentali (ovvero produrre una nuova mente pensante).

Le nove sfere

La Realtà Statica viene convenzionalmente divisa in nove sfere, corrispondenti agli aspetti che entrano in gioco nella definizione di ogni particolare aspetto della realtà. Queste sfere sono:

- **Corrispondenza**: percezione ed alterazione dello spazio. La conoscenza di questa sfera consente di agire a distanza, muoversi col teletrasporto, aprire portali.
- **Entropia**: percezione ed alterazione del caos e del caso. Permette di percepire i punti deboli, alterare la probabilità, accelerare la normale erosione della realtà.
- **Forze**: percezione ed alterazione delle “forze”, come ad esempio gravità, velocità, elettromagnetismo. Percependo le forze è possibile vedere attraverso le pareti, praticare telecinesi e teleforesi, diventare invisibili, deviare i proiettili, volare, ecc.
- **Vita**: percezione ed alterazione delle forme viventi. Consente di rintracciare persone, guarire da malattie e ferite, modificare il corpo e addirittura creare nuove forme di vita.
- **Materia**: percezione ed alterazione della materia. Lo studio della Materia permette di rintracciare oggetti, cambiare le proprietà chimico-fisiche della materia, vaporizzare oggetti solidi, creare golem animati, erigere un muro all'istante, ecc.
- **Mente**: percezione ed alterazione della Mente. Si inizia con il percepire il pensiero, dopodiché si impara a ricevere e trasmettere messaggi, fino a manipolare la mente altrui.
- **Essenza**: percezione ed alterazione della Quintessenza. Permette di rintracciare oggetti magici, creare talismani, aggiungere nuovi elementi alla realtà o manipolare il paradosso.
- **Spirito**: percezione ed alterazione del mondo spirituale. Consente di vedere, evocare o comandare gli spiriti. Un'elevata conoscenza di questa sfera consente anche di viaggiare nel mondo degli spiriti o di aprire portali tra il loro mondo e il nostro.
- **Tempo**: percezione ed alterazione del tempo. Permette di vedere passato e futuro, accelerare o rallentare lo scorrere del tempo. Agli alti livelli consente al Magus di viaggiare nel tempo.

© 2010-2012 Stefano Adriani

Limiti delle sfere

Il dividere la Realtà Statica in nove Sfere è, a rigore, un paradigma come gli altri, per cui il fatto che i Magi agiscano per mezzo di questo modello contraddice il concetto stesso di Vera Magia.
Purtroppo una cosa è conoscere la via, un'altra essere in grado di percorrerla: i Magi più saggi hanno compreso che le nove sfere sono un'illusione, ma riuscire a mettere davvero in pratica questa convinzione spesso significa essere vicini all'Ascensione, e viceversa: raggiungere l'Ascensione spesso implica l'abbattimento del paradigma delle propria tradizione e la liberazione dalla schematizzazione delle nove sfere.
Le nove sfere vanno perciò interpretate come lo strumento che permette al Magus di perfezionare la conoscenza della Vera Magia, imparando a manipolare la realtà in modo graduale, in modo da avere il tempo di metabolizzare la consapevolezza del proprio potere. Per questo motivo la conoscenza di ogni sfera può essere strutturata su cinque livelli.

- **1° livello**: il Magus impara a *percepire* gli aspetti della realtà relativi alla sfera. Questa capacità può sembrare banale, ma se ben usata basta da sola a fare la differenza tra Dormienti e Risvegliati. Esempio: tramite la percezione dello Spazio un Magus può ascoltare conversazioni che avvengono a molti chilometri di distanza, e diventare in breve tempo quasi onnisciente.
- **2° livello**: il Magus impara a manipolare *passivamente* gli aspetti relativi alla sfera. Esempio: tramite la manipolazione dell'Entropia un Magus può alterare le probabilità dei giochi di un casinò e diventare miliardario in pochi giorni.
- **3° livello**: il Magus apprende come manipolare *attivamente* la sfera. Esempio: al 2° livello di Forze un Magus può solo deviare oggetti già in moto, mentre al 3° livello diventa in grado anche di animare oggetti inizialmente fermi.
- **4° livello**: il Magus raggiunge un controllo *avanzato* della sfera. Esempio: già al 3° livello di conoscenza della Vita un Magus è capace di modificare il proprio corpo per diventare più forte o più veloce. Al 4° livello il Magus potrebbe invece trasformarsi anche in un animale, perdendo così ogni sembianza umana.
- **5° livello**: padronanza *totale* della sfera. Qualsiasi aspetto della realtà che riguarda la sfera è manipolabile dal Magus. Esempio: un Magus al 4° livello di Materia può già manipolare la materia come vuole, ma occorre raggiungere il 5° livello per creare nuovi tipi di materia che non esistono nella realtà comune, come ad esempio un acciaio leggero come carta e invisibile.

