



-SHERPOLUS-

“Della struttura dell’Archetipo e dei Mondi Abominio”

Ambientazione Fantasy

“La versione più recente dell’ipotesi inflazionarla descrive l’universo come un immenso frattale dal quale germoglierebbero altri universi attraverso una moltitudine di Big Bang”

Andrei Linde

“Il peccato originale, cioè la perpetrazione dell’atto blasfemo e labirintico della Creazione di Simulacri, fu ripetuto e ripetuto in infiniti duelli in misteriose ed immense aule.”

Amril Lucifughe

L’Inizio, la Fine e lo Scorrere: Tutto ciò che scorre, lo fa tra due vertici, il Tempo tra il cosmo ed il caos, la filosofia tra il male ed il bene, l’esistenza tra la nascita e la morte, il vento dal caldo al freddo, il fiume tra la sorgente e la foce, l’energia tra l’alto ed il basso.

Per questo motivo, dovendo il Tutto scorrere inevitabilmente, come l’Esistenza, tra l’Inizio e la Fine, non poteva esserci spazio per tre Vertici.

I Tre si sedettero in cerchio intorno all’Arena prescelta, il Golfo di Silenzio, così come era chiamato il Nulla assoluto prima della creazione, e cominciarono a combattere.

Come menestrelli, che affilano le parole come armi, essi si affrontarono narrando storie che forgiarono mirabolanti universi popolati dagli attori della loro sfida.

Le Storie fiorirono in un turbinio di Mondi ed Universi che si scontravano, annichilendosi l’un con l’altro in tempi inconcepibili, esplodendo come nove in una danza quantistica di particelle, in frammenti di vite e memorie, leggi fisiche poi dimenticate, pure scintille di creazione, ed andarono a riempire, come candele, il Golfo di Silenzio.

Poi, come era iniziato, tutto finì.

Finì con l’Arena avvolta in una nebbia di sangue, circondata dalla luce danzante di infinite Storie che illuminavano, come candele, il rosso nuovo universo.

Quando la nebbia si disperse, la luce rivelò ciò che era rimasto.

Un piccolo mondo che ruotava elegantemente in un universo vuoto, a lato del globo era steso in posizione fetale, oramai privo di Parole, colui che lo aveva creato.

Il piccolo mondo era molto bello, una gemma verde per gli alberi ed azzurra per gli immensi oceani.

I due vincitori presero possesso dei Vertici del Tutto e stabilirono che lo sconfitto avesse un nome e che questo nome fosse Horon e che abitasse e popolasse il piccolo mondo.

Fu così che il Tutto cominciò a scorrere tra due Vertici, che il Mondo Archetipo prese vita grazie al suo Padrone Sconfitto, Horon, che l’Oceano di Candele, dove tutte le Storie del cosmo brillano, gettò la Luce dell’Arte e della Narrazione nel Buio del Creato, illuminando la mente degli artisti, dei maghi e dei sognatori di tutte le epoche.

Tutto ebbe un inizio, un Vertice.

Tutto iniziò a cercare una Fine, l’altro Vertice.

L’Era dell’Innocenza: Horon, lo Sconfitto, si guardò intorno e quello che vide gli piacque.

Immerse il proprio corpo nell’Oceano di Candele, compiendo l’atto che da quel momento fu definito, erroneamente, di creazione, lasciandosi scolpire dalle storie come creta, lasciando che i suoi sogni lo rivestissero dell’antica notte della Sfida.

Poi prese la materia che l’Oceano aveva scavato dal suo essere e la usò per plasmare i suoi Sette Figli, i Demiurghi, esseri di titanica bellezza e potere, tessuti dalla creazione con sinfonie come ali e utopie come occhi, mani e denti come strumenti per manipolare le Leggi della Causa e dell’Effetto, ed antiche narrazioni come sangue.

Li guardò con infinito amore ed ordinò loro di popolare il mondo ponendo un unico Divieto,



quello di usare l'infinito potere dell'Oceano di Candele, affinché non ne fossero divorati come era successo a lui.

Abbiamo scritto che l'atto di Horon di immergere il proprio corpo nell'Oceano di Candele fu erroneamente definito Creazione, in quanto Egli non creò nuove Narrazioni ma semplicemente evocò, tramite l'Arte, delle Storie già narrate.

Tale atto sarebbe dovuto essere definito Magia e non Creazione.

Dopo la Sfida dei tre Vertici, i soli atti di Creazione riconosciuti sono la Costruzione della realtà ed il Salto, ma queste sono altre questioni che approfondiremo successivamente.

L'Archetipo fu popolato di nuove mirabolanti creature ed immense città viventi che volavano nell'alto dei cieli o nuotavano nelle profondità degli oceani cristallini.

