

# L'Evocazione

Disciplina che raccoglie gli studi e le ricerche volte all'utilizzo del Potere Magico come strumento di alterazione e ridefinizione della realtà e dei suoi confini. Le sue applicazioni pratiche si basano tutte sul coinvolgimento di forze e variabili esterne nei processi che regolano le meccaniche più comuni: dalla creazione mediante trasformazione dei reagenti di sostanze solide o volatili, alla produzione di reazioni fisiche e chimiche, ai più complessi e articolati tentativi di inoculare nella realtà intellegibile e sensibile materia proveniente da piani diversi.

Gli studiosi dell'evocazione vengono comunemente definiti Evocatori e, stante la pericolosità delle loro ricerche, sono forse i ricercatori di magia guardati con maggior sospetto. La Disciplina dell'Evocazione è la seconda ad essere menzionata nel **Grande Grimorio** ed è, storicamente, quella che ha prodotto gli Stregoni più potenti, esperti e temuti.

## I Principi dell'Evocazione

---

La filosofia che sta alla base dell'Evocazione nasce dalla concezione del Potere Magico come mezzo per far diventare reale ciò che non appartiene alla nostra realtà, e per piegare la natura, alterandone gli equilibri, al proprio volere. A differenza di quanto accade per il **Sortilegio**, che "si limita" a esplorare i vari aspetti del reale, l'Evocazione mira a stabilire un collegamento, per mezzo del potere magico, tra la singola realtà spazio-temporale in cui il Mago viene a trovarsi e una pluralità di altre realtà che per ipotesi esistono allo stesso modo. Strettamente connessa ai principi di base dell'Evocazione è la **Teoria dei Piani**, che presuppone la compresenza di diversi luoghi di esistenza sovrapposti e intrecciati l'uno con l'altro. Piccoli o grandi collegamenti da e verso tali luoghi possono essere creati temporaneamente con l'ausilio della magia allo scopo di produrre, nella realtà del Mago, effetti o iterazioni altrimenti irriproducibili.

Partendo da questi assunti è facile immaginare come la pratica dell'Evocazione venga giudicata pericolosa e destabilizzante rispetto all'ordine naturale delle cose. Per questo motivo è temuta e scoraggiata, quando non bandita, in molti paesi del **Continente di Sarakon** e gode di un'aperta ostilità da parte della **Chiesa della Luce**.

## Simboli e Iconografia

---

L'Evocazione è associata al colore rosso e/o alla coppia di colori rosso e giallo. I simboli più comuni con cui viene rappresentata sono il ghiaccio e il fuoco. Gli animali comunemente associati all'Evocazione sono creature leggendarie o mostruose come draghi, chimere, gorgoni e basilischi. Gli insetti considerati più affini sono gli aracnidi e la scolopendra. Altri simboli utilizzati per descrivere l'Evocazione sono pietre e minerali preziosi come il rubino, lo spinello, il corallo e lo zolfo.

## Il Mantra dell'Evocatore

---

*Qualsiasi cosa può diventare qualsiasi altra cosa.*