

LUCE

(Ak)

TIPO: Innato

TEMPO: Istantaneo

DIFFICOLTA': 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

DIFFICOLTA': 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

DIFFICOLTA': 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.