

LA MAGIA

La Magia, o Arte Arcana è una capacità che consente, formulando incantesimi che sfruttano la propria Affinità Elementale, di manipolare e rendere tangibile il potere degli elementi presenti nell'Onda Arcana.

I suoi utilizzatori sono chiamati comunemente Maghi.

La Magia e i suoi incantesimi si dividono in tante Scuole quanti sono gli elementi mentre i Maghi che le utilizzano assumono appellativi diversi in base ad esse.

Queste sei Scuole differiscono non solo per l'elemento che manipolano, ma anche per il metodo di approccio allo studio dell'Onda Magica, cercando di consentire al Mago la massima comprensione ed espressione del suo potere.

Sebbene spesso temprati da anni di studio, alcuni maghi sembrano possedere, sin dalla tenera età, un forte legame con gli elementi e l'Onda stessa: anche costoro però non sarebbero in grado di emergere senza raffinare il loro dono spendendo numerose ore sui libri.

I Maghi sono considerati individui tanto potenti quanto pericolosi, fautori di mirabolanti azioni eroiche, quanto di terribili atti di devastazione.

La Magia è un'arte affascinante e straordinaria quanto distruttiva e sfuggente: un Mago, sia egli semplice Novizio o esperto Maestro, non deve mai sottovalutarne il potere.

BREVE STORIA DEI MAGHI E DELLA MAGIA

In principio fu la Magia...solo dopo il Mago.

Vi è stato un tempo in cui l'Onda scorreva priva di vincoli assieme ai sei elementi, plasmando ogni aspetto della realtà e creando complessi intrecci con naturale semplicità.

Non passò molto tempo prima che nascessero individui in grado di imbrigliarne il potere e di manipolarlo, tramite gesti e parole, secondo la propria volontà: costoro erano i primi Maghi.

A loro, in modi che restano ancora da scoprire, fu rivelato l'Antico Idioma, un linguaggio che racchiudeva il Vero Nome di tutte le cose. Alcuni sostengono che tale linguaggio fu rivelato loro da un nume divino; altri che fosse stato addirittura lo stesso Sabul a insegnarglielo; altri ancora che furono quegli stessi Maghi stessi a dare, per primi, un nome mistico agli aspetti del creato.

Fatto sta che il potere di questi saggi crebbe a dismisura e con esso l'ammirazione e l'invidia della gente comune.

Temendo che, qualcuno potesse finire con utilizzare la magia per scopi malvagi, i saggi raccolsero la loro conoscenza in un unico tomo, scritto proprio in Antico Idioma, celandolo, in attesa che giungesse qualcuno degno di apprendere i suoi segreti.

Gli anni passarono e con la morte dei primi maghi il tomo finì per essere dimenticato, perso in qualche remoto angolo di Elavia.

Sempre più rare erano le nuove generazioni di Maghi e il loro potere si era notevolmente affievolito.

Solo dopo molti secoli, dall'unione di un'umile carrettiere e una semplice lavandaia, nacque a Nalim un bambino dalle doti mistiche eccezionali: Yandar Otef.

Egli era in grado, istintivamente, di plasmare la materia alla stessa maniera degli antichi Saggi, dimostrandosi un utilizzatore naturale dell'Arte Arcana.

Crescendo divenne un giovane generoso e intelligente, che sfruttava le sue capacità per aiutare il prossimo, attitudine che gli valse certo una buona fama, ma che suscitò un moto di invidia da parte di alcuni individui poco raccomandabili

Preoccupata, la madre di Yandar lo affidò a un mago solitario, un eremita che fortuitamente si era stabilito nella foresta vicino al villaggio.

Grazie ai suoi insegnamenti, il giovane ampliò le sue conoscenze sulla magia, eguagliando e superando quelle del suo nuovo maestro in pochi anni.

Sotto suo consiglio, Yandar partì quindi alla ricerca di qualcun altro che potesse aiutarlo a continuare i suoi studi, recandosi ovunque sentisse di voci e leggende su grandi arcanisti, ma la sua ricerca risultò sempre infruttuosa, almeno finché non raggiunse Raven.

Qui, in una sperduta e sepolta caverna, ritrovò alcuni manufatti appartenenti agli Antichi Saggi del passato, probabilmente trafugati e abbandonati dato il loro scarso valore economico. Yandar, tuttavia, ne riconobbe l'immenso valore storico e tra di essi, ne trovò uno più prezioso di qualsiasi altro, un tomo scritto in una lingua che non aveva mai visto ma che riusciva naturalmente a comprendere: il Tomo dell'Antico Idioma.

