

La Magia su Sarakon

Il termine Magia è utilizzato nel [Continente di Sarakon](#) in riferimento alle arti esoteriche praticate da individui a cui si riserva l'appellativo di Maghi, Stregoni (o Streghe) e Sciamani. Si tratta di persone dotate di una capacità innata chiamata Potere Magico che consente di provocare temporanee alterazioni della realtà o della percezione della stessa non riconducibili a fenomeni di natura fisica noti. Le informazioni contenute in questa voce riguardano la diffusione, l'organizzazione e la concezione della Magia, del Potere Magico e dei Maghi nei feudi principali del [Continente di Sarakon](#). Per istruzioni su come regolamentare la magia in termini di gioco è possibile consultare la voce dedicata agli [Incantesimi dei Maghi](#).

Elementi alla base della Magia

Per comprendere il funzionamento della magia su Myst è necessario familiarizzare con alcuni concetti fondamentali: il **Potere Magico**, le **Discipline**, le **Ricerche Magiche**, gli **Incantesimi**, il **Rituale** e i **Reagenti**. Per una trattazione dettagliata di ciascuno di essi si consiglia, prima di continuare la lettura, di consultare la voce relativa agli [Incantesimi dei Maghi](#), che contiene anche le regole di gioco.

Cenni storici

L'origine della Magia si perde nella notte dei tempi, al punto che molti studiosi la considerano più antica dello stesso Continente. E' del resto cosa nota che tutti i testi tramandati dai [Popoli Antichi](#) sopravvissuti all'usura del tempo e risalenti all'[Età Ancestrale](#) contengono numerosi riferimenti a una certa forma di Potere che rendeva l'uomo in grado di compiere capacità ultraterrene.

Retaggio dei Demoni o dono degli Dei?

La mancanza di testi attendibili in grado di spiegare l'origine della Magia ha lasciato spazio a innumerevoli speculazioni, non di rado strumentali a descrivere la Magia e il Potere Magico in modo ontologicamente ostile ai principi su cui si fonda la [Chiesa della Luce](#). Numerosi patriarchi di Turn del passato hanno descritto il Potere Magico come un antico retaggio della commistione tra uomo e demone. Tale concezione è stata sostanzialmente ribadita dal [Sacro Collegio di Greyhaven](#) nel 215 e ulteriormente documentata nella riforma del 290. *In qualsiasi Stregone, recita lo scritto, scorre lo stesso sangue di coloro che levarono le armi contro gli Eroi delle Tre Stirpi. Manifesta e inequivocabile è, d'altronde, l'origine demoniaca di un Potere insito nella persona, giacché donare all'individuo la possibilità di alterare i frutti della creazione secondo i dettami del proprio piacere non è proprio del disegno di Pyros, bensì di coloro che caddero sotto i suoi colpi durante la [Prima delle Estati](#).*

Negli anni successivi il [Sacro Collegio](#) produce però altri scritti che consentono di dare un'interpretazione più completa del suo pensiero: *spetta al fedele, e ai Sacerdoti che avranno il compito di assisterlo, mettere le proprie (Arti Magiche) al servizio della giusta causa, e ancora, pochi passaggi dopo, (Il Potere) non è che una delle molteplici armi che il giudizio divino pone nelle mani del fedele: a lui il compito e la responsabilità di imparare a usarla nel modo giusto, in armonia con le note proprie della Melodia della Creazione.*

Appare evidente che, nonostante i dubbi sulle sue origini, il Sacro Collegio concepisca la Magia come uno strumento funzionale al conseguimento di scopi, probi o improbi che siano: tale scelta di merito è lasciata al Mago, che può dunque rendersi artefice del proprio destino.