Esse vissero e prosperarono in pace durante quella che fu chiamata l'Era dell'Innocenza.

L'Era della Tessitura e dell'Oblio:

Ma il richiamo dell'Oceano della Candele fu troppo potente per i Demiurghi.

Quando il Divieto di Horon fu spezzato per la prima volta, il Creato impazzì.

I Demiurghi, sfidandosi tra di loro, crearono infiniti nuovi Mondi di cangiante bellezza che germogliarono dall'Archetipo, e da questi Mondi ne sbocciarono innumerevoli altri come una eco di storie impazzite, come una trina di variabili matematiche.

Il peccato originale, cioè la perpetrazione dell'atto blasfemo e labirintico della Creazione di Simulacri, fu ripetuto e ripetuto in infiniti Duelli in misteriose ed immense aule.

Gli echi viventi dei Mondi Abominio, come furono e saranno per sempre chiamati i Mondi creati in un Duello, generarono distorsioni e crepe insanabili nella fragile struttura dell'Archetipo e nei suoi abitanti.

I Figli furono divorati dalle Madri che furono massaccrate dai Padri.

Era forse la Fine, il Vertice ultimo?

Per scongiurare questa seconda sconfitta, Horon fece di nuovo appello al Potere supremo dell'Oceano e creò una complessa gabbia che racchiudesse il Creato.

Tale gabbia fu chiamata Realtà.

Essa prese forma di un albero con dieci rami ed anche esso ebbe un nome e questo nome era Sephirot.

Ogni Ramo, o Dominio, cristallizzava e controllava un degli aspetti complessi della realtà.

Al centro dell' Albero, nel Ramo principale, pose la Creazione protetta da un Tempio

fortificato che fu detto la Cattedrale Nera, le cui mura materializzavano il Divieto.

Gli altri Rami strinsero un ferreo controllo sui concetti di Energia, Tempo, Cosmo, Caos, Spazio, Memoria, Sogno, Morte e Mistero.

Pose a guardia della Cattedrale Nera se stesso e a guardia dei restanti Concetti Supremi, nove esseri di potere paragonabile ai Figli Ripudiati, gli Arconti.

Poi creò un'anti-realtà come riflesso distorto della Realtà. Un albero nero che aveva come unici rami in comune con la Realtà la Cattedrale Nera ed i Domini di Mistero e Fine e vi confinò i suoi Figli, per punirli della loro disobbedienza.

I sette Anti-Domini furono chiamato Inferni e il loro nuovi Signori, Demoni.

Tutto il resto fu massacrato, ucciso, e sotterrato per sempre nelle Terre dell'Oblio, dove tutt'ora le vestigia dell'antico, glorioso passato, possono essere osservate sottoforma di titaniche rovine e mostruose carcasse.

Il Sire Tenebroso e l'Era del Caos:

La Realtà spazzò via tutti i Mondi Abominio ma, in quanto supremo atto di Creatività dettata dal desiderio di punire, plasmò un orrendo Incantesimo Vivente chiamato Sire Tenebroso.

Egli era il Male assoluto, covo di storie malate, Egli era Spine, Vertigine, Lame e Sangue.

Il Sire Tenebroso, nel silenzio assoluto del suo Essere/Dio/Mondo, cominciò a sussurrare storie che crearono altri Mondi Bui, popolati da Ombre che plasmarono altre narrazioni torturate, in una cupa danza di follia che avrebbe dovuto riunirlo all'Archetipo.

Nel frattempo, soddisfatto dalla propria opera, Horon si dedicò con nuovo entusiasmo alla creazione delle Razze Giovani che avrebbero dovuto popolare, in pace, l'Archetipo ricostruito. Dalle possenti guglie della Cattedrale Nera, più alte del nero Divieto, egli immaginò i Draghi, Padroni degli Elementi, gli Umani, torturati dal tempo, I Nani, Signori delle Profondità, gli Elfi, Tessitori delle Arti.

E, nella sua Immaginazione, essi furono.

Quando il Sire Tenebroso, dopo essere riuscito a ricongiungersi all'Archetipo tramite un'infinita teoria di Mondi Abominio, attaccò le razze giovani, nessuno era pronto.

Il Caos fu vomitato nell'Archetipo sotto forma di esseri partoriti dall'oscurità che si cibavano di sangue, i Figli del Sire Tenebroso, i Vampiri.



La guerra infettò l'Archetipo, le razze giovani impararono a forgiare armi ed a pronunciare incantesimi di distruzione.

Per tutto il Creato era Morte e solo Morte.

