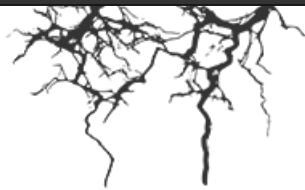


Aura Magica regola

Incantesimo che evoca un'aura di luce magica intorno al corpo di una creatura bersaglio accentuandone in tal modo la visibilità. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e fa parte, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, del **Primo Cerchio** della Magia e del corpus di ricerche magiche sulle **Auree**. Si tratta di una delle ricerche magiche più diffuse ed insegnate all'interno delle scuole di magia e fornisce le basi per lo studio di ricerche più complesse legate al **Sortilegio**, all'**Evocazione** e alla **Necromanzia**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	4 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	una creatura o oggetto
Gittata:	fino a 10 metri
Durata:	10 minuti
Apprendimento:	4 PI
Runes:	<i>Jek-Ak</i>
Reagenti:	Nessuno
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia (-10), Evocazione (-20)
Classificazioni:	Primo Cerchio , Aurae



Descrizione

Questo incantesimo evoca un'aura di luce magica intorno al corpo del Mago, di una vittima o di un oggetto delle dimensioni massime pari a quelle di un corpo umano. L'aura potrà assumere colori diversi a discrezione del Master e/o a seconda delle caratteristiche organolettiche dell'oggetto e sarà più o meno vivida (e quindi visibile a distanza) a seconda del Tiro effettuato. Il Mago dovrà essere in grado di vedere chiaramente l'oggetto o la persona su cui vorrà lanciare l'incantesimo.

Qualora il bersaglio si trovasse in rapido movimento il Master avrà cura di incrementare la Difficoltà del tiro nel seguente modo:

- +10: uomo in corsa, masso che rotola a velocità sostenuta, corpo che precipita.
- +20: cavallo in corsa, arma da lancio.
- +30: proiettile di arma da tiro.

L'aura non ha alcun effetto particolare, a parte quello di rendere la sagoma dell'oggetto o della vittima estremamente visibile anche di notte, ed è destinata a scomparire al termine dell'incantesimo.

Potenziamenti

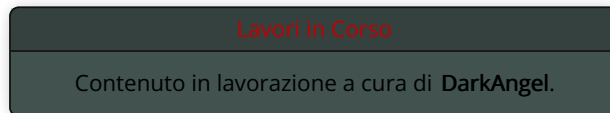
Il Mago ha la possibilità di approfondire alcuni aspetti di questo incantesimo per potenziarne gli effetti e/o per renderlo più efficiente o efficace. Ciascun potenziamento deve essere studiato separatamente applicando le medesime modalità previste dall'apprendimento base. Il Master dovrebbe consentire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

- **Gamma cromatica:** il mago può orientare il colore dell'Aura Magica (a discrezione del Master) verso una delle seguenti tonalità fondamentali: giallo, rosso, blu, arancione, verde, viola.
- **Bonus al Tiro:** il mago può spendere da +1 a +5 PotM aggiuntivi per ottenere un bonus al Tiro di lancio di pari entità.
- **Incremento della gittata:** il mago può spendere +4 PotM aggiuntivi per ottenere un incremento della gittata di ulteriori 10 metri (cumulabile fino a 3x).
- **Aumento della durata in minuti:** il mago può spendere +1 PotM per aumentare la Durata di 10 minuti (cumulabile fino a 3x).
- **Aumento della durata in ore:** il mago può spendere +3 PotM per aumentare la Durata di 1 ora (cumulabile fino a 3x). Per studiare questo Potenziamento è necessario già padroneggiare **Aumento della durata in minuti**.

Il Master è libero di introdurre potenziamenti ulteriori e/o di prevedere un numero maggiore di cumulabilità degli stessi, avendo cura di riservarne l'apprendimento a maghi particolarmente esperti.

Risultati Particolari

- **singolo 1**: il colore dell'Aura Magica sarà diverso da quello scelto dal Mago.



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**.