

# LUCE

## (Ak)

**TIPO:** Innato

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTÀ:** 30

**GITTATA:** A seconda del costo

**DURATA:** 1 ora

**COSTO [PotM]:** 1, 2 o 3 [+/-] per 3x3m, 4x4m o 5x5m di illuminazione

**REAGENTI:** Nessuno

L'incantesimo Luce consente al Mago di illuminare, mediante la creazione di una sfera luminosa di 5 cm. di diametro, 3, 4 o 5 mq. a seconda del PotM. La sfera è fredda e inoffensiva (non brucia e non acceca), ed è da considerarsi attaccata al palmo del Mago, intangibile e inamovibile da quel punto.

E' possibile spegnere, aumentare o diminuire la Potenza della Luce: per aumentarla, è sufficiente incrementare la Potenza (pagando la differenza in termini di Potere Magico), diminuirla o spegnerla è da considerarsi gratuito.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 7-7-7:** La luce illuminerà sia il terreno davanti al Mago che quello al suo intorno; il Mago (ed eventuali compagni) saranno quindi più visibili.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo produrrà una serie di vampe a intermittenza casuale. Il Mago non potrà in alcun modo ridurre il PotM per la prima ora.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui producendo una luce equivalente che non potrà essere in alcun modo ridotta o spenta.

# POTERE IGNEO

## (Bes-Vas)

**TIPO:** Innato

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 30

**GITTATA:** 10 metri

**DURATA:** 10 minuti

**COSTO [PotM]:** da 1 a 10 [+] a seconda del fuoco che si desidera sviluppare

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo permette al Mago di alterare qualsiasi fiamma che si trovi entro 10 metri da lui; potrà animare, ad esempio, le lingue di un falò, o spegnere una torcia: non potrà comunque muovere il fuoco “sul nulla” o nell’aria, e/o dirigerlo contro un avversario, o crearlo dal nulla. Impiegando un buon numero di punti di PotM sarà possibile spegnere (o controllare) fuochi o incendi anche di una certa entità (a discrezione del Master): sarà comunque sempre possibile aumentare la “potenza”, round per round. Con l’aumento della distanza diminuisce il controllo del Mago.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 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.

**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM grazie ad un’erronea valutazione iniziale, con le conseguenze del caso (a discrezione del Master).

**In caso di 9-9-9:** L’incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, causando un incremento o una riduzione del fuoco ben al di là delle aspettative.

# SCINTILLA

(Vas)

**TIPO:** Innato  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTÀ:** 30  
**GITTATA:** 3-5 metri  
**DURATA:** 3 round  
**COSTO [PotM]:** da 1 a 3  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo consente al Mago di evocare una scintilla, che può servire, se lanciata su materiale infiammabile, ad appiccare un fuoco. La Scintilla è generalmente inutilizzabile se lanciata contro avversari o altre creature organiche, perché difficilmente avrà il tempo di attecchire o di appiccare fuoco a qualcosa. Utilizzando questo incantesimo subito dopo aver “attivato” il Potere Igneo sarà possibile prolungarne la durata ed aumentarne gli effetti.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 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.  
**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM grazie ad un'erronea valutazione iniziale, con le conseguenze del caso (a discrezione del Master).  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, causando una fiammata o persino un'esplosione inattesa.

**SVEGLIA**  
*(Kor-Wak)*

**TIPO:** Innato  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 30  
**GITTATA:** Tocco  
**DURATA:** N/A  
**COSTO [PotM]:** 1  
**REAGENTI:** Nessuno

*Il Mago, con l'incantesimo Sveglia, è capace di interrompere il sonno della vittima; si badi, però, che esso non cancella il bisogno di dormire di questa, che potrebbe dunque rimettersi subito a dormire; è totalmente inoffensivo.*

**RISULTATI DEL TIRO**

*Nessuno.*

**EFFETTI COLLATERALI**

*Nessuno.*

**RISULTATI PARTICOLARI**

**In caso di 7-7-7:** La vittima si sveglierà decisamente infastidita nei confronti di chi gli sta attorno e in particolar modo nei confronti di chi la sta guardando.  
**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo causerà la sveglia del bersaglio, facendo però addormentare il Mago o un altro bersaglio determinato a caso tra gli astanti.  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà sulla vittima tutti i punti di Potere Magico residui, causando uno stato temporaneo di sovraeccitazione nervosa.

# TRUCCHI MINORI

## (Les)

**TIPO:** Innato

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTÀ:** 30

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 5 minuti

**COSTO [PotM]:** da 1 a 5 [+/-](a seconda del potere che si desidera sviluppare)

**REAGENTI:** Nessuno.

*Questo incantesimo permetterà al Mago di compiere una serie di trucchetti (flash di luce, scintille brillanti dalle mani, un mini temporale sopra la testa, ecc.); sia i suoni che le luci sono sempre inoffensive, e normalmente non hanno utilità pratica; questo però non vuol dire che un Mago ingegnoso non riesca ad utilizzare questo Incantesimo per trarre qualche vantaggio in situazioni particolari (ad esempio per distrarre eventuali assalitori, o per attirare lo sguardo di qualcuno).*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 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.

**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato (a discrezione del Master).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, causando un'esplosione di suoni, luci e colori proporzionale al PotM utilizzato.