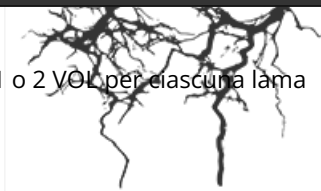


Lame di luce regola

Incantesimo che permette al Mago di scagliare uno o più dardi luminosi contro un avversario. Sottili e taglienti, i dardi assumono una caratteristica forma a mezzaluna mentre sfrecciano nell'aria che li ha resi noti con il nome di lame di luce. Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	50-70
Costo di Lancio:	4, 6 o 8 PotM e 0, 1 o 2 VOL per ciascuna lama
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	una vittima
Gittata:	portata visiva
Durata:	permanente
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Bes-Ak-Vas</i>
Reagenti:	Un dente per lama, zolfo, prisma
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-10) Necromanzia (-10)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

Si tratta di uno degli incantesimi che hanno fatto la storia dell'**Evocazione**: scaturito dalla mente di **Abdul Al Azhred**, e perfezionato negli anni a venire fino al raggiungimento dello stadio attuale, le Lame di Luce rappresentano una delle Ricerche Magiche offensive più letali ed efficaci. La grande notorietà di questo incantesimo è dovuta anche al particolare effetto scenografico che ne accompagna il lancio.

Questo incantesimo consente al Mago di scagliare una, due o tre Lame di luce (dall'aspetto simile a boomerang, ma sottili e taglienti) su un bersaglio: il Mago dovrà dichiarare il numero ed il tipo di lame che intende creare, spendendo il PotM necessario prima di effettuare il Tiro: qualora il risultato del Tiro non dovesse consentire la creazione di tutte le lame, quelle in avanzo non avranno luogo, ed il PotM speso per loro si dissolverà nell'aria.

Nella loro forma base le lame infliggono 1d4 danni, ma con l'esercizio (vedi **Potenziamenti**) il mago potrà incrementarne le dimensioni e la velocità consentendo loro di infliggere danni sempre maggiori (1d6 e 1d8). Le lame colpiscono il bersaglio a grande velocità, paragonabile a quella di frecce scagliate da un arciere provetto: in termini di gioco, il Tiro del Mago è paragonabile a quello di un arciere di pari abilità.

Le Lame passano attraverso scudi, armature e protezioni comuni, che non andranno considerate ai fini del calcolo del danno: non possono però effettuare colpi mirati.

Tipo di ferite inflitte

Le Lame di Luce infliggono ferite da taglio perfettamente delineate: il calore che emettono nel momento dell'impatto è sufficiente ad arrestare l'emorragia, producendo un effetto analogo a quello di una **[? stabilizzazione]**. Pur non trattandosi di una vera e propria cauterizzazione, il bersaglio non avrà quindi bisogno di essere sottoposto a particolari trattamenti curativi (cfr. regolamento relativo a **Danni e Ferite**).

Le cicatrici che rimarranno in seguito al colpo risulteranno dritte, sottili e molto regolari: saranno riconoscibili a un occhio esperto (Tiro di *Occultismo* o *Evocazione* avente difficoltà 50 o superiore, purché si abbiano sufficienti informazioni relative all'incantesimo) per via del colore bruno della pelle, simile a quello lasciato da una bruciatura.

Risultati del tiro

A seconda del risultato ottenuto dal Mago egli sarà in grado di creare - e quindi di lanciare - una, due o tre Lame di Luce contro un singolo bersaglio, secondo le difficoltà elencate:

- 50: Il Mago potrà scagliare una sola lama contro un singolo bersaglio.
- 55: Il Mago potrà scagliare una o due lame contro un singolo bersaglio.
- 60: Il Mago potrà scagliare una, due o tre lame contro un singolo bersaglio.

Ogni Lama comporterà la spesa di 4 Punti di PotM (o più, vedi **Potenziamenti**).

Potenziamenti

Il Mago ha la possibilità di approfondire alcuni aspetti di questo incantesimo per potenziarne gli effetti e/o per renderlo più efficiente o efficace. Ciascun potenziamento deve essere studiato separatamente applicando le medesime modalità previste dall'apprendimento base. Il Master dovrebbe consentire l'apprendimento dei potenziamenti in modo graduale e soltanto a condizione che il mago faccia un utilizzo frequente e continuativo del potere.