L'Era dell'Adunanza e del Tradimento: Dopo secoli di furiose battaglie, con l'Archetipo ridotto ad un purulento campo di battaglia sotto il Dominio delle Tenebre, le Razze giovani trovarono la forza di organizzarsi.

Con l'aiuto di Amril Lucifughe, l'Arconte della Memoria, fu fondata un'associazione chiamata la Sorellanza della Memoria.

I membri di tale setta avevano come unico scopo quello di preservare e studiare i misteri dei Ricordi.

Facevano parte della Sorellanza membri di tutte le razze, essi vivevano per lo più su isole che vagavano per i mari trainate da grandi delfini o che veleggiavano nell'alto dei cieli scortate da potenti Draghi.

Dalle loro straordinarie abitazioni, gli adepti della Setta aiutavano le imbarcazioni in difficoltà, facendole approdare sulle loro spiagge in cambio dei ricordi e dell'arte dei naufraghi.

Le Isole si trasformarono in complessi gioielli che avevano, incastonati nelle sponde, enormi cimiteri di navi ed imbarcazioni di tutti i tipi e fogge unite da una fitta ragnatela di passerelle sospese.

Nelle biblioteche delle città che ospitavano si potevano trovare milioni di libri e di oggetti misteriosi, tra i vicoli e nei chiassosi mercati si parlavano i dialetti e le lingue più disparate.

Ben presto la Sorellanza diventò la custode del retaggio delle Razze Giovani ed il baluardo della loro libertà.

Il loro ruolo negli eventi che si scatenarono dopo l'attacco del sire Tenebroso fu assai importante se non addirittura fondamentale.

Fu Amril, insieme con la Sorella Superiore, Aesarian Fferial, Signora dei Sussurri, a convincere i più potenti rappresentanti delle Razze ad incontrarsi per decidere una strategia comune contro il Sire Tenebroso.

Tutti gli annali narrano che tale incontro avvenne sull'isola volante di Aesarian, Antor la Nuvola di Pietra, e vi partecipò il Conclave delle Accademie Magiche al completo, composto dai rettori delle sei Scuole e dal Supremo Maestro, Adjian Akron, i rappresentanti delle due accademie bandite dal Conclave durante il Quarto Concilio, Satjian Baan, Lettore dell'Enigma dell'Accademia dei Misteri e Negura Astur Ion, il Bleni Han, Signora del Cuore Tenebroso, Madre della Metamagia.

L'incontro durò sei mesi, durante i quali migliaia di Draghi, umani, nani ed elfi sacrificarono la propria vita per difendere i confini della Nuvola di pietra dai feroci assalti della progenie del Sire Tenebroso.

Fu grazie al sacrificio di quegli eroi che i Sussurranti, così come furono chiamati i partecipanti al Conclave, partorirono una strategia per sconfiggere il Sire Tenebroso.

Si trattava di spezzare i Ponti Narrativi che lo avevano collegato all'Archetipo tramite un complesso Rito che avrebbe impegnato centinaia di Maghi, detto il Canto dell'Oblio. Come una parola, che perde significato e diventa puro suono se pronunciata centinaia di volte di seguito, così il Sire avrebbe perso la sua sostanza, sarebbe diventata leggenda e poi si sarebbe perso nella dimenticanza, se narrato migliaia di volte.

I più potenti Maghi dell'Archetipo si riunirono nelle Terre dell'Oblio, dove il Sire, in quanto Narrazione vivente, non poteva avere accesso, scortati dai loro più fidati Guardiani difensori.

Tale evento fu ricordato come l'Adunanza.

I Maghi si sfidarono e sfidandosi crearono complessi Mondi che narravano il Sire Tenebroso mentre le Isole della Sorellanza lo circondavano per distogliere la sua attenzione dall'attacco finale.

Tali Abomini circondarono i Mondi Ponte, irresistibilmente attratti dal comune elemento narrativo. Alcuni furono inglobati e poi annientati, altri furono addormentati e poi dimenticati.

In alcuni casi fu necessario mandare dei passatori assassini che potessero reciderli alla base massacrando chi li aveva creati.

L'ultimo Ponte, l'Arcobaleno della Notte, che portava al più terribile degli Abomini, detto il Labirinto, fu attraversato da Horon stesso.

Voleva essere lui in prima persona a recidere quell'ultimo cordone ombelicale e debellare il Male assoluto.

Ma non appena mise piede nel Labirinto, due Demoni suoi figli, Danzig, il Demone della Morte, e Agghiastru, Demone del Caos, massacrarono i Maghi che lo avevano creato separandolo per sempre dall'Archetipo.

Poi cantarono un potente Vento di narrazione che lo spazzò via, allontanandolo verso le zone più buie del Silenzio.

Così l'antica vendetta fu consumata.