Dalle sue pagine, Yandar imparò il Vero Nome delle cose e padroneggiò tutti i segreti degli Antichi Saggi, evolvendo e perfezionando la pratica durante i suoi successivi viaggi.

Utilizzò la Magia della Luce per liberare alcune fate rese prigioniere, quella dell'Aria per attraversare indenne un mare in tempesta, quella del Fuoco per affrontare delle feroci fiere, quella del Buio per attraversare una tana di Aschen, quella della Terra per sopravvivere all'interno di mortali paludi, quella dell'Acqua per confortare un vecchio saggio moribondo.

Proprio questi, non appena Yandar gli fornì il suo aiuto, si rivelò essere una manifestazione dell'allora Dio Nuvak, Signore della Magia, e offrì al ragazzo una rivelazione: se si fosse recato in Elavia, sul picco più alto, avrebbe ricevuto in cambio il vero nome dei Sei Elementi, fino ad ora noto solo ai numi divini.

E così Yandar fece.

Dopo una lunga scalata, possibile soltanto a chi padroneggiasse al meglio la Magia, scoprì una grotta, in cui l'Onda scorreva potente come all'alba dei tempi.

Qui, i Sei Elementi si manifestarono in tutta la loro essenza, tanto che persino Yandar rischiò di venir più volte sopraffatto e ucciso dal loro potere, ma riuscendo infine a imbrigliarli.

Nuovamente udì la voce di Nuvak, il quale, con tono imperioso, lo riconosceva pronto a divenire il primo Semaroth Elsius, Signore e Custode di tutti e Sei gli elementi, scelto su loro mandato e dal volere divino, per insegnare ad Elavia i segreti della Magia.

Sei tomi si materializzarono nelle mani del giovane, per poi riunirsi in uno unico che Yandar non poté non associare d'istinto a quello appartenuto agli antichi Saggi, ma al contrario di quello, questo emanava un potere immenso e tangibile.

L'esperienza mutò la concezione della Magia e del Creato stesso posseduta dal ragazzo, facendogli comprendere che il suo ruolo in questa creazione era molto più ampio di quanto potesse immaginare e che solo adempiere a questo suo nuovo compito, avrebbe potuto scongiurare una grande sofferenza attesa per gli anni a venire.

Con rinnovato spirito, Yandar Otelf costruì, sulla cima di quel monte, la prima Gilda dei Maghi, un luogo dal quale l'ormai non più giovane Semaroth Elsius avrebbe insegnato l'Arte Arcana, ad allievi da ogni dove.

Fu grazie ad antiche trascrizioni delle sue lezioni che è stato scoperto come un individuo potesse possedere solo una affinità elementale, poiché una normale anima non sarebbe in grado di sostenere una sovrabbondanza di tutti e Sei gli Elementi.

A coloro che chiedevano il motivo per cui invece lui ne fosse in grado, Yandar rispondeva con semplicità ed umiltà di essere stato scelto tanto dal Dio Nuvak quanto dagli Elementi e che solo questo connubio gli consentiva di trascendere i limiti mortali.

Quando, a suo giudizio, i tempi furono abbastanza maturi, egli scisse nuovamente il suo tomo nei sei primigeni e li consegnò ai suoi migliori e più fedeli allievi, con il compito di guidare i futuri maghi nello studio delle varie scuole di Magia: costoro furono i primi Semaroth Acquam, Aeris, Ignem, Lucem, Tenebrae e Terram, e, con la benedizione di Nuvak, sarebbero stati anche i custodi dell'energia del proprio specifico elemento.

Fatto ciò, si ritirò in meditazione in un'ala segreta della sua Accademia, con la promessa che sarebbe ritornato soltanto quando l'intera creazione sarebbe stata minacciata.

Da allora, la Gilda dei Maghi di Elavia si è sempre distinta nello studio degli Elementi, dei Piani elementali, e dell'onda, evolvendo poi nell'Accademia delle Arti Arcane.

Con la fine dell'apocalisse e in seguito alla morte di Yandar, sacrificatosi per fermarla, l'Accademia si è scissa in molte sedi minori e alcuni dei suoi insegnanti sono emigrati al servizio dei vari regnanti; il suo cuore e le sue maggiori risorse però sono rimaste all'interno delle sue storiche sedi, ora sotto il governo della Repubblica Elaviana.

Non è raro però che alcuni maghi talentuosi percorrano le sale delle accademie e dei palazzi del Regno del Tridente e del Regno del Grifone, come di Regni più piccoli, dimostrando come l'eredità di Yandar, non sia affatto sparita.