Uso della Vera Magia

Considerando che la definizione di Vera Magia implica l'abbandono di qualsiasi paradigma o modello descrittivo della realtà, e che lo studio delle Sfere implica invece la pratica di un modello ben preciso, è normale non avere chiaro *come* un Magus mette praticamente in atto la Vera Magia. Un esempio chiarirà forse il concetto: consideriamo la conoscenza della Vita al 2° livello, che viene così descritta

> *Il Mago è capace di influire su virus, batteri, insetti e invertebrati in genere. Inoltre può agire sui vegetali, da una semplice alga fino ad una sequoia. Ovviamente la forma di vita deve essere percepibile dai normali sensi per essere manipolata. Il Mago può uccidere istantaneamente queste creature o curare qualsiasi loro malattia. Per Manipolazione si intendono comunque 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.

Questa è la descrizione di un'abilità, o meglio di un livello di un'abilità, e non di una lista di incantesimi a disposizione del Magus! Con questa capacità di alterare la vita "invertebrata" il Magus può fare tutto quello che vuole, vediamo qualche esempio:

- Sterilizzare un oggetto, un essere vivente o una stanza distruggendo tutti i batteri e virus
- Curare qualsiasi malattia che affligge insetti, piante o invertebrati
- Animare un cespuglio affinché catturi un avversario in un bosco
- Aprire il tronco di un albero per nascondersi al suo interno
- Alterare i batteri dell'intestino per scatenare una malattia mortale
- Modificare una comune zanzara affinché il suo morso diventi letale

Nella pratica non c'è quindi limite al numero di "incantesimi" che il Magus può usare per alterare la realtà con questa conoscenza. Un Magus poco esperto potrebbe credere che questa conoscenza sia "poco potente", mentre un Magus più esperto saprà usarla per ottenere risultati quasi incredibili. Questo spiega perché i Magi iniziano il loro percorso studiando il modello delle Sfere ma se ne distaccano poi man mano che si avvicinano all'Ascensione. Da questo punto di vista un Magus esperto nell'uso del 2° livello di conoscenza della Vita "passa" al 3° livello perché ha imparato a fare tutto ciò che vuole con la conoscenza di cui dispone, per cui si è finalmente "convinto" che non esistono differenze tra il 2° e il 3° livello di conoscenza!

Foci

I foci (singolare *focus*) sono oggetti, pratiche, rituali o posture che aiutano il Magus durante la pratica della magia. Essi sono necessari solamente all'inizio, ma con l'esperienza e una maggiore comprensione della Vera Magia ogni Magus impara a fare a meno di questi "sostegni psicologici".
L'uso di un focus rallenta l'esecuzione della magia aumentando la difficoltà nel caso di un tiro per l'iniziativa, come spiegato più avanti. Ogni volta che un Magus aumenta il proprio livello di Aretè, ovvero si avvicina all'Ascensione, può togliere il focus ad una Sfera. Quindi un Magus con un livello di Aretè deve usare tutti i foci, a due livelli può evitarlo per una Sfera ben precisa, al terzo livello può evitarlo per due Sfere, e così via.

Quintessenza

La Quintessenza è il costituente ultimo della realtà. Tutto è fatto di Quintessenza: forze, materia, spiriti e persino la mente. I Magi non hanno bisogno di Quintessenza per praticare Vera Magia, ma chiaramente avere un po' di Quintessenza a portata di mano rende tutto più facile.
Il livello di un Magus nella Sfera dell'Essenza corrisponde al numero di Punti Quintessenza o Punti Tass totali che egli può utilizzare in un singolo round. Quando si usa un Tass, ovvero un oggetto "fatto" di Quintessenza, esso "brucia" nell'atto fornendo tutti i suoi Punti Tass, ma il mago può utilizzarne al massimo un numero pari al suo livello in Prime (quindi serve almeno un livello in Essenza per usarlo). Un Tass può essere bruciato per rendere più facile una magia, assorbire Quintessenza o caricare un Talismano.

