

Trucchi minori regola

Incantesimo che permette al mago di compiere una serie di illusioni luminose di lieve entità: luci colorate, scintille brillanti dalle mani, piccole auree luminescenti e altri fenomeni basati sulla rifrazione. Appartiene all'insieme dei cosiddetti **Incantesimi innati**. La sua naturale evoluzione è l'incantesimo **Trucchi maggiori**, del **Primo Cerchio** della Magia.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	30	
Costo di Lancio:	da 1 a 5	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	il mago, un oggetto, una creatura o lo spazio/terreno circostante	
Gittata:	1-3 metri dal mago	
Durata:	5 minuti	
Apprendimento:	0 PI	
Rune:	Les	
Reagenti:	nessuno	
Discipline:	Sortilegio, Evocazione, Necromanzia	
Classificazioni:	Incantesimi innati	

Descrizione

Questo incantesimo dà al mago la possibilità di creare illusioni visive e giochi di luce di varia natura grossomodo riconducibili a queste tipologie:

- auree luminose intorno alla sua persona, a un arto o a un oggetto nelle immediate vicinanze.
- figure o disegni luminosi di piccole dimensioni.
- piccoli lampi o riflessi volti a enfatizzare azioni, movimenti, armi, sguardi o attività simili.
- altri fenomeni di rifrazione o giochi di luci e ombre simili proposti dal giocatore (a discrezione del Master).

Qualsiasi illusione può essere creata unicamente all'interno della Gittata prevista dall'incantesimo (1-3 metri dal mago) ed è destinata a sparire nel momento in cui il Mago si allontana a più di 3-5 metri da essa.

E' opportuno specificare che questo incantesimo non consente di produrre illusioni realistiche o dettagliate, né di generare grandi quantità di luce. Non sarà dunque possibile produrre una riproduzione verosimile di un oggetto solido (es. una botola, una spada, una porta o un muro, etc.), illuminare a giorno una creatura o un luogo, abbagliare una persona, arrecare danni di qualsivoglia tipo, scrivere messaggi a chiare lettere e/o qualsiasi altro utilizzo che possa influenzare in modo eccessivo la realtà circostante. Al contrario, il Master dovrebbe incoraggiare un utilizzo indiretto delle illusioni volto piuttosto a distrarre, attirare l'attenzione, enfatizzare o impreziosire - in termini di resa scenica - un oggetto o una azione.

Tra gli innumerevoli esempi virtuosi di utilizzo dei trucchi minori ricordiamo:

- la classica "aura di energia" disegnata intorno al proprio corpo al fine di palesare il proprio potere e/o di rendersi più minaccioso, non di rado accompagnata da un Tiro di Persuasione o Intimidire.
- una serie di lampi intermittenti volti ad attirare l'attenzione di qualcuno (e distoglierla da qualcos'altro) o per comunicare un segnale concordato.
- una luce "innaturale" attorno a un'arma o a un'oggetto per enfatizzare le sue (vere o supposte) proprietà magiche.
- lingue di fuoco colorato da mischiare a quelle prodotte da un falò o da una torcia nelle immediate vicinanze del mago.
- frecce o bagliori che possano indicare o segnalare un bersaglio da colpire, una trappola da evitare, una leva da tirare, un oggetto nascosto, etc.

e così via.

Luci ed ombre

Sulla base di quanto descritto finora il giocatore potrebbe essere portato a credere che sia possibile utilizzare i Trucchi minori per creare fonti di luce: ad esempio, per disegnare attorno al corpo di un avversario una sagoma luminosa allo scopo di renderlo più visibile ai propri alleati, magari di notte o in condizioni di scarsa visibilità. Tale pratica si

rivelerebbe ben poco efficace alla prova dei fatti, poiché la luce prodotta dall'incantesimo trae la sua origine da una alterazione dei fenomeni di rifrazione che ruotano intorno alla luce già presente nei pressi del Mago al momento del lancio: questo significa che di notte i trucchi tenderanno ad essere per forza di cose molto meno visibili, a meno che non vi sia una torcia o fonte di luce in prossimità del mago.

Durata e persistenza delle illusioni

Tutte le illusioni create mediante questo incantesimo sono da intendersi come temporanee e necessitano della concentrazione del mago per mantenersi attive. Nel momento in cui quest'ultimo dovesse restare coinvolto in un combattimento, intraprendere azioni di un certo rilievo, subire ferite consistenti o perdere i sensi, le illusioni svaniranno nel giro di uno o due *round*: in alternativa, il Master potrà consentire al mago di mantenere la concentrazione in cambio di una penalità a tutte le altre azioni (-5 o -10 a seconda dei casi e della complessità della distrazione).

Risultati particolari

- **7-7-7:** l'incantesimo avrà successo, ma il mago effettuerà una serie di movimenti durante l'incantesimo tali da attirare l'attenzione su di sé.
- **8-8-8:** il mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato.
- **9-9-9:** l'incantesimo convoglierà i punti di PotM residui, causando un'esplosione di suoni, luci e colori proporzionale al PotM utilizzato.

Apprendimento

Gli effetti legati a questo incantesimo possono cominciare a manifestarsi spontaneamente nel mago fin dalla giovane età e consentono spesso anche all'occhio non allenato di accorgersi della probabile presenza di Potere Magico. Nella maggior parte dei casi l'incantesimo si manifesta come uno o più filamenti luminosi, fissi o intermittenti, che seguono i movimenti del corpo del mago. Con il raggiungimento dell'adolescenza questi riesce a controllare i filamenti e a produrre anche delle piccole scintille luminose: da quel momento in poi qualsiasi mago ha la possibilità di affinare la tecnica in modo pressoché autonomo, a seconda del tempo impiegato e dell'ammontare di **Yoki** a sua disposizione, fino al raggiungimento della padronanza completa.