



Articolo di [Vexac](#)

Buongiorno a tutti e benvenuti a questo primo articolo della rubrica Magic Beyond, con la quale mi pongo l'obiettivo di formare (o anche semplicemente informare) i miei preziosi lettori sulla bellezza e della complessità di Magic: the Gathering in uno dei suoi aspetti più nascosti, misteriosi e quindi magici. Esploreremo, studieremo e comprenderemo insieme la vastissima complessità che si cela dietro ogni singolo colore di mana, analizzandone la filosofia e le meccaniche delle carte che da essa derivano!

Per una maggiore visione d'insieme fornisco i link agli altri articoli della rubrica, anche se, chiaramente, non funzioneranno se l'articolo in questione non è ancora stato pubblicato:

- Magic Beyond, Vol.2 – Il colore Blu
- Magic Beyond, Vol.3 – Il colore Nero
- Magic Beyond, Vol.4 – Il colore Rosso
- Magic Beyond, Vol.5 – Il colore Verde
- Magic Beyond, Vol. Extra – Il colore... Quel che rimane

Fatte le doverose premesse, non ci resta che immergerci nel fantastico (e puntiglioso) mondo del Bianco!

Il mana Bianco

Il mana Bianco è il mana che proviene dalla luce e dal Sole (come indica anche il simbolo di mana ad esso associato). Un paesaggio aperto e privo di grandi montagne o di fitta vegetazione è un luogo ideale per l'irradiazione naturale del mana bianco, che divampa e

riscalda le grandi pianure, i prati e i deserti del mondo. Il mana bianco (così come gli altri mana) può generarsi anche da costruzioni artificiali che rispettino i valori del colore: un avamposto di controllo ([Kjeldoran Outpost](#)), una solida torre difensiva ([Forbidding Watchtower](#)), un prezioso santuario ([Serra's Sanctum](#))

) o un pacifico villaggio di agricoltori ([Rustic Clachan](#))

) sono tutte grandi fonti di mana bianco, indispensabile per la sopravvivenza e per la vita degli abitanti. La massima confluenza di mana Bianco si può trovare in luoghi celesti lontani anche dalle nuvole, come il Paradiso.

Filosofia del Bianco



Ogni colore ha 5 cardini imprescindibili e uno scopo ultimo: il Bianco valorizza i concetti di Ordine, Struttura Gerarchica, Moralità, Collettività e Abnegazione. Ogni mago bianco lavora sodo per creare una situazione di Pace in tutto il mondo, regolata da leggi eque e da una solida struttura gerarchica. Prima di approfondire tutti gli aspetti dell'ideologia del Bianco è bene sfatare qualche preconcetto di troppo: Bianco non significa necessariamente "bontà assoluta" o

“giustizia per tutti”. Il concetto di giustizia è fin troppo profondo e controverso anche per il colore che più di tutti ci si avvicina: d'altronde, dov'è la giustizia se per il bene della collettività bisogna calpestare i diritti del singolo? Non si può nemmeno pretendere che tutti i maghi bianchi siano paladini ([Elspeth, Knight-Errant](#)) della bontà, senza macchia e senza paura; un eccesso di zelo nell'applicare la legge rende rigidi e freddi i maghi bianchi più deboli, che arrivano a sopprimere le intenzioni più pure di fronte a un concetto utopistico di ordine assoluto. Inoltre, il Bianco approva e favorisce la guerra come strumento di conversione (

[Jihad](#)

) e di stabilità tra i popoli. Lo spargimento di sangue nemico non è una triste conseguenza, è proprio una necessità per raggiungere lo scopo ultimo. Vedete uno spiraglio di “bontà” in tutto questo?! Se vi dicessi che il Fascismo è un concetto completamente bianco, rivalutereste le vostre opinioni riguardo a questo colore?