Sistema di gioco

1) Descrivere la magia: il giocatore descrive effetti, sfere usate, eventuali spiegazioni coincidenziali, durata, distanza e area interessata dalla magia. Il master valuta la proposta e decide quali sfere sono effettivamente necessarie.

2) Difficoltà (DD) : la difficoltà è pari alla livello della sfera più elevata sommata a + 3.
Esempio: una magia che necessita di Forza 4 e Tempo 2 ha difficoltà 4 + 3 = 7.
Spendere Quintessenza facilita la magia, ma si possono spendere al massimo un numero di punti di Quintessenza pari al proprio livello nella sfera dall'Essenza. Altri modificatori sulla difficoltà:
- Magia volgare: + 1 (+2 se in presenza di osservatori)
- Ogni punto di Quintessenza: -1
- Un turno extra (solo il primo): -1
- Uso di un Focus non strettamente necessario: -1
- Oggetto facente parte del target (tranne se stessi): -1
- Ogni tentativo consecutivo della stessa magia: +1
- Ogni altra azione contemporanea (guidare, telefonare, ecc.): da +1 a +3
- Vicinanza ad un Nodo di Quintessenza: da -1 a -5

3) Scelta del *pull* di dadi: è pari al livello di Aretè del Mago. Controllare se vi è *successo automatico*, ovvero se il *pull* è maggiore o pari alla difficoltà (è però raro che basti un successo per avere l'effetto desiderato).

4) Stabilire il risultato. In generale si ha (Corrispondenza e Tempo hanno tabelle personalizzate)

	DISTANZA	**DURATA**
1 Successo:	A Contatto	1 turno
2 Successi:	Vicino al target	Qualche ora
3 Successi:	Dintorni del target	1 giorno
4 Successi:	Linea di vista	Settimane
5 Successi:	Raggio sensoriale	Permanente

In caso di attacco ad un avversario in generale non si provocano danni se la massima sfera usata è di 1° o 2° livello. Se una sfera è almeno di 3° livello, ottenendo X successi si provocano X danni, al 4° livello 2×X danni, al 5° si provocano3×X danni. Entropia, Forze e Vita hanno danni personalizzati.

5) Paradosso: bocciare magia coincidenziale dà un numero di punti paradosso pari al numero di dadi che hanno fatto "1". La magia volgare dà sempre 1 punto paradosso quando riesce.
Bocciare magia volgare senza osservatori dà un numero di punti paradosso uguale al numero di dadi tirati, ed il Master tira subito un Backlash usando lo stesso *pull* tirato dal Magus.
Bocciare magia volgare con osservatori dà il doppio di punti paradosso del caso precedente (ovvero 2 volte il *pull* del Magus), e si tira il Backlash con gli stessi dadi del caso prima.

6) Contrasto: se nei pressi della magia c'è un Magus con almeno un livello in tutte le sfere usate dalla magia, egli la "sente arrivare" e può tentare di contrastarla, tirando il suo *pull* dell'Aretè con DD = Max Sfera usata + 3. Ogni successo di chi resiste elimina un successo dell'attaccante, limitandone gli effetti o vanificandoli del tutto. Se all'attaccante erano richiesti più successi, e col contrasto si scende sotto tale soglia, la magia è fallita (ma senza creare ulteriori paradossi).

© 2010-2012 Stefano Adriani

Rituali

Se più Magi vogliono cooperare per compiere la stessa magia, devono avere tutti almeno la conoscenza minima richiesta dalle varie sfere, essere in comunicazione tra loro e lavorare simultaneamente. Così facendo ognuno tira il suo *pull* e si sommano i successi, con due svantaggi:
1) Anche se uno solo di loro boccia, l'intera magia fallisce.
2) Si sommano i punti paradosso che prenderebbe ciascun singolo Magus, ed il totale così ottenuto sono i punti paradosso assegnati a *ciascun* mago del gruppo!