Altre teorie sull'origine della Magia

La spiegazione fornita da [Turn](#) e reiterata dalla [Chiesa della Luce](#) non risulta convincente per una grande quantità di studiosi che hanno continuato e continuano ancora oggi a cercare appigli storici volti a sostenere una diversa verità. Le ipotesi più convincenti vedrebbero la magia come il tratto distintivo di quegli antichi Eroi provenienti da Est che, secondo le leggende e le ricostruzioni dell'[Età Ancestrale](#), invasero il [Continente di Sarakon](#) dando vita all'Impero di [Turn](#) e alle città-stato dei [Popoli Antichi](#) nei territori dell'attuale [Granducato di Greyhaven](#). Strettamente collegata a questa ipotesi è quella che vede la Magia come un retaggio delle popolazioni nomadi che mischiarono il loro sangue con quello dei [Popoli Antichi](#).

La quasi totalità delle cosiddette *teorie laiche* sull'origine della Magia concorda sul fatto che il Potere Magico all'epoca dell'[Età Ancestrale](#) era con tutta probabilità più forte, più temibile e maggiormente diffuso tra la popolazione rispetto al periodo attuale. Tale convincimento nasce dalla lettura approfondita di testi e racconti risalenti a quel particolare periodo storico, e per questo motivo può essere viziato dalla scarsa attendibilità delle cronache dell'epoca: tuttavia, numerosi ritrovamenti avvenuti anche in tempi recenti hanno contribuito a consolidare questo convincimento diffuso.

La Magia a Greyhaven

Gli Sciamani delle Città-Stato

I primi Stregoni di cui si ha notizia certa sono i cosiddetti *Sciamani*, misteriose figure che affiancavano il *Sovrano* ai vertici delle città-stato dei [Popoli Antichi](#). Le poche cronache sopravvissute al periodo odierno li descrivono come degli individui altezzosi e solitari, a capo di una schiera di Mistici e Magi dediti all'apprendimento della sua stessa Arte e

quindi suoi fedeli discepoli. Il potere degli Sciamani viene descritto come quasi illimitato: essi erano capaci di evocare gigantesche colonne di fuoco, soggiogare creature di ogni tipo e persino provocare eruzioni vulcaniche.

La Magia durante l'Età dei Khan

Poche o nulle sono le informazioni legate alla Magia nel periodo noto come **Età dei Khan** (430 a.F. - 1 a.F.). E' del tutto probabile che i *Khanast* avessero un grande timore nei confronti delle manifestazioni magiche per via degli eventi del **Secondo Cataclisma** di cui furono testimoni. Al tempo stesso è del tutto improbabile che la Magia fosse scomparsa con la morte degli ultimi Sciamani: è opinione comune che sia sopravvissuta ai margini della società **Khan**, mescolandosi con i misticismi e le credenze di alcune specifiche comunità in modo non dissimile a quanto oggi avviene per il **Druidismo**.

Il ritorno degli Stregoni e le Scuole di Arti Magiche

La Magia fa nuovamente la sua comparsa a seguito della conquista dei Temi del Nord ad opera del generale **Avilius Dagor**, che mette fine all'**Età dei Khan** e prelude alla suddivisione del territorio in Province imperiali. E' lì che, per volontà di Governatori e Pretori, nacquero le prime *Cathedrae Arcanis*, scuole dedite allo studio di fenomeni esoterici. Questi istituti, pur avendo in taluni casi rapporti con i principali ordini religiosi di Turn, potevano vantare un'impostazione sostanzialmente laica e guadagnarono l'attenzione di molti studiosi. Successivamente alla capitolazione dell'**Impero di Turn** e all'indipendenza del **Granducato di Greyhaven**, le *Cathedrae Arcanis* più importanti riescono a dotarsi di una certa autonomia e a negoziare con il nuovo potere costituito una serie di condizioni privilegiate a tutela del loro operato. Nascono così le *Scuole di Arti Magiche*, destinate a diventare i più importanti poli di ricerca magica del Continente.