Ma chiudiamo la digressione e torniamo a parlare di qualcosa di più positivo: La ricerca del bene di tutti è certamente un pensiero lodevole, e quando tanti elementi lavorano in sintonia con in mente un solo obiettivo, i risultati sono sempre i migliori. I maghi bianchi collaborano fra loro e si aiutano a vicenda, sempre sotto le direttive degli elementi gerarchicamente più elevati, che li ricompensano per il loro operato. Tutto funziona alla perfezione nella piramide gerarchica del Bianco: i potenti sanno che hanno bisogno del lavoro degli umili per realizzare le grandi opere, e sanno che gli umili necessitano della coordinazione, della fiducia e del supporto (anche finanziario) dei potenti. Non c'è mai bisogno di intervenire, perché il rapporto servo-padrone (come lo definirebbe Hegel) non si sfalda mai, e ogni parte è soddisfatta di ciò che dà e che riceve. I lavoratori migliori sono premiati, risalendo la scala gerarchica e ottenendo i benefici delle posizioni superiori; questo incentivo fa sì che ogni elemento non sia mai insoddisfatto della propria posizione, e spinge ognuno a migliorarsi, rendendo migliore anche la struttura e generalmente le condizioni sociali. Il Bianco sa che la corruzione dell'alta gerarchia comporta effetti disastrosi e sicuri su tutti i piani sociali inferiori, e per questo un sistema di leggi rigido e assoluto ([Council of the Absolute](#)) consente di limitare la giurisdizione di ogni elemento a una cerchia ristretta di permessi, riducendo al minimo i danni derivanti dalle azioni sbagliate. Inoltre, i personaggi più potenti ed elevati godono della fiducia totale della popolazione, spesso eletti dai cittadini stessi o da un consiglio di esperti; in questo modo, la società progredisce e si espande, avvicinandosi un po' di più all'utopistica Pace assoluta.

Il concetto di *Struttura Gerarchica* non ha però solo un fine di ordine e stabilità: la possibilità di coordinare molti elementi con una sola direttiva permette al Bianco di organizzare potenti eserciti ed essere sempre schiacciante sul campo di battaglia, grazie a una superiorità sia numerica che tattica. Se aggiungiamo che l'addestramento di ogni soldato prevede l'insegnamento dei valori di sacrificio e abnegazione (

[Elder](#)

[Cathar](#)

) a favore della collettività, possiamo intuire immediatamente la potenza bellica dell'esercito Bianco. Attenzione, però, il valore di Ordine e la ricerca della Pace sono sempre un'idea preponderante nella mente dei maghi bianchi; questi non utilizzeranno mai la loro grande

potenza bellica per ottenere dei vantaggi, quanto più combatteranno per difendere ([Builder's Blessing](#)) i loro valori, le loro proprietà e le loro famiglie. Come ho spiegato anche in precedenza, la guerra come strumento di offesa è necessaria solo quando uno dei valori sacri del Bianco (come la religione o la stabilità) sono minacciati.

E proprio la rigidità strutturale del Bianco rappresenta anche il suo principale punto di debolezza: l'impellente necessità di organizzare vari strati gerarchici rende la società bianca lenta poco reattiva alle minacce, così come alle novità. Ad esempio, il singolo individuo non può esprimersi al di fuori della sua area di competenza, anche se l'innovazione portasse ad un indiscutibile miglioramento! La tendenza a chiudersi dentro un involucro di regole e moralismi porta spesso i maghi bianchi a perdere di vista i loro obiettivi, rendendoli distaccati e xenofobici ([Konda, Lord of Eiganjo](#)) e avvicinandoli alla fredda sfera emotiva del Blu.

Rapporto con gli altri colori

□ **Bianco e Blu:**

Entrambi i colori condividono l'importanza delle regole e della struttura per garantire ordine e stabilità nel sistema. Il Bianco ammira la pianificazione, anche a lungo termine ([Long-Term Plans](#)), del Blu, e come lui odia profondamente le idee impulsive e traballanti del Rosso, nemico comune ad entrambi. Laddove però il Bianco tende a fare squadra e creare unione per risolvere i problemi, il Blu preferisce un'impostazione più individuale, sostenendo che tante personalità diverse finiscono inevitabilmente per cozzare senza produrre nulla di utile. Questa dicotomia si rispecchia anche nell'oggetto che beneficia delle innovazioni: il Blu può diventare anche collaborativo e cooperativo, ma agirà sempre e solo per il suo interesse, mentre il Bianco tenderà sempre ad annunciare il progetto e ad estenderlo alla comunità, per unirsi nella realizzazione e migliorare lo stato sociale di tutti. Infine, fra i due persiste il secolare conflitto Scienza-Religione, anche se raramente li porta a scontrarsi (se non dialetticamente), vista la natura schiva e pacifica di entrambi.

[illegible]



[illegible]



$(\text{Warfare} + \text{Warfare}) = 7.$
 $(\text{Warfare} + \text{Warfare}) = 5.$
 $(\text{Warfare} + \text{Warfare}) = 4.$
 $(\text{Warfare} + \text{Warfare}) = 2.$