

MAGIA

Il potere di appiccare incendi senza l'uso di un acciarino, il potere di creare esplosioni senza dinamite o il potere di fermare il tempo con un semplice schiocco di dita.

INTRODUZIONE

Questo sistema magico è limitato all'immaginazione del giocatore, per cui il limite può anche essere dettato dal Narratore.

SINTESI

La magia, secondo le regole di questo modulo è un procedimento tecnico prodotto da scelte di tipologia e di tecnica.

Una magia come fermare il tempo o accendere una fiamma hanno alla base la scelta di un *processo*, o *metodo eseguito su un determinato elemento*, o *aspetto*; questa combinazione di processo o metodo ed elemento o aspetto viene chiamato **Innesco**.

LA MAGIA

Ma ancora prima di elementi e processi, la magia è stregoneria, calamità, incantesimo, amuleto e rituale; la magia è una tecnologia applicabile in diversi metodi.

TIPOLOGIA

Una magia ha una fonte, chiamata *tipologia*: un **Incantesimo** è una magia eseguita dall'incantatore proprio; un **Rituale** è una magia eseguita naturalmente da un catalizzatore e dal sacrificio di materiali predeterminati; un **Amuleto** è una magia caricata ed immagazzinata in un oggetto come un anello, un ciondolo o un vestito.

CLASSE

A seguito, la magia ha una procedura di attivazione, chiamata *classe*: una **Stregoneria** è una magia attiva istantanea, con innesco immediato; una **Calamità** è invece una magia passiva con effetto perpetuo.

PROCESSI

Con la decisione di quale magia si stia parlando o affrontando si arriva ai *processi*. I processi magici sono procedure tecnico-magiche che la fonte esercita sull'elemento che verrà selezionato in seguito.

I processi hanno al loro interno altri procedimenti chiamati *metodi*:

- **Creazione**, è il processo di apparizione di un corpo. **Evocazione**, è il metodo di creare dal nulla un corpo; **Esumazione**, è il metodo di ricostruzione di un corpo.
- **Distruzione**, è il processo di frammentazione di un corpo. **Esplosione**, è il metodo di destrutturazione e frammentazione di un corpo; **Dissoluzione**, è il metodo di disintegrazione completa di un corpo.
- **Trasformazione**, è il processo di manipolazione di un corpo. **Alterazione**, è il metodo di modifica completa di un corpo; **Conservazione**, è il metodo di ripristino di un corpo.
- **Dominazione**, è il processo di controllo di un corpo. **Pulsione**, è il metodo di manipolazione di un corpo; **Transizione**, è il metodo di cambio stato di un corpo.
- **Abiurazione**, è il processo di mantenimento di un corpo. **Protezione**, è il metodo di difesa su un corpo; **Reclusione**, è il metodo di imprigionamento di un corpo.

POMODORI DEFINITI

- Evocazione: *crei un nuovo frutto* e lo chiami pomodoro.
- Esumazione: *crei una copia* del pomodoro perché è molto buono.
- Esplosione: *tagli a fette* il pomodoro trasformandolo in tagli di pomodoro.
- Dissoluzione: *sciogli il pomodoro* fino a non lasciarne più traccia.
- Alterazione: *trasformi il pomodoro in una banana*.
- Conservazione: *fai tornare maturo* il pomodoro appassito.
- Pulsione: *fai rotolare* il pomodoro giù dal tavolo.
- Transizione: *cambi il colore* del pomodoro da rosso a giallo.
- Protezione: *proteggi il pomodoro* da attacchi predatori.
- Reclusione: *imprigioni il pomodoro* nel tuo cesto, dove non potrà scappare.

ELEMENTI

Ma cosa cambiano effettivamente i processi; quali sono questi elementi manipolabili dell'universo? Gli **elementi** sono **ciò che definisce l'universo di gioco**. Questi sono **modificabili a seconda dell'ambientazione di gioco**. Gli elementi possono avere

aspetti sottostanti per una manipolazione specifica o per dare meno potere a chi potrebbe lanciare una palla di fuoco, ghiaccio, terra e tempesta tutte in una volta.

Gli elementi suggeriti in questo modulo sono quelli utilizzati in tutte le avventure ufficiali di **Weltis**:

- **Etere**, la quinta essenza, la particella-tessuto della realtà stessa.
- **Tempo**, sostanza temporale e multiversale, alla base dell'infinito numero di universi nella teoria massima.
- **Vuoto**, il contenitore del tutto all'interno dell'universo. Può essere manipolato per creare portali e passaggi non euclidei oppure per manipolare la gravità.
- **Caos**, la pura essenza della causalità, il principio di causa ed effetto, l'essenza del destino di ogni cosa.
- **Energia**, intesa come energia e carica elettrica, quindi l'elettromagnetismo utile a creare fulmini e magie elettriche. Questo elemento presenta l'aspetto dell'Elettricità, che si specializza sull'uso di scariche elettriche.
- **Sostanza**, l'elemento che intende qualsiasi cosa si trovi all'interno del vuoto e sia soggetto alle regole degli altri elementi, come pietre, case, montagne ed il corpo degli esseri viventi. Questo elemento presenta aspetti come gli elementi fondamentali delle prime civiltà: **Terra, Acqua, Aria, Fuoco, Legno e Metallo**.
- **Anima**, l'elemento della vita e nucleo principale dei personaggi di gioco; la manipolazione di esso può condurre alla vita eterna e alla morte istantanea. Questo elemento presenta le due aspetti dello **Spirito**, ovvero l'anima come nucleo che guida corpo e mente e del **Miasma**, ovvero il respiro di un'anima che non può più guidare ma essere solo utilizzata come Vigore magico.
- **Mente**, elemento di gioco necessario per lo studio di ciò che è stato descritto fino ad ora e anche per l'uso della magia. Questo elemento presenta due aspetti: la **Memoria**, quella che immagazzina tutte le esperienze di una vita e il **Senso** inteso come sensazione ed elemento dei sensi di una creatura: vista, udito, olfatto, sapore e tatto.