Backlash

Il *Backlash* è una sorta di "contraccolpo" operato dalla Realtà Statica nei confronti del Magus in caso di magia volgare maldestra o non riuscita. Ogni magia può provocare Paradosso e stuzzicare gli Spiriti del Paradosso, che a lungo termine possono attaccare o danneggiare il Magus. Al contrario il Backlash è una reazione istantanea, non mediata dal Paradosso, che si verifica subito dopo l'esecuzione della magia.
Siccome il sistema di gioco prevede di calcolare *prima* gli eventuali Punti Paradosso accumulati dal Magus come conseguenza della magia, e solo *dopo* di verificare e applicare l'eventuale Backlash, in caso di Backlash di fatto si "cancellano" dei Punti Paradosso, che in realtà quindi non sono mai stati acquisti dal Magus (questo compensa la necessità di applicare le regole in ordine sequenziale).
Il Backlash viene gestito nel seguente modo

1. In caso di <u>magia volgare bocciata</u> il Master tira un *pull* di dadi pari a quello tirato dal Magus che ha tentato la magia, con difficoltà sempre pari a 6.

2. Ogni successo ottenuto dal Master cancella un Punto Paradosso dalla scheda del Magus, ma ciò avviene al prezzo di un "disastro" immediato.

In base al numero di "disastri" e alla situazione il Master può scegliere tra varie conseguenze, eventualmente improvvisando sul momento. Alcune scelte tipiche sono:

- Il Magus riceve 1 ferita aggravata per ogni successo ottenuto dal Master
- Appare uno Spirito del Paradosso di potenza commisurata al tiro del Master
- Il Magus finisce in un Regno del Paradosso

© 2010-2012 Stefano Adriani

Appendice I

Terminologia avanzata

La conoscenza della Vera Magia non comprende solo la capacità di alterare la Realtà Statica, ma richiede anche la profonda comprensione della realtà stessa. I Magus principianti o appena destati possono fare a meno di leggere questa sezione, o meglio ancora, dovrebbero giocare fingendo di non conoscerla a fondo.

Avatar: è lo spirito immortale, anima o scintilla divina che alberga in ogni essere umano. Da questo punto di vista un *Dormiente* o *Mondano* è colui che non ha coscienza del proprio Avatar, mentre un Destato è colui che ha preso coscienza del proprio Avatar.

Areté: rappresenta il "livello" di consapevolezza del proprio Avatar. Man mano che un Magus comprende la natura della Vera Magia il suo livello di Areté aumenta, e si potrebbe dire che l'Aretè di un Magus indica quanto egli sia vicino all'Ascensione. L'Areté inoltre limita la conoscenza delle Sfere: un Magus non può mai raggiungere un livello in una Sfera maggiore al proprio Aretè.

Ascensione: stato di perfezione aspirato dai Magi, a cui ci si avvicina aumentando il proprio Areté, guidati solo dal proprio intuito. Nei momenti intensi o particolari l'Avatar del Magus può "parlargli" e indicargli la via dell'Ascensione. Un evento tale è detto Epifania, e può lasciare il Magus sconvolto per giorni o settimane. Solo il Magus può interagire con il proprio Avatar.

Risveglio: solitamente un *mentore* segue l'allievo per anni (di solito una decina) osservandolo e facendolo studiare e/o meditare, prima di destare il suo Avatar. Il risveglio è un rito dipendente dalla Tradizione, ma sempre piuttosto "sconvolgente". Dopo il risveglio solitamente un Magus cambia diversi *tutori* per ricevere un'istruzione completa ed equilibrata.

Foci: oggetti o azioni non strettamente necessari all'uso di una Sfera, ma utili ad aiutare i Magus appena risvegliati (un po' come penna di Dumbo). Ad ogni aumento di Aretè un Magus comprende che i foci sono inutili, e riesce a rendere facoltativo l'uso di un focus per una Sfera a sua scelta.

Talismano: oggetto carico di Quintessenza capace di compiere magia anche nelle mani di un Dormiente. Di solito sono creati in un Reame dell'Umbra con l'assistenza di un Magus anziano, sono in grado di compiere magie solo ben specifica e "consumano" Quintessenza ad ogni utilizzo.

Quintessenza: la "benzina" della magia, la sostanza che costituisce il concetto di realtà, che la plasma e la altera. Simile all'etere dei Kaballisti, oppure alla funzione d'onda della Meccanica Quantistica. In casi rari è condensata sotto forma di *Tass*, oggetti magici quali funghi speciali, acqua di particolari sorgenti, ecc. È sempre molto concentrata intorno ai Nodi. Energia, materia, spirito e mente sono fatti di Quintessenza.