- **Bersagli multipli:** il Mago può imparare a lanciare contemporaneamente due o tre lame di luce contro due o tre diversi bersagli. Il tiro avrà difficoltà maggiore secondo lo schema seguente:
 - 60 Il Mago potrà scagliare una o due lame contro uno o due bersagli.
 - 65 Il Mago potrà scagliare una, due o tre lame contro uno o due bersagli.
 - 70 Il Mago potrà scagliare una, due o tre lame contro uno, due o tre bersagli.
- **Lame Affilate:** il Mago può decidere di scagliare Lame che infliggono un danno di 1d6, pagando il costo di 6 PotM e 1 VOL per ogni Lama.
- **Lame Taglienti:** il Mago può decidere di scagliare Lame che infliggono un danno di 1d8, pagando il costo di 8 PotM e 2 VOL per ogni Lama. Questo potenziamento può essere appreso solo dopo che si padroneggia il precedente, **Lame Affilate**.

Effetti collaterali

Affaticamento

Il lancio di questo incantesimo, soprattutto se nelle forme potenziate di **Lame Affilate** e **Lame Taglienti**, comporta per il Mago un forte e improvviso dispendio di energie e di Potere Magico. In conseguenza di ciò, a seguito del lancio di Lame potenziate, egli subirà la perdita di 1 o 2 punti di VOL per Lama, che saranno recuperati normalmente al ritmo di 1 al giorno. A questa perdita di VOL corrisponde un senso di malessere, stanchezza e stordimento.

Piccoli tagli

Lanciare l'incantesimo Lame di Luce comporta il rischio per il mago di ferirsi leggermente alle mani. Ogni volta che nel tiro di dado sarà presente un 1, ad esso corrisponderà un taglio su una delle mani del Mago (1 PD da taglio).

Uso dei reagenti

Nel lanciare questo incantesimo, il Mago deve tenere in mano un Prisma, dal quale scaturiranno le Lame di Luce. Gli altri reagenti (denti e zolfo) devono trovarsi nelle immediate vicinanze del Mago. I "denti" devono essere stati staccati da un corpo umano o animale prima del lancio dell'incantesimo: il Mago non potrà utilizzare in nessun caso denti all'interno del cavo orale suo o di un'altra creatura nei pressi. I denti (uno per lama) si dissolveranno in seguito al lancio dell'incantesimo insieme a un modesto quantitativo di zolfo.

Risultati particolari

1: in caso di un 1 nel tiro del dado l'incantesimo avrà regolarmente effetto ma il Mago si ferirà ad una mano nel corso del lancio, procurandosi 1PD di danno da taglio ad una mano

1-1: in caso di doppio 1 nel tiro del dado l'incantesimo non avrà effetto ed il Mago si ferirà ad una mano procurandosi 2 PD di danno da taglio.

1-1-1: Le Lame di Luce si rifletteranno contro il Mago disegnando una curva: il Mago sarà a tutti gli effetti il bersaglio del suo incantesimo.

da 2-2-2 a 5-5-5: il prisma esploderà nelle mani del Mago, provocando 1d2 danni ciascuno a bersagli determinati a caso (Mago incluso).

7-7-7: L'incantesimo (indipendentemente dal suo successo) si manifesterà con una spettacolarità incredibile agli occhi di amici e nemici.

8-8-8: L'incantesimo riuscirà, lasciando però il mago stordito ed incapace di agire per 1d4 round.

9-9-9: Verranno generate 1d6 Lame di Luce aggiuntive, che si dirigeranno su bersagli determinati a caso (a discrezione del Master), con un costo ulteriore di 1-2-3 PotM per ciascuna lama (a seconda che sia da 1d4, 1d6 o 1d8).

Apprendimento

Seguire le normali **regole di apprendimento** adottando i seguenti parametri:

- **Teoria:** 60 ore da autodidatta, 30 con maestro o precettore.
- **Pratica:** Penalità iniziale di -20, scalabile mediante lo *studio applicato* secondo quanto previsto dalle **regole generali**.