LE SCUOLE DI MAGIA

PIROMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Fuoco prende il nome di Piromanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione di energie estremamente dinamiche e distruttive. Il suo studio richiede molta disciplina poiché con tali distruttive energie, anche un solo errore potrebbe provocare disastri.

Il Piromante deve imparare infatti a non essere sopraffatto dalle devastanti forze proprie dell'elemento, controllarne il potere e, appellandosi all'ardore che brucia dentro di lui, manifestarne la potenza piegandole alla propria volontà.

La Piromanzia è in grado di incenerire i propri avversari come di rinfrancare il corpo degli alleati, ma basta deconcentrarsi per un solo istante per venire annientati dal suo terrificante potere

IDROMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Acqua prende il nome di Idromanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione dell'equilibrio di energie sia dinamiche che statiche. Il suo studio richiede molta pazienza, poiché complesso è trovare un bilanciamento tra così opposte forze.

L'Idromante infatti deve imparare ad appellarsi al potere dei perenni ghiacciai, quanto a quello delle maree in continuo movimento, evitando gli eccessi e permanendo nello stato di quiete e calma necessario a padroneggiare questa scuola.

L'Idromanzia è sia in grado di guarire ferite e di proteggere la vita altrui sia di manifestare lame di ghiaccio affilato: solo uno studio attento e disciplinato può evitare lo scatenarsi di gravi catastrofi.

AEROMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Aria prende il nome di Aeromanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione di energie dinamiche ed estremamente mutevoli. Il suo studio richiede molta attenzione, poiché per comprendere energie tanto caotiche è necessario mantenere la mente sveglia e l'intuito vigile.

L'Aeromante deve imparare a riconoscere e comprendere il comportamento delle masse d'aria e delle saette, nonché i loro movimenti, al fine di piegare l'elemento al proprio volere, imparando ad accordarsi agilmente con i diversi venti.

L'Aeromanzia è una scuola estremamente mutevole, a cui il Mago deve approcciarsi più con ispirazione che con brama, vedendo nell'elemento un alleato più che un servo. Solo gli stolti sono convinti di poter sottomettere il potere dei venti.

GEOMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Terra prende il nome di Geomanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione di energie statiche e adamantine. Il suo studio richiede molta concentrazione, poiché solo tramite essa si è in grado di comprendere l'intimo mistero racchiuso nell'immobilità della roccia.

Il Geomante impara ad entrare in comunione con la terra e manifestare quelle statiche energie, evitando di finire, nell'eccesso, schiacciato da esse, piegando le stesse al suo dinamismo ed evitando di divenire parte della loro staticità.

La Geomanzia è una scuola che insegna a rendere il corpo in grado di sostenere il peso delle Montagne e di inghiottire i suoi nemici come le sabbie del deserto. Non c'è da stupirsi se solo coloro che sono saldi e sicuri di sé riescano a piegare la Terra al proprio volere.

FOTOMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Luce prende il nome di Fotomanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione di energie dinamiche e sfuggivevoli. Il suo studio richiede molta cautela, poiché per cogliere le cangianti rifrazioni dell'elemento è necessario non lasciarsi sfuggire il più piccolo particolare.

Il Fotomante deve imparare a comprendere e manipolare gli effetti di distorsione, riflessione e rifrazione della luce, attenuando gli accecanti bagliori e amplificando le aeree più sbiadite, scongiurando il rischio di rimanere accecato da tale potere.

La Fotomanzia è una scuola intima, votata alla contemplazione delle energie creative del mondo e alla purificazione di quelle negative, e che richiede altrettanta purezza d'intenti e d'animo per essere approcciata

NICTOMANZIA

La scuola di Magia legata alla manipolazione dell'elemento Buio prende il nome di Nictomanzia.

Questa è caratterizzata dalla manipolazione di energie nascoste e aggressive. Il suo studio richiede molta determinazione: solo tramite questa è possibile comprendere i segreti celati tra le pieghe del creato e dell'animo degli individui.

Il Nictomante deve imparare a controllare l'oscurità fino a divenire quasi parte di essa senza però lasciarsi divorare, custodendo i propri segreti e le proprie debolezze e sfruttando quelle da egli scoperte.

La Nictomanzia è una scuola basata sul mistero e sul silenzio, che fa della conoscenza un'arma e del segreto uno scudo, la cui forza non è brutale e manifesta ma celata e precisa: pochi hanno la fermezza e la pazienza per apprenderne i segreti.