Danzig prese possesso della Cittadella ma la sua follia rese la difesa della Creazione più deboli.

L'Era del Tormento: L'Archetipo era ridotto ad una distesa di disperazione, i più potenti maghi erano morti durante il Canto



dell'Oblio, Horon, l'Artefice era confinato nel Labirinto insieme al suo più grande nemico, il Sire Tenebroso.

Il Caos stese di nuovo il suo dominio sul Primo Mondo.

Fu in quel momento che le due Divinità vincitrici vi gettarono il loro sguardo spietato. Mandarono i Signori di Metallo, titaniche creature di acciaio ed argento, a ristabilire l'ordine.

Essi posero le fondamenta del loro crudele dominio massacrando quasi tutti i Draghi e tutti coloro che si opponevano al loro volere.

Solo alcune isole della Sorellanza sopravvissero nascondendosi nell'Oceano Segreto, la Misteriosa dimensione che unisce i Domini della Realtà.

I Signori di Metallo massacrarono anche Danzig, facendolo a pezzi in quella che fu chiamata la Danza di Sangue.

Un Oceano di Sangue riempì le gole di pietra dell'Archetipo.

Durante l'Era del Tormento, così come fu chiamato il Regno dei Signori di Metallo, il Divieto cadde definitivamente dando inizio ad un periodo di Follia Magica.

L'Era della Rifondazione: Quando i Signori se ne andarono, lasciando i propri titanici involucri metallici a sempiterna memoria, la Sorellanza tornò dall'Oceano Segreto e istaurò di nuovo il Divieto e ricostruì la Realtà dalle fondamenta, cacciando nelle Terre dell'Oblio i Canti del Caos, gli Incantesimi Viventi che avevano preso coscienza durante l'Epoca del Tormento, sradicando l'Arte Corrotta e spezzando i ponti che univano l'Archetipo alle Lande Desolate, gli innumerevoli Mondi Abominio che erano fioriti spontaneamente.

In ogni Landa posero un Guardiano Passatore che controllasse i passaggi verso l'Archetipo.

Un nuovo inizio era possibile per le Razze Giovani, le Accademie furono rifondate sotto l'egida delle Sorelle e, nella pace, l'Arte tornò a prosperare.

Ma molte ombre oscuravano l'orizzonte, molti quesiti rimasero insoluti.

Dove era il Labirinto? Che ne era della Cittadella, chi era il suo nuovo misterioso abitatore? Che ruolo avrebbero avuto i Demoni nel futuro? I Guardiani sarebbero stati capaci di salvaguardare per sempre i passaggi dalle Lande Desolate? Che influsso avrebbe avuto il Sangue di Danzig che riempiva gli oceani dell'Archetipo? Sarebbero riuscite a confinare per sempre tutta la follia che pervadeva le Terre dell'Oblio; Mondi Ombra orfani dei propri demiurghi morti

durante l'Adunanza, Arte Corrotta, Canti del Caos?

Sarà solo lo scorrere verso il Vertice ultimo a dare risposta a queste domande.

Topologia: Da un punto di vista topologico, se potessimo osservare una mappa di questo cosmo, vedremmo che i Mondi Abominio si allineano lungo "filamenti narrativi" caratterizzati da una comune elemento creativo, un'immagine estremamente potente come un oceano di sangue, un mondo di oscurità, un deserto di mercurio liquido e così via.

Tali filamenti, che chiameremo Stringhe di Creazione, hanno la tipica forma dei frattali dove l'elemento che si ripete non è una forma geometrica descritta da variabili complesse ma un'immagine narrativa cioè l'elemento costituente imprescindibile della Memoria dei Creatori.

Talvolta, le stringhe si uniscono (cioè due o più sfide in Mondi Abominio distinti ma simili creano la stessa Storia) in genere, in questi casi, il Mondo creato è estremamente complesso e grande.

Ovviamente, tutte le Stringhe di Creazione dipartono, come i fili di una ragnatela, dal Mondo Archetipo, ad esclusione del Sire Tenebroso, Mondo/Dio plasmato nel cuore del Buio della Creazione.

Lo spazio dove si sviluppa questa immensa danza cosmica di Mondi non è lo spazio regolato dalle leggi della Fisica (non è la gravità che tiene insieme i Mondi Abominio) ma bensì il misterioso Spazio della Creazione ove la forza di coesione è la Potenza Narrativa.

I Passatori: Non tutti coloro che vivono sui Mondi Abominio sono semplici parti della fantasia dei Magus impegnati in un Duello, i cosiddetti Burattini, talvolta, molto raramente, alcuni di loro hanno il Dono del Passaggio.