Pattern: la "ragnatela invisibile" che contiene le informazioni su come la Quintessenza è organizzata in un oggetto. Può essere pensato come il *progetto* della realtà stessa. Agendo sul pattern di un oggetto si possono alterare forma, proprietà e natura dell'oggetto stesso. Vi sono tre tipi principali di pattern : Vita, Forze e Materia. I Magi sono divisi sulla questione dell'anima: alcuni pensano sia indipendente dalla Quintessenza, per non considerare un assurdo il fatto che "L'Avatar controlla e manipola la Quintessenza". Altri Magi attribuiscono all'Avatar (o anima) un pattern come a tutto il resto della realtà.

Spirito: quando la Quintessenza è organizzata in un pattern, la realtà è già formata a livello potenziale, ovvero concettuale e non materiale. Un pattern di questo tipo è già concreto nel mondo spirituale, detto anche **Umbra**. Agendo sulle sfere della Vita, Forza e Materia i Magi possono alterare le entità già esistenti, ma le nuove entità così create esistono solo in qualità di pattern spirituali: occorre la conoscenza dell'Essenza per "materializzare" tali pattern nel nostro mondo! Per questo motivo il nostro mondo materiale è una sorta di "proiezione" dell'Umbra, ovvero una manifestazione tangibile del mondo spirituale, di gran lunga più vasto.
Questo però è solo il punto di vista dei Magi delle Tradizioni, secondo i quali la realtà concepita (Quintessenza) crea appunto quella percepita (fisico). Per i Tecnomanti invece vale il contrario: secondo loro il mondo spirituale è una sorta di impronta psichica del mondo materiale, prodotta dalle forze di suggestione, nostalgie e credenze dei dormienti.

Telluria: è l'insieme della realtà spirituale e materiale. Ad esempio la Terra è la parte materiale di Gaia (il centro di Telluria) mentre l'Umbra Vicina terrestre è la parte spirituale di Gaia. Analogamente la Luna è la parte materiale di Arcadia, una delle tanti regione di Telluria.

Quiete: stato in cui può cadere, in qualsiasi momento, un Magus che ha accumulato troppo Paradosso. Durante la Quiete si hanno percezioni alterate della realtà, ed è praticamente impossibile distinguerla dalle illusioni. L'unico modo di distinguere la realtà dalle illusioni della Quiete é quello di venire a conoscenza delle percezioni di altri individui e confrontarle con le proprie, ma anche queste informazioni, provenendo dai sensi, possono venire alterate e quindi far apparire coerenti delle illusioni e incoerente la realtà. Un metodo sicuro, ma dalla durata incerta, di limitare i danni della Quiete è quello di entrare in uno stato catatonico detto *Mindscape*, durante il quale il mago combatte contro le illusioni create dalla propria mente. E' una scelta pericolosa, perché nessun Magus può sapere se resterà in Mindscape giorni, settimane o anni, e non può essere sicuro del risultato.

Cappella: rifugio di un gruppo di Magi di una stessa Tradizione, retta da un *Diacono* (solitamente il Magus più anziano o potente) e quasi sempre situata su un Nodo. I suoi membri si chiamano *Compagni*, i suoi insegnanti *Pedagoghi*, i guardiani *Sentinelle*. Le Cappelle della stessa Tradizioni sono spesso collegate tra loro con un portale ad un Reame sull'Orizzonte dove i membri praticano Magia senza pericoli, e possono essere di diverso tipo.

- *Cappelle Ancestrali*: tipiche di una singola Tradizione, a volte vecchie di secoli o millenni, sature di potere e collegate in luoghi mitici, come una caverna nel Tibet o le fondamenta di un palazzo romano.
- *Cappelle Periferiche*: cappelle non fondate su un Nodo.
- *Collegi*: luoghi di apprendimento della Vera Magia.
- *La Rete*: la Cappella "Ancestrale" secondo gli Adepti Virtuali.
- *Cappelle Tecnocratiche*: quelle dei Tecnomanti.

Cabala: gruppo di maghi di Tradizioni diverse uniti tra loro per lealtà e amicizia. Solitamente non si appoggiano su nessuna Cappella, e agiscono sempre in gruppo sul principio del mutuo soccorso.

Tribunale: l'assemblea organizzata in una Cappella appropriata per punire un Magus che ha infranto le regole delle Tradizioni, dette anche *Protocollo.* A volte un tribunale può giudicare anche altre creature sulle quali esercita potere, come ad esempio spiriti o servienti.
Di solito occorre la richiesta di un Magus anziano per essere convocato.