

# 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 *Wetis*:

- **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, Metallo, Ghiaccio e Cristallo**; alcuni *aspetti* di elementi più rari e specifici come la **Pianta** e il **Sangue**; 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**, necessaria per lo studio di ciò che è stato descritto fino ad ora. 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 scritture 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**. Il livello di difficoltà della prova è deciso dallo stato della creatura.

## 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.

## DURATA

La durata della magia è determinata dalla volontà dell'incantatore oppure dalla descrizione dell'effetto o dall'effetto stesso.

**Una magia può permanere per la durata della concentrazione dell'incantatore**. Come deve essere fatto una **prova di abilità** di concentrazione all'innescò della magia, deve anche essere **ripetuto** per **quante volte vuole essere fatto durare** l'incantesimo.

*Comunemente una magia dura 1 minuto e un incantatore può farla durare 2 minuti superando una nuova prova di abilità in un qualsiasi momento.*

**Se l'effetto determina una durata massima** o l'effetto di un amuleto prevede la distruzione di se stesso allora **termina quando indicato** nella descrizione.

Per le magie di classe **Calamità** invece **non c'è bisogno di tentare una prova di concentrazione** per

la continuazione dell'effetto. *L'effetto infatti perdura fino a quando non viene annullato esternamente, dall'effetto o dall'incantatore che ha lanciato la calamità.*