Tipologie di Mago

Le prima attività compiute dalle Scuole di Arti Magiche sono state quelle volte a classificare e suddividere le diverse tipologie di Mago presenti e attive all'interno della società. I frutti di questo lavoro sono stati colti e formalmente ratificati, sia pure a molti decenni di distanza, nell'**anno 371** mediante la promulgazione di una serie di leggi sulla *pratica di arti magiche* ad opera del Granduca **Bjorg Fedmann**. Lo scritto prevede la suddivisione di ciascun Mago in una serie di possibili tipologie: *Supremus* (o *Magister Arcani*), *Magister*, *Mentor*, *Discipulus*, *Praeposterus* e *Ablatus*.

Supremus

Noto anche come *Magister Arcani* (o Maestro dell'Arcano): è l'autorità più importante della Scuola di Magia. Egli coordina l'attività degli altri *Magister* ed assume su di sé le principali funzioni decisionali e amministrative dell'edificio. Nella maggior parte dei casi il *Magister Arcani* viene eletto, nominato o stabilito dal *Conclave dei Magi*, ma esistono numerose eccezioni in cui l'incarico è stato assegnato da feudatari particolarmente influenti come Conti, Duchi e persino Granduchi. In ogni caso il *Magister Arcani* è, senza possibilità di eccezione, un mago di assoluta esperienza ed eccezionali capacità. Il titolo di *Magister Arcani* conferisce una grande influenza anche al di fuori della sua Scuola, e prevede il rilascio di documenti che lo autorizzano ad avere accesso a pressoché qualsiasi struttura legata a ciascuna delle Scuole di Arti Magiche presenti all'interno del Granducato. Possiede inoltre tutti i privilegi e le facilitazioni previste per un normale *Magister*.

Magister

Maghi di grande esperienza e notevoli capacità, ai quali vengono rilasciati documenti che autorizzano ad avere accesso a una o a più Scuole di Arti Magiche: la maggior parte di loro è collegata direttamente con una di esse dove è solito fornire i suoi servizi ed insegnare agli allievi, per quanto non vi siano obblighi precisi sulle sue attività e mansioni. Il *Magister* è inoltre dotato di alcuni particolari privilegi, tra cui:

- la facoltà di praticare la propria ricerca senza incorrere in sanzioni di natura penale: questo include il poter compiere incantesimi nel rispetto delle leggi vigenti.
- la facoltà di accompagnarsi a uno o più discepoli (vedi sotto), dei quali vengono comunque ritenuti responsabili.
- la facoltà di trasportare qualsivoglia oggetto o artefatto, purché inanimato, nei tempi e nei modi a loro più consoni.
- la facoltà di rilasciare di loro pugno attestati volti a certificare un individuo come loro discepolo, rendendolo di fatto tale (vedi sotto): tali attestati hanno una validità annuale o inferiore a scelta del *Magister*, e sono da considerarsi nulli se quest'ultimo perde il suo ruolo.
- la facoltà di riunire i propri discepoli all'interno di un circolo di ricerca magica o circolo di Arti Magiche da lui presieduto.

Tanto i soldati del feudatario locale quanto la guardia civica hanno comunque, se necessario, il diritto di ispezionare il carico di un *Magister* o di ostacolare il suo percorso e/o quello dei suoi discepoli, impedendogli ad esempio l'accesso all'interno del feudo o di una città. In molti casi questo diritto è comunque messo in discussione dalle capacità persuasive del *Magister* e dal timore reverenziale che questi individui solitamente suscitano.

I documenti che certificano un ricercatore di magia come *Magister* hanno la validità di cinque anni solari, al termine dei quali devono essere necessariamente riconfermati da una scuola o da un'università di Arti Magiche: l'osservanza di questa pratica è comunque spesso ampiamente disillusa per il fatto che non sono in molti ad avere la presenza di spirito di mettere in dubbio la validità dei documenti di un *Magister*.

