

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** con una interpretazione magica; un **Rituale** è una **magia innescata da un diagramma** con il sacrificio di alcuni materiali; 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.
- **Divinazione**, è il processo di informazione di un corpo. **Percezione**, è il metodo di raccoglimento delle informazioni di un corpo; **Trasmisione** è il metodo di invio delle informazioni 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 sfruttare i suoi aspetti: l'aspetto dello Spazio per creare portali e spazi non euclidei, l'aspetto della Gravità per manipolare a piacimento le indicazioni di sotto e sopra oppure l'aspetto dell'Oscurità per creare spazi dove la luce non può passare.
- **Caos**, la pura essenza della causalità, il principio di causa ed effetto, l'essenza del destino.
- **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, presenta l'aspetto del Calore inteso come energia termica e l'aspetto della Luce.
- **Sostanza**, l'elemento che intende qualsiasi cosa si trovi all'interno del vuoto e sia soggetto alle regole degli altri elementi, come pietre, case o montagne. Questo elemento presenta aspetti come gli elementi fondamentali delle prime civiltà: **Terra, Acqua, Aria, Fuoco, Legno e Metallo**; e presenta l'aspetto del Corpo ovvero le carcasse degli esseri viventi.
- **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 che riporta volontà e del **Miasma**, ovvero il respiro di un'anima che può guidare attraverso l'energia magica.
- **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**, che immagazzina le esperienze e che contiene informazioni ed il **Senso** inteso

come sensazione ed elemento dei sensi di una creatura: vista, udito, olfatto, sapore e tatto.

UTILIZZO

L'uso della magia, in questo modulo, è **basato sull'interpretazione** delle interazioni tra processi ed elementi. Il requisito reale di un mago per poter giocare con questo modulo è di essere creativo e curioso.

All'interno del mondo di gioco per essere capaci di innescare le magie è necessario aver studiato a fondo scritte e tomi di antichi maghi oppure aver sperimentato la magia con il proprio tempo.

Con il lancio di una magia segue una **prova di abilità di concentrazione sul flusso energetico su una delle tre caratteristiche della mente**, a scelta del personaggio tra **Intelligenza, Studio o Conoscenza**.

LIMITI

Poiché l'interpretazione data da certi giocatori è molto sofisticata e poiché ricevere un "perché no" dal Narratore per le geniali creatività dei giocatori è demoralizzante, lanciare una magia è limitata dalle conoscenze del personaggio.

Infatti **un personaggio può lanciare magie solo su bersagli che riesce a vedere e di cui conosce almeno la forma**. Ad esempio, può **piazzare portali in posti che conosce, che ha già visitato e che può vedere** e toccare, ma non può trasportarsi in posti mai visti prima.

La magia **può attivarsi su se stesso** oppure **può innescarsi a partire dalle sue mani**, ma perché possa innescare magie con **punti d'origine al di fuori del suo corpo** deve **spendere il doppio dei Punti Vigore**. *Quindi sarà meglio piazzare portali toccando la superficie, piuttosto che farlo con uno schiocco di dita.*

COSTO

Il costo, **determinato in Punti Vigore**, per l'utilizzo della magia è variabile secondo la tipologia.

Un Amuleto non ha costi d'uso in sé, potrebbe averli invece se sono decisi dall'effetto dello stesso e può essere usato finché è intero ed utilizzabile.

Un Rituale non avrà costi d'uso per sua natura, avrà invece solo un costo di materiali e canti arcani per essere attivati. Il punto di origine da dove partirà l'innescò, sarà sempre il centro del diagramma del rituale.

Un Incantesimo invece è il principale consumo per

i Punti Vigore, infatti ogni incantesimo **costa un d4 per ogni aspetto o metodo**. Il risultato invece **raddoppia se il punto d'origine voluto è fuori dal corpo dell'incantatore**.

Infine un costo aggiuntivo può essere determinato dal Narratore a seconda dell'effetto descritto dal giocatore, così per moderare un po' di più gli effetti esagerati che potrebbero essere tirati fuori.

CREAZIONE

Creare amuleti magici e ricette è sempre stato possibile sin dalla scoperta della magia.

Per un amuleto deve essere speso il vigore massimo del numero di dadi considerati per l'effetto voluto. Ad esempio, se per l'effetto ci sono un processo ed un elemento, e andrebbero quindi tirati 2d4, allora per crearne un amuleto andranno spesi 8 Punti Vigore. E l'oggetto creato non potrà contenere ulteriori incantesimi.

Per un rituale è necessario solo determinare i materiali, gli ingredienti, un canto ed un diagramma, segnarli in un tomo o una pergamena ed è fatto, un nuovo rituale è pronto per essere eseguito.

Gli incantesimi possono essere presi da una lista disponibile in qualche modulo o manuale, ma l'interpretazione data da questo modulo fa sì che ogni incantesimo possa essere creato sul momento dalla interpretazione, quasi libera, del giocatore.