Il Passaggio consente di muoversi da un Abominio Figlio al suo Padre, cioè il Mondo abitato dai Magus che lo hanno generato in Duello.

Le stringhe sono i sentieri lungo i quali si muovono i Passatori alla costante, spasmodica ricerca del Mondo Archetipo, in una folle corsa che può portare alla Pazzia a causa del Prezzo da pagare per il Passaggio.

Il Prezzo è sempre terribile, la maggior parte delle volte il Passatore deve donare la Memoria, la totale coscienza di se, talvolta l'annichilimento nel Mondo Padre è anche fisico in quanto essi si materializzano in un altro essere vivente, umano o animale.



Non esiste una regola che guidi il Passaggio, esso è dettato solo dagli eventi narrativi, cioè dalle storie che il Passatore vive nella sua vita anche se dalle cronache si evince che un ruolo fondamentale lo gioca la zona di Eclissi, cioè la zona di Ombra magica che l'Abominio getta intorno all'Arena del Duello. La porzione di memoria che trattengono nel Passaggio migliora con l'esperienza sino a sviluppare, nei più potenti tra i Passatori, il talento del Ritorno che consente loro di muoversi liberamente anche da un Abominio Padre ai suoi Figli.

Nei secoli, si sono sviluppate alcune "figure professionali" tra i Passatori estremamente interessanti.

Possiamo ricordare, molto brevemente, i Misuratori, coloro che viaggiano tra i Mondi per misurarne i confini e disegnarne la Mappa, le Mappe delle Stringhe o Mappe della Creazione, sono tra gli oggetti più preziosi del Cosmo.

Ed ancora, gli Assassini, detti anche Traditori della Memoria, coloro che possono uccidere i Magus impegnati in un Duello per recidere il Ponte narrativo che unisce il Mondo Padre al Figlio (molti di loro furono impegnati nel Canto dell'Oblio), i Mercanti dell'Abominio, coloro che possono appropriarsi di oggetti impossibili, i Sognatori, colori che possono percepire le ferite nella realtà mediante le quali è possibile attraversare i Mondi, i Cacciatori di Memorie, esseri solitari e torturati il cui scopo è rubare il potere dei Mondi.

E' chiaro, comunque, che a prescindere dalla potenza e dalle aspettative personali, lo scopo ultimo di ogni Passatore è quello di raggiungere, alla fine della loro folle Corsa tra i Mondi, l'Archetipo, l'origine di tutto.

L'ultimo atto della loro cerca è detto il Volo, l'ultimo Passaggio.

Questo è impedito dai Guardiani, coloro che furono posti dalla Sorellanza a vegliare le Lande Desolate, i Mondi Abominio più vicini all'Archetipo.

Il Volo, in quanto supremo atto di immaginazione, perturba violentemente l'Oceano di Candele creando profonde fratture nel Divieto che echeggiano nell'Archetipo minandone la struttura.

Il Volo è l'atto di Creazione assoluto in quanto si esplica nella nascita di un essere vivente che non esisteva nei disegni originali del cosmo.

Il Volo è Proibito.

I Passatori sono maledetti.



Estratti dalla “Teoria Matematico fenomenologia della Magia”

Il mio nome è Laszlo.

Molti mi chiamano Magus, altri Evocatore, io mi considero semplicemente uno studioso.

Ho deciso di scrivere questa breve trattazione, che sarà in seguito approfondita da altri lavori, sfruttando gli studi e gli esperimenti che ho condotto nella mia Accademia negli ultimi decenni.

Ho studiato a lungo i Mondi Padre ed i Mondi Figlio, scoprendo che l'intima struttura delle loro Realtà si ripete immutata nelle regole e nell'aspetto.

Per tale motivo, ritengo auspicabile gettare la luce della ragione e della scienza sui suoi misteri, per quanto mi renda conto che tale Azione, per la semplice ragione di essere posta in Atto, possa modificare l'oggetto del proprio studio.

La prima parte di questa breve trattazione riguarda una descrizione fenomenologia della Struttura della Realtà. La realtà, per come la percepiamo ogni giorno attraverso lo strumento dei sensi, è cosa complessa e difficilmente descrivibile.

In origine, essa era caratterizzata da una struttura ad albero la cui rappresentazione artistica ricorre sovente in antichi documenti provenienti da ogni ordine di Mondi, detta Sephirot.

Ogni Dominio dell'Albero è la rappresentazione di una Dimensione Fisica.

Originariamente il Creato snodava la propria potenza creativa attraverso dodici Dimensioni, Creazione, Sogno, Memoria, Morte, Mistero, Leggi, Tempo, Spazio (formalmente composto da tre dimensioni), Cosmo, Caos, e quindi si caratterizzava per una complessità assai superiore rispetto all'attuale Realtà quadri dimensionale (composta dallo Spazio e dal Tempo).

