

Luce regola

Incantesimo che permette al mago di sprigionare un bagliore dalla mano, in grado di illuminare fino a 5 metri di distanza. La luce è fredda e inoffensiva.

Appartiene all'insieme dei cosiddetti **Incantesimi innati**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	30
Costo di Lancio:	da 1 a 3
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	il mago stesso
Gittata:	a partire dalla mano del mago
Durata:	1 ora
Apprendimento:	0 PI
Rune:	Ak
Reagenti:	nessuno
Discipline:	Evocazione, Sortilegio, Necromanzia
Classificazioni:	Incantesimi innati



Descrizione

Questo incantesimo dà al mago la possibilità illuminare un'area che parte dal palmo della sua mano fino a 3, 4 o 5 metri di distanza, a seconda del PotM impegnato. La luce è fredda e inoffensiva, non brucia e non acceca, ed è da considerarsi attaccata al palmo della mano del mago e si muove con esso. Chiudendo il pugno la luce filtrerà in parte attraverso le dita.

Il mago può spegnere, aumentare o diminuire la potenza della luce: per aumentarla è sufficiente incrementare il PotM speso.

Durata e persistenza della luce

La luce creata da questo incantesimo, una volta accesa, non necessita di particolare concentrazione da parte del mago per rimanere attiva: il mago può quindi effettuare altre azioni, combattere, venire ferito e persino lanciare altri incantesimi. Nel caso in cui il mago dovesse perdere i sensi (o peggio) la luce si affievolirà per poi spegnersi nel giro di qualche round.

Risultati particolari

- **5-5-5:** invece di sprigionarsi dalla mano del mago, la luce comparirà in un altro punto casuale nelle immediate vicinanze (a discrezione del Master).
- **7-7-7:** la luce illuminerà sia lo spazio davanti al mago che quello al suo intorno: il mago ed eventuali compagni saranno quindi più visibili.
- **8-8-8:** l'incantesimo produrrà una serie di vampe a intermittenza casuale che attireranno con facilità l'attenzione di chiunque dovesse trovarsi nei paraggi. Il mago non potrà in alcun modo interrompere il fenomeno.
- **9-9-9:** l'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto, producendo una luce di potenza equivalente che non potrà essere in alcun modo spenta o affievolita. La luce si manterrà attiva per 1 ora per punto di PotM impiegato.

Apprendimento

Gli effetti di questo incantesimo possono iniziare a svilupparsi spontaneamente sin dall'infanzia, dapprima in maniera involontaria, sotto forma di lievi bagliori tra le dita della mano: quello che inizialmente sembra un gioco, la luce che fuoriesce dal palmo e che filtra dal pugno chiuso producendo un bagliore rossastro, può diventare con l'esercizio uno strumento utile in molte occasioni. Negli anni il mago può acquisire la padronanza necessaria a controllare il fenomeno anche senza l'aiuto di un precettore.

