

# Trucchi maggiori regola

Incantesimo che permette al mago di creare un'illusione visiva di una certa entità e definizione.

E' l'evoluzione dell'incantesimo innato **Trucchi minori**, appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	da 2 a 10
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	il mago, un oggetto, una creatura o lo spazio/terreno circostante
<b>Gittata:</b>	5-15 metri
<b>Durata:</b>	10 minuti
<b>Apprendimento:</b>	5 PI
<b>Rune:</b>	<i>Os-Les</i>
<b>Reagenti:</b>	specchio o prisma
<b>Discipline:</b>	Sortilegio, Evocazione, Necromanzia
<b>Classificazioni:</b>	<b>Primo Cerchio</b>



## Descrizione

Questo incantesimo permette al mago di creare un'illusione visiva grande fino a 3 metri, dalle caratteristiche ben definite e riconoscibili. È molto utile per simulare la presenza di creature pericolose o di oggetti come porte, pareti o pavimenti che non ci sono, ma può anche essere utilizzata per creare giochi di luce, di colori, macchie di sangue o altro. A differenza dell'incantesimo **Trucchi minori**, in questo caso il mago può simulare oggetti brillanti anche in condizioni di scarsa luminosità: pur non costituendo una vera e propria fonte di illuminazione, saranno visibili di notte anche da una certa distanza.

## 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).

## Utilizzo dei reagenti

Questo incantesimo richiede l'utilizzo di un prisma e/o di uno specchio, che non saranno consumati né danneggiati dall'incantesimo, ma potranno essere adoperati ripetutamente. Lo specchio è considerato un reagente di ordine inferiore mentre il prisma, di ordine superiore, è necessario per l'esecuzione di alcune versioni potenziate dell'incantesimo.

## 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.

- **Incremento della durata:** il mago può spendere +1 punti di potere magico per aumentare la Durata di 5 minuti (cumulabile, max 3).
- **Incremento delle dimensioni:** il mago può spendere +1-3 punti di potere magico per aumentare le dimensioni dell'illusione fino a 6x6 metri
- **Controllo dell'illusione:** il mago è in grado di far muovere l'illusione come vuole, simulando ad esempio l'incedere di una persona, lo scatto di un animale, il volo di farfalle o uccelli (**richiede l'utilizzo di un prisma**)

## Risultati particolari

---

### 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**.

### Voci correlate

---

- **Trucchi minori**