Le Dimensioni avevano il compito di regolare il fluire delle forze atte a manipolare il Concetto proprio del Dominio di pertinenza, ad esempio, ogni azione preposta a manipolare i ricordi doveva fluire attraverso la Dimensione della Memoria. (...)

Non mi è chiaro quale sia stato l'evento scatenante, né il mostruoso potere che lo rese possibile, né chi ne fu il Demiurgo ma, successivamente, L'albero della Realtà fu spezzato.

Attualmente, le cinque dimensioni “Fisiche” formano una Prigione intorno alle Dimensioni “Spirituali” il cui scopo è quello di impedire l'accesso all'Oceano di Candele, accesso che garantisce la possibilità di

evocare il Potere della Narrazione grazie al quale mettere in atto un'azione magica.

Tutte le Dimensioni, fatta eccezione per le quattro Spazio temporali, furono compattate sino a ridurle a grandezze infinitamente piccole.

A tale proposito alcuni esperimenti, portati a termine da due dei miei più talentuosi adepti, Lord Calabi e Lord Yau, dimostrano che la forma assunta dalle Dimensioni Compatte deve necessariamente assumere una struttura estremamente complessa affinché la Realtà stessa non venga “strappata”. Tale forma è detta di Calabi-Yau. Questo è punto fondamentale di questa trattazione, la continuità della Realtà è un presupposto imprescindibile per l'esistenza ed il fluire della Magia. (...)

La Realtà risulta essere costruita intorno allo scheletro delle dimensioni spazio temporali e ferocemente controllata dalle leggi della Fisica che non ammettono deroghe alla regola della Causa effetto.

Se noi facciamo cadere una mela questa cadrà sempre verso il basso.

Chiameremo questo tipo di Realtà, Realtà Oggettiva.

Vedremo in seguito che, in conseguenza a precise concatenazioni di eventi regolate da equazioni, un Essere vivente può “Risorgere” ed avere accesso all'Oceano di Candele.

Il vettore che permette alla Narrazione, evocata dall'Oceano di Candele, di giungere all'evocatore, detto comunemente Magus, è l'Arte.

In tale nuovo stato di coscienza l'essere risorto potrà, con l'ausilio della propria Arte magica, modificare a proprio piacimento la Realtà Oggettiva.

Tale atto è detto Magia.

La Teoria dell'atto magico:

Definiremo “Resurrezione” il momento in cui un essere senziente scopre la possibilità di accedere all'Oceano di Candele e cioè di evocare Narrazioni che possono essere tramutate, mediante l'Arte, in potere Magico. Tramite l'evocazione delle Narrazioni dall'Oceano di Candele, resa possibile dall'Arte, il Magus trae il potere per manipolare la realtà. La Realtà si difenderà dall'attacco del Magus con la propria struttura, più essa è rigida più sarà difficile modificarla. La resistenza della Struttura è direttamente proporzionale al numero di esseri senzienti non risorti che la abitano. In sostanza l'atto magico avviene in due momenti:



la Resurrezione, cioè il momento in cui un essere senziente diventa un Magus potendo evocare le Narrazioni dall'Oceano di Candele. l'Evocazione, il momento in cui il Magus evoca con la propria Arte una Storia e con essa prova a manipolare la Realtà. Svilupperemo in questa breve trattazione l'evento della Resurrezione.

La Resurrezione

Indicheremo col simbolo φ l'essere senziente generico oggetto del nostro studio.

Diremo che φ risorge quando il suo Dominio del Mistero oltrepassa un valore caratteristico della realtà, detto Soglia, che misura la sua resistenza alle manipolazioni magiche. (...)

La Soglia è espressione diretta del Potere coercitivo dei Domini Fisici, quelli che compongono la Gabbia.

Definiremo **S(m)** il valore della Soglia del Mondo m-esimo così definito:

$$\mathbf{S(m)} = \Omega + f(\mathbf{n/s}) + \mathbf{h(N(t))}$$

dove Ω è una costante universale dipendente esclusivamente dalla Struttura del Mondo m-esimo (in sostanza Ω rappresenta il valore della Soglia nel vuoto assoluto), $f(\mathbf{n,k})$ è una funzione del numero di esseri senzienti non risvegliati nell'area di pertinenza del Magus e del suo carisma e $\mathbf{h(N,t)}$ è una funzione del tempo e del numero totale degli esseri viventi nel mondo m-esimo.

(...)

La Resurrezione avviene quando il Potere del Magus supera il valore della Soglia, cioè quando il peso del Dominio di Mistero spinge le Dimensioni Spirituali del Magus al di fuori della Soglia, spalancando così la possibilità di "vedere" l'Oceano di Candele.

Definiremo **P(φ)** il valore della funzione potere dell'essere φ :

$$\mathbf{P(\varphi)} = \mathbf{C} + \mathbf{E(t,s)} + \Sigma\epsilon$$

Dove **C** è la Creatività del Magus, **E** è la sua esperienza (funzione dell'età e della Saggezza) e $\Sigma\epsilon$ è la sommatoria di tutti gli eventi dolorosi che hanno caratterizzato la vita del Magus.

E' infatti dimostrato da numerosi esperimenti che il dolore, fisico ma soprattutto morale, avvicina un essere alla soglia, spingendo il Dominio di Morte verso il Dominio di Mistero. Il momento **t** per il quale **P(φ) > S(m)** è detto Resurrezione.

Note dell'autore al Master: è chiaro, da queste regole, che non sarà più possibile per

un giocatore scegliere di diventare un Magus, saranno soltanto il suo background e la sua scheda che potranno definire la carriera, in quanto il Potere è definito dai valori di Intelligenza e Saggezza e dagli eventi luttuosi che hanno caratterizzato la sua vita mentre il valore della Soglia è deciso dal tipo di Mondo definito dal master e dal carisma del personaggio.

In sostanza il destino di un personaggio è legato al caso, alla creatività del giocatore e a quella del master.



Il Dominio del dolore

Dramma per 5 personaggi

Scena prima: Si svolge in un piccolo borgo, Hannekas, nato intorno alla Grande Via dei Maestri, la strada che, unendo la capitale del regno di Trantor, Elish la perla del Nord, al porto di Redsand, si snoda per centinaia di chilometri attraverso le Marche di ghiaccio.

Le principali attrattive e fonti di guadagno di Hannekas sono le due locande, l'Airone Bianco e l'Ultimo Giro, che danno ristoro e riparo ai numerosi mercanti e normali viaggiatori che percorrono la Grande Via.

Chi non lavora alle locande o per le locande, vive una tranquilla vita da falegname o da allevatore.

E questo sembrava il destino di Akron Barthus e della sua famiglia, la giovane moglie Taliah e i due figli adolescenti, Markus e Jan fino agli eventi del terzo giorno della Stagione Bianca, nel pieno di un inverno particolarmente freddo.

Arrivarono dall'alto, vomitati direttamente dalla notte più buia, a cavallo di tre enormi draghi vampiro, i terribili Khlayst.

Tre ombre ammantate di nero acciaio, senza occhi né lineamenti, solo armi per uccidere.

I tre arrivarono alla fattoria di Akron lasciando dietro di sé una scia di sangue e dolore.

Prima violentarono ed uccisero atrocemente Taliah di fronte ai suoi familiari, poi massacrarono lentamente Markus e Jan, infine se ne andarono lasciando Akron incolume e dandogli un medaglione d'argento raffigurante un occhio ed una lacrima.

Erano passate trenta ore da quando erano arrivati, ventiquattro di queste le avevano passate a torturare i familiari di Akron, nessuno aveva sentito le atroci urla perché tutti erano morti o orrendamente feriti.

Quando i draghi si rialzarono in volo verso ovest, del borgo di Hannekas era rimasto ben poco, le locande erano distrutte, così come il mulino e la maggior parte delle abitazioni.

Gli unici sopravvissuti erano Akron, Adiuk Toren, un vecchio bardo che al momento dell'assalto era così ubriaco da sembrare morto e tre giovani, Dorothea, Dagor e Fairon, che erano lontani dal borgo per cacciare.

E' così che ha inizio l'avventura di questo strano gruppo alla ricerca di risposte a

numerose enigmi e di un'impossibile vendetta.

Chi erano le tre creature? Perché hanno lasciato in vita Akron? Che cosa significa il medaglione? Perché sono andati verso Elish?

Premessa: Tutto inizia vent'anni prima. Akron viene lasciato fuori dalla locanda dell'Ultimo giro da una carovana di artisti. Non si ricorda nulla del suo passato e non ha addosso oggetti o segni che possano fornire indizi sulla sua identità.

La popolazione del borgo lo accoglie calorosamente ed egli si adatta presto alla dura vita del Nord, sposa una bella ragazza di nome Taliah che gli dà presto due splendidi figli di nome Markus e Jan.

Loro non sanno che hanno accolto in seno il male assoluto.

Akrone in realtà è Ashuan Matrios Eghenios, un sussurrante, membro dell'Accademia dei Segreti.

Gli studi condotti all'interno dell'accademia hanno permesso ai Magus di scoprire che il dolore è un potentissimo attrattore di potere, il mago che più ha sofferto nella sua vita è anche il mago più potente.