Mentor

Maghi esperti che, a differenza del Magister, vivono al di fuori dell'orbita delle scuole e delle università di Arti Magiche e prediligono alla condivisione del sapere un approccio di tipo solitario o riservato. Il collegamento originario con la scuola di origine è comunque mantenuto dai documenti rilasciati da quest'ultima, che certificano il ruolo del Mentore la sua autorità in materia di ricerca magica. In modo simile a quanto avviene nel caso del Magister la legge non prescrive particolari obblighi o limitazioni sull'attività del Mentor, a cui attribuisce:

la facoltà di praticare la propria ricerca senza incorrere in sanzioni di natura penale: questo include il poter compiere incantesimi nel rispetto delle leggi vigenti e, salvo casi particolari, al di fuori di qualsivoglia perimetro cittadino.

la facoltà di accompagnarsi a uno o più discepoli (vedi sotto), dei quali viene comunque ritenuto responsabile.

limitate facoltà di giustificare il trasporto di oggetti o artefatti particolari, con limitazioni molto più strette rispetto a quelle di un Magister.

la facoltà di rilasciare di loro pugno attestati volti a certificare un individuo come loro discepolo, rendendolo di fatto tale (vedi sotto): tali attestati hanno una validità annuale o inferiore a scelta del Mentor, sono da considerarsi nulli se quest'ultimo perde il suo ruolo e sono maggiormente soggetti a contestazioni da parte di personalità sufficientemente "esperte" a poterli giudicare.

Sebbene al Mentor sia data la possibilità di avere uno o più discepoli, di fatto egli non può riunire questi ultimi in un circolo di Arti Magiche, possibilità che tanto la legge quanto la dottrina di ricerca magica consentono unicamente al Magister; non è infrequente, tuttavia, che un Mentor decida di formare un gruppo di ricerca: a questa tipologia di circoli, caratterizzata da un regime di clandestinità formale, viene convenzionalmente dato il nome di conclave. In caso di scoperta di un conclave, tanto il Mentor quanto i discepoli entrati a farne parte sono soggetti ai provvedimenti previsti dalla scuola di Arti Magiche, che in alcuni casi ricorre direttamente alla denuncia formale alla guardia civica o al feudatario o signore locale.

I documenti che certificano un ricercatore di magia come Mentor hanno la validità di tre anni solari, al termine dei quali devono essere necessariamente riconfermati da una scuola o da un'università di Arti Magiche. L'osservanza di questa pratica è comunque in alcuni casi disillusa: non tutti hanno la presenza di spirito di mettere in dubbio la validità dei documenti di un Mentor.

Discipulus

Sono i discepoli di un Magister o di un Mentor e, a seconda dei casi, compiono i loro studi all'interno delle scuole di Arti Magiche o in giro per il mondo al seguito e/o al servizio del loro maestro. Il documento che attesta la loro identità può essere rilasciato dalla scuola presso cui hanno studiato o vergato direttamente dalle mani di quest'ultimo, con le differenze descritte di seguito:

Gli attestati rilasciati da una scuola di Arti Magiche hanno una durata pari a un anno, presentano un inequivocabile riferimento tanto alla scuola quanto al Magister che si è occupato in prima persona dell'insegnamento del discepolo: né quest'ultimo né la scuola vengono comunque considerati responsabili delle sue azioni, che il discepolo pagherà eventualmente in prima persona senza coinvolgere altri nella sentenza.

Gli attestati rilasciati da un Magister hanno una durata pari a un anno e presentano la firma leggibile del loro autore: quest'ultimo viene ritenuto responsabile diretto delle azioni del discepolo, che pagherà in ogni caso in prima persona rischiando però di coinvolgere nella sentenza il suo maestro: si tratta comunque di una responsabilità formale, che si traduce in problemi concreti per quest'ultimo soltanto in determinati casi.

Gli attestati rilasciati da un Mentor hanno la durata di un anno e presentano la firma leggibile del loro autore: quest'ultimo viene ritenuto responsabile diretto delle azioni del discepolo, che pagherà in ogni caso in prima persona finendo spesso per coinvolgere nella sentenza anche il suo maestro.