COSTO

Usare la magia non è gratuito, almeno non in tutte le occasioni. Per sapere qual è il costo da pagare per l'uso di una magia bisogna determinare la tipolo-

gia di magia: un *Amuleto* non ha costo d'uso, può essere usato finché non si rompe; un *Rituale* ha un costo di materiali sacrificali, qualche frase di rito e fine; l'*Incantesimo* invece ha un costo determinato dal lancio di 1d4 per ogni processo o elemento più un modificatore al risultato totale a discrezione del Narratore, se l'effetto dovesse essere a libera descrizione del giocatore.

Il costo viene pagato in *Punti Vigore*, o anche chiamato semplicemente *vigore*, e viene pagato prima della *prova di abilità* per verificare il successo dell'inesco.

CREARE LA MAGIA

Per creare magia si intende creare una ricetta di tipologia da seguire.

Per creare un *Incantesimo* è sufficiente decidere un effetto e mettersi d'accordo con il Narratore.

Per creare un *Rituale* è necessario avere gli oggetti necessari per ottenere l'effetto desiderato e ricordare di scriverli gli appunti delle tecniche necessarie per poterlo riutilizzare.

Per creare un *Amuleto* bisogna invece avere un oggetto nel quale infondere la magia e spendere il vigore massimo necessario per il numero di inneschi per ottenere l'effetto desiderato.

IN GIOCO

All'interno del mondo di gioco per essere capaci di usare e innescare la magia è necessario aver studiato. Come per una attività bisogna studiare almeno un *elemento* o un *aspetto* ed un *processo* o un *metodo*.

Ad esempio, un nuovo personaggio stregone potrebbe aver studiato l'aspetto della terra e il metodo di pulzione, così può muovere pezzi di terra o di pietra e questo sarebbe sufficiente a farlo personaggio che utilizza la magia.

Dopo aver incontrato i requisiti per innescare la magia, l'atto di innesco ha come procedure una **prova di abilità utilizzando** una caratteristica tra quelle della mente: **Intelligenza, Studio o Conoscenza**.

STATO FISICO

La prova di abilità deve avvenire utilizzando come livello di difficoltà lo stato fisico in cui si trova chi vuole innescare la magia, chiamato banalmente Incantatore:

- Se l'incantatore è **ferito**, da un colpo in combatti-

mento o da imprevisti, il suo livello di difficoltà è di 5+ il danno subito.

- Se l'incantatore viene **ferito ripetutamente**, da una freccia velenosa o da un bagno di fuoco, il suo livello di difficoltà è di 5+ metà dell'ultimo danno ricevuto.
- Se l'incantatore è **sotto l'effetto di un incantesimo** che non ferisce, il suo livello di difficoltà è pari al valore indicato dall'incantesimo dal quale è influenzato; altrimenti è pari a 5+1d6.
- Se l'incantatore è **in lotta o è immobilizzato**, il suo livello di difficoltà è di 5+ il dado di Forza o Agilità dell'avversario (a sua scelta) dal quale è combattuto o immobilizzato.
- Se l'incantatore è in movimento a cavallo, in barca con acque agitate o in un carro in corsa (**Movimento Vigoroso**), il suo livello di difficoltà è di 5. Se il movimento è più violento, come su di un cavallo in corsa, in nave durante una tempesta o in situazione con movimenti simili (**Movimento Violento**), il suo livello di difficoltà è di 8. Se il movimento è estremamente violento (**Movimento Estremo**), il suo livello di difficoltà è di 10.
- Se l'incantatore è in **balia di un forte vento con pioggia o nevischio**, il suo livello di difficoltà è pari a 3. Se invece il **meteo è tempestoso con forte vento** e grandine, polvere o detriti, il suo livello di difficoltà è pari a 6. Se il **tempo atmosferico è determinato da un incantesimo**, il livello di difficoltà è pari a quello descritto dall'incantesimo meteorologico; altrimenti il livello di difficoltà è pari a 8.
- Se l'incantatore è **intralciato** da un oggetto qualsiasi, come una rete, una borsa o un incantesimo simile, il suo livello di difficoltà è pari a 8.

intendono invece Forza e Agilità rispettivamente.

Stato Fisico	Livello di difficoltà
Ferito	5 + Danno subito
Ferita ripetuta	5 + 1/2 danno subito
Incantesimo	LvD dell'incantesimo
In lotta o immobilizzato	5 + For, Agl nemica
Movimento vigoroso	5
Movimento violento	8
Movimento estremo	10
Vento, pioggia o neve	3
Vento, grandine o detriti	6
Intralciato	8

Nella tabella, LvD sta per Livello di Difficoltà; For e Agl