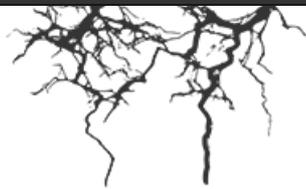


Sostanza magica regola

Incantesimo che permette al Mago di evocare ed utilizzare sostanze magiche aventi particolari proprietà. Ad un primo livello di conoscenza, l'incantesimo consente di evocare una sostanza scivolosa simile a melma. Attraverso uno studio ulteriore diventa possibile evocare sostanze dalle caratteristiche diverse e più versatili.

Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio della magia**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	4 per metro
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	un'area delle dimensioni di circa 5x5x5 metri
Gittata:	1 metro quadrato o più
Durata:	3d10 minuti
Apprendimento:	4 PI
Rune:	<i>Fer-Qu-Ysh</i>
Reagenti:	Composto di Olio ed Acqua
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-20), Necromanzia (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

L'incantesimo **Sostanza Magica** costituisce una delle basi della scuola dell'Evocazione: riuscire ad evocare vari tipi di sostanze costituisce un traguardo importante per chiunque si dedichi all'apprendimento di questa disciplina.

I primi risultati ottenuti da chi si dedica all'apprendimento di questo incantesimo consistono in una sostanza priva di significative peculiarità. L'esercizio porta alla creazione di sostanze via via più complesse:

- una sorta di *Melma* scivolosa (incantesimo base).
- una *Colla* molto potente (potenziamento: Colla).
- un liquido denso a base di *Alcol* dalle caratteristiche urticanti.

Sostanza Magica: Melma

Attraverso questo Incantesimo il Mago può evocare una sostanza scivolosa simile a una *melma*, inodore e incolore, su un'area di 1 metro quadro (o più, in base al PotM impiegato) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o su delle scale, essa colerà lungo il percorso fino a coprire l'area prevista.

Restare in piedi sulla *melma* è molto difficile (è richiesto un tiro di Atletica con difficoltà 60 per camminare, 80 per correre o svolgere altri movimenti rapidi). Per il resto la melma è innocua, non tossica, inodore e svanisce al termine della durata dell'Incantesimo senza lasciare traccia.

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.

Sostanza magica: Colla

Secondo livello di conoscenza dell'incantesimo: il Mago può formare una sostanza simile ad una colla molto potente. La sostanza collosa viene evocata nel punto esatto dove si trovano i reagenti, e copre un'area di 1mq (o più, a seconda dei punti di PotM spesi: vedi **Costo**) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o a delle scale, essa coprirà un numero equivalente di metri quadrati, senza colare a causa della sua composizione appiccicosa.

Ogni oggetto organico o inorganico che finirà sulla colla resterà appiccicato al suolo (o alla parete) su cui è stata lasciata, e vi resterà fino al termine dell'Incantesimo: per liberarsi occorre una prova Molto Difficile di Forza; si tenga presente che non è consigliabile scollare mani, piedi o altre parti del corpo non coperte dai vestiti, per via delle possibili lesioni e

strappi che ciò potrebbe comportare in caso di successo.

- **Difficoltà:** 45
- **Gittata:** a contatto coi reagenti
- **Durata:** 3d10 minuti
- **Costo:** 4 PotM per metro quadrato

Sostanza magica: Alcol

Terