

Questa categoria racchiude tutte le voci che trattano di magia, potere magico, studi e ricerche magiche, scuole di arti magiche, incantesimi, stregonerie e argomenti similari. Le voci sono suddivise in tre gruppi, denominati *ambientazione*, *regole* e *incantesimi*: il primo raggruppa le voci volte a descrivere la magia nell'ambientazione e a fornire una panoramica generale al Master e ai Giocatori; il secondo fa riferimento alle regole per gestire la magia e i suoi effetti in termini di gioco. Il terzo elenca tutte le ricerche magiche, gli incantesimi e le stregonerie presenti nell'**ambientazione di riferimento**.

Ambientazione

Le seguenti voci descrivono le caratteristiche principali della Magia e del Potere Magico e la loro incidenza sull'**ambientazione di riferimento**.

- **La Magia su Sarakon**. Introduzione dettagliata che spiega come funziona la magia nell'ambientazione di riferimento:
 - **Il Sortilegio**. Cenni generali sulla disciplina del Sortilegio.
 - **L'Evocazione**. Cenni generali sulla disciplina dell'Evocazione.
 - **La Necromanzia**. Cenni generali sulla disciplina della Necromanzia.
 - **Ars Malefica (Stregonerie)**. Cenni generali sulle Stregonerie, le ricerche magiche incomplete e/o rigettate dalle tre discipline principali.
- **Alfabeto Runico**. Cosa sono e come funzionano le *rune*, i simboli e i fonemi adoperati dagli Stregoni per lanciare i loro incantesimi.
- **Lo Yoki e il Potere**. Approfondimento sul Potere Magico, anche detto *Yoki*: che cos'è, come funziona.
- **Classificazione di Greyhaven**, l'opera di sistematizzazione degli Incantesimi in *Sette Cerchi* compiuta nel terzo secolo d.F. dai più eminenti Magistri dell'epoca.

Regole

Le seguenti voci regolamentano la Magia, il Potere Magico e il lancio degli Incantesimi in termini di gioco.

- **Gli Incantesimi dei Maghi**. Come funzionano gli incantesimi in gioco: i tiri da fare, le difficoltà, il funzionamento delle rune e dei reagenti, regole per l'apprendimento e tutto quello che serve per giocare (o far giocare) uno stregone.
 - **Myst Power System**. Il sistema utilizzato per regolamentare in termini di gioco il lancio degli incantesimi. Contiene utili riferimenti ai parametri principali (difficoltà, gittata, durata, reagenti, costo, etc.).
- **Percezione dello Yoki**. Ulteriori dettagli sullo *Yoki*: come viene percepito nei maghi, negli incantesimi e negli oggetti incantati.

Incantesimi

Le seguenti voci contengono tutti gli incantesimi presenti nell'**ambientazione di riferimento**.

- **Incantesimi innati**
- **I Sette Cerchi della Magia**
 - **Primo Cerchio della Magia**
 - **Secondo Cerchio della Magia**
 - **Terzo Cerchio della Magia**
 - **Quarto Cerchio della Magia**
 - **Quinto Cerchio della Magia**
 - **Sesto Cerchio della Magia**
 - **Settimo Cerchio della Magia**
- **Gli Studi di Elmer**
- **Gli Studi di Beren**
- **Le Stregonerie**