Memorabilia

Campagna di Vintemberg

- Le **Lame di Luce** offrirono a **Flaherty** e ad **Alexander Stooze** l'occasione di trascorrere molto tempo insieme, in viaggio per il **Meistwode**: il mago, più esperto, insegnò alla giovane ad usare questo incantesimo per utilizzarlo contro **Lloigor**, una creatura mostruosa che abitava le profondità della foresta. Purtroppo la loro simpatia ebbe vita breve, perchè Alexander venne ucciso dallo stesso Lloigor poco tempo dopo (eventi narrati nel **Diario di Vintemberg - seconda parte**). La ragazza continuò ad utilizzare spesso le **Lame di Luce**, fino a quando non rimase uccisa in combattimento presso **Drakan**, di lì a pochi mesi.

Campagna di Caen

- Nello scontro a **Laon** tra i membri della **Compagnia di Caen** e il **Monaco**, vengono scagliate **Lame di Luce** da quest'ultimo contro **Omar Pacifico** e contro **Eric Navar**. Anche **Arthur Speer** dimostra di conoscere questo incantesimo, perchè lo utilizza per contrastare **Peoh Blood**, il quale riesce a resistere all'attacco dimostrandosi anch'egli *veramente forte*: con un colpo di spada atterra il Mago e lo sconfigge. Questi eventi sono narrati nella Cronaca **L'Operazione Notte e Nebbia**.
- Durante il combattimento presso le **Parole d'Oro** vengono scagliate delle **Lame di Luce** contro il povero **Toni Sotto**, uno dei volontari che seguivano i Fratelli Navar nello scontro coi **Maestri del Vento**. (Cronaca **L'Operazione Notte e Nebbia**).
- Nei sotterranei di **Achenar** Lord **John Payne**, messo alle strette dai ragazzi di Caen, scaglia le **Lame di Luce** in direzione di **Guelfo**, che è ormai a pochi metri da lui. Il mago viene investito da tre dardi luminescenti, che aprono profonde ferite sul suo corpo senza tuttavia riuscire a fermarlo. Loic, spazientito, si sporge dall'angolo presso cui si era riparato, nella speranza che la vista della figlia alla sua mercé possa convincere Lord Payne della necessità di arrendersi: "Allora non te ne frega proprio un cazzo di questa, eh? Come preferisci!" grida a gran voce, slogando anche il secondo braccio a **Maersinelle Payne**. La sfrontatezza del gesto attira effettivamente l'attenzione di Lord Payne, anche se non nel modo che Loic avrebbe voluto: "Bes-Ak-Vas", pronuncia per la seconda volta il mago, ignorando l'incedere di **Guelfo** e preferendo scagliare altre tre lame di luce in direzione del più alto dei Navar. Loic cerca di farsi scudo con il corpo inerme della ragazza, ma scopre a sue spese che l'incantesimo non può mancare il suo bersaglio designato: i tre dardi luminescenti colpiscono il giovane sotto gli occhi di **Solice**, che riesce a prevenire parte del danno dell'ultimo colpo diretto al torace del giovane, che viene colpito anche a un braccio e a una gamba. E' l'ultimo incantesimo che Lord John Payne avrà occasione di lanciare: con un ultimo balzo **Guelfo** lo raggiunge, puntandogli la spada alla gola: "è finita, Payne", esclama il mago. Il consigliere chiude gli occhi, alzando lentamente le mani in segno di resa. Questi eventi sono narrati nella Cronaca **L'Operazione Notte e Nebbia**.
- **Marc Sand**, storico avversario della **Rosa Bianca**, utilizza questo incantesimo contro i membri della **Compagnia di Caen**, mentre si trovano in terra di **Delos** (Cronaca: **L'Ombra nasce a Delos**). Sembra che molti anni prima lo stesso stregone abbia utilizzato lo stesso incantesimo ai danni di Padre **Lorenzo Quart**, che ne portava le cicatrici.
- Nell'ultima avventura della **Campagna di Caen**, la **Resa dei conti**, durante l'attacco di **Daeron Vypern** al castello di **Forrarossa**, **Dorian Dillon** mostra di conoscere questo incantesimo perchè lo scaglia contro Vypern in fuga, senza tuttavia riuscire a fermarlo. Fino ad allora Dorian aveva sempre negato di essere un mago, o comunque di conoscere incantesimi significativi.