Le facoltà di un Discipulus sono estremamente ridotte; di fatto, egli può unicamente:

- trasportare liberamente scritti, libri o pergamene di qualsivoglia tipo a scopo di studio o ricerca.
- trasportare liberamente oggetti inanimati, insetti o animali vivi o morti a scopo di studio o ricerca.
- compiere incantesimi, nel rispetto delle leggi vigenti e al di fuori di qualsivoglia perimetro cittadino.

Il Discipulus cessa di essere riconosciuto come tale nel momento stesso in cui scade il suo attestato: quando ciò accade egli torna a trovarsi nella condizione di Praeposterus fino a quando non avrà modo di rinnovarlo presso il suo Mentor, Magister, la sua Scuola di Arti Magiche o altro istituto. A differenza di quanto avviene per un Magister e, in misura minore, per un Mentor, questa pratica viene osservata nella maggior parte dei casi.

Praeposterus

Sono così chiamati i maghi che non hanno un maestro e che non ricoprono un ruolo riconosciuto da una Scuola di Arti Magiche. Nella maggior parte dei casi non è concesso loro l'utilizzo del Potere Magico e ogni infrazione può portare all'applicazione delle pene e sanzioni previste. La maggior parte degli individui dotati di Potere Magico ricade entro questa tipologia, ivi inclusi tutti coloro che, per giovane età o inesperienza, non hanno ancora compreso pienamente la loro condizione. Tra i compiti principali delle Scuole di Arti Magiche vi è anche quello di localizzare i Praeposteri e istruirli al controllo del proprio Potere Magico e/o instradarli allo studio della magia secondo le corrette modalità di apprendimento. Nei casi in cui questo non è possibile, o qualora il Praeposterus si macchiasse di crimini in modo reiterato, la Scuola ha l'autorità di ricorrere al procedimento dell'Ablazione.

Ablatus

Il termine si riferisce a un mago che è stato sottoposto al procedimento dell'**Ablazione**, e quindi privato in modo permanente del proprio Potere Magico e/o della possibilità di utilizzarlo. Il procedimento è sovente utilizzato per *disarmare* i Praeposteri che si sono macchiati di gravi crimini in modo recidivo: tuttavia, pare che non sia infrequente il suo utilizzo su Discipuli particolarmente incontrollabili e persino su Mentori e Magistri rei di gravi atti o insubordinazioni. Nella maggior parte dei casi gli *Ablati*, giudicati ormai inoffensivi, vengono lasciati liberi di vivere la propria vita o inviati presso abbazie o monasteri: qualora questo non sia possibile vengono tenuti all'interno di un'ala della Scuola di Arti Magiche a loro dedicata.

Per maggiori dettagli sull'**Ablazione** è possibile consultare la voce ad essa relativa.

Il Grande Grimorio

Una delle più importanti opere compiute dalle Scuole di Arti Magiche nei decenni successivi alla loro istituzione è il corpus di ricerche magiche noto con il nome di *Grande Grimorio* (o *Grimorium Verum*), che raccoglie gran parte degli studi compiuti dai più grandi maestri e ricercatori nel corso dei secoli. Il Grande Grimorio non è un singolo libro, ma consta di un gran numero di tomi che può variare a seconda della trascrizione. La stesura originale, che conta 55 volumi in pergamena, è custodita nella Scuola di Arti Magiche di **Greyhaven**. Non meno prestigiose sono le trascrizioni custodite dagli Elfi di Lankbow (34 volumi) e dall'Impero di Delos (89 volumi), che seppur realizzate successivamente integrano testi persino più antichi.

La lettura del Grande Grimorio è tutt'altro che agevole: il testo è in parte cifrato e di difficile comprensione, i periodi sono spezzati da continui rimandi ad altri testi di magia non meno criptici. Per questi motivi lo studio delle ricerche magiche ivi contenute è condotto ormai da molti decenni su testi e volumi realizzati successivamente al fine di semplificarne il contenuto. A partire dal quinto secolo l'accesso al testo originario è stato inoltre progressivamente inibito ai maestri e ai mentori, fino a diventare prerogativa esclusiva dei Maestri dell'Arcano.