Ashuan partorisce un semplice ma folle piano, ordina ai suoi adepti di lanciare un incantesimo che cancelli la sua memoria e di lasciarlo con niente addosso, se non dei semplici vestiti, fuori dalla locanda del borgo di Hannekas.

Poi dovranno seguirne i passi per i vent'anni successivi in maniera discreta, facilitandolo in alcuni passi fondamentali come trovare una moglie ed una casa, in sostanza cercando di rendergli la vita il più possibile felice.

Poi, allo scoccare dei vent'anni, dovranno portargli via tutto, nella maniera più dolorosa.

Questo evento, nella sua mente malata, dovrà fornirgli il potere per diventare il Magus più potente del creato.

Il giorno fatidico dovrà anche sopravvivere un suo agente segreto che dovrà condurlo, passo passo, a ritrovare la memoria perduta.

Egli è, ovviamente, il bardo, Adiuk Toren.

Gli unici impreveduti sono i tre ragazzini che li seguiranno.

Come si comporterà Akron, quando, lentamente, i tasselli del complesso puzzle



cominceranno a formare un quadro completo? Tornerà ad essere Ashuan? Oppure venti anni passati nel Borgo lo hanno radicalmente cambiato?

Dovrà essere lasciata libertà totale al giocatore che impersonerà Akron di prendere una strada piuttosto che un'altra.

Che ruolo avranno i tre ragazzi? Le altre Accademie lasceranno che il piano vada a buon termine senza ostacoli?

L'avventura inizierà nel viaggio verso Elish, seguendo l'evanescente scia dei draghi vampiro, alla ricerca del significato di un misterioso medaglione, guidati dai consigli dell'infido Adiuk e finirà, se il party sopravvivrà alle macchinazioni delle altre Accademie, nelle Terre dell'Oblio, dove il potere della memoria è assoluto.

Crediti

Ambientazione realizzata da Sherpolus per il Torneo **Teatro dei Mondi** organizzato da www.dragonisland.it e www.dndworld.it



Note legali

Obblighi dell'utente – L'Utente si impegna a non rimaneggiare o alterare alcuna informazione contenuta nello scritto senza prima aver contattato l'autore, a non creare opere derivate da tale materiale e a non utilizzarlo per altri fini diversi dall'utilizzo non commerciale a titolo privato e personale. L'utente accetta di utilizzare l'ambientazione solo a fini leciti, e in modo tale da non violare eventuali diritti di terzi e da non limitare o restringere l'utilizzo e il godimento dell'elaborato da parte di terzi.

Inserimento di contenuti - Laddove all'utente sia richiesto di inviare contenuti, compresi testi, grafici, video o audio («Contenuti») al Sito, mediante tale invio stesso l'utente si impegna a concedere al fornitore il diritto e la licenza perpetui, non soggetti a royalty, non esclusivi e conferibili in sublicenza, di utilizzare, riprodurre, modificare, adattare, pubblicare, tradurre e creare opere derivate, distribuire, riprodurre ed eseguire tali Contenuti e di esercitare tutti i diritti d'autore e di pubblicazione relativi ai Contenuti stessi in tutto il mondo e/o di inserirli in altre opere su qualunque supporto noto o di futura realizzazione, per l'intera durata dei diritti eventualmente sussistenti sui Contenuti stessi. Se l'utente non desidera concedere tali diritti al fornitore è pregato di non inviare i propri Contenuti al Sito. Nell'inviare i propri Contenuti al Sito l'utente garantisce che:

- (originalità) i Contenuti sono originali e l'utente è il titolare dei relativi diritti d'autore;
- (assenza di violazioni) niente di quanto consegnato ai Contenuti ha carattere osceno, diffamatorio, blasfemo o viola i diritti o i diritti di proprietà di eventuali esecutori, né i diritti morali, i diritti d'autore, i diritti di tutela dei dati personali, i diritti di pubblicazione o altri eventuali diritti di qualsivoglia terzo;
- (assenza di limitazioni e pagamento) il fornitore potrà utilizzare, trasmettere, ritrasmettere e sfruttare in qualunque altro modo i Contenuti esercitando i diritti concessi nel presente accordo senza limitazioni e senza pagamenti all'utente o a terzi, con rinuncia da parte dell'utente a tutti i cosiddetti diritti morali sui Contenuti;
- (terzi) L'utente ha ottenuto tutti i consensi e le liberatorie da tutte le persone aventi il diritto o la responsabilità di fornire tali permessi relativamente ai Contenuti e al relativo utilizzo da parte del fornitore, e che né i Contenuti né la relativa riproduzione da parte del fornitore comporterà la violazione dei diritti di terzi.