Le Tre Discipline

Le Ricerche Magiche descritte nel Grande Grimorio fanno riferimento a tre Discipline fondamentali: il **Sortilegio**, l'**Evocazione** e la **Necromanzia**, che vengono descritte nei minimi dettagli nei primi volumi dell'opera. A differenza della credenza comune, che considera le Discipline alla stregua di categorie entro cui poter ricondurre in modo univoco ciascuno degli studi, esse vengono presentate come diversi possibili ambiti di ricerca: ciascuna Disciplina ha il compito di spiegare una diversa proprietà del Potere Magico. Non si tratta quindi di tre modi diversi e incompatibili di intendere la Magia, bensì di risposte diverse a domande diverse.

Per meglio comprendere il rapporto tra il **Sortilegio**, l'**Evocazione** e la **Necromanzia** il **Grande Grimorio** propone uno schema, noto come **Diagramma di Eichorst**, da cui si evince lo stretto rapporto e, in molti casi, l'interdipendenza tra le tre Discipline e gli ambiti di ricerca magica più diffusi. Non è un caso, del resto, che le varie ricerche siano state suddivise per Cerchi e non per Disciplina, né sono pochi gli studi che necessitano di un approccio interdisciplinare per essere appresi.

I Sette Cerchi

La maggior parte dei volumi del Grande Grimorio è dedicata alla trattazione delle ricerche magiche considerate "compiute" e quindi pienamente riconosciute. Ciascuna di esse è stata ricondotta entro uno dei *Sette Cerchi* preposti alla classificazione dei principali studi. Tale suddivisione, stabilita nel terzo secolo d.F. ad opera dei più eminenti Magistri dell'epoca, è nota come **Classificazione di Greyhaven**. La logica seguita da tale indice risponde a precisi criteri legati all'origine geografica, temporale e intellettuale delle ricerche ed è a tutt'oggi oggetto di critiche, riflessioni, discussioni e diatribe da parte degli studiosi del Continente.

Ricerche Extra Limbum

Le ricerche magiche contenute nei Sette Cerchi previsti dal Grande Grimorio non sono le sole ad essere oggetto di studio: esistono una serie di studi, molti dei quali successivi alla fondazione dell'**Impero di Turn**, che pur non avendo trovato posto nell'opera rispondono ai requisiti di compiutezza, efficienza e riproducibilità necessari al fine di prevederne l'apprendimento. Tali ricerche vengono convenzionalmente definite *Extra Limbum* e possono generalmente essere apprese alla stregua degli incantesimi canonici, a patto di trovare la scuola o il mentore adeguato.

Ars Malefica e Stregonerie

Oltre alle ricerche *Extra Limbum*, che pur non essendo incluse nel Grande Grimorio sono considerate Arti Magiche a tutti gli effetti, è attestata l'esistenza di pratiche di stregoneria basate su una diversa concezione del Potere Magico. Tali studi sono per lo più frutto di esperimenti autodidatti e non rispondono ad alcun requisito di compiutezza, efficienza e riproducibilità: per questo motivo i loro effetti, lungi dall'essere considerati *incantesimi* veri e propri, vengono relegati al rango di *stregonerie* di bassa lega. L'utilizzo della Stregoneria, o **Ars Malefica**, è solitamente proibito ai discepoli dai loro Maestri ed è prerogativa di quei *Praeposteri* che non hanno la fortuna di imbattersi in un mentore adeguato.



A dispetto del nome attribuito a queste tipologie di studi e del disprezzo manifestato dai maestri delle Scuole di Arti Magiche, la pratica della cosiddetta *Ars Malefica* è tutt'altro che infrequente: non sono pochi i maghi e i mentori che decidono di arricchire il proprio grimorio personale dedicandosi allo studio di una o più *stregonerie*. Per questo motivo, oltre che per la scarsa potenza ed efficacia delle stesse, il loro utilizzo tende a non essere sanzionato più di quanto non sia qualsiasi altro incantesimo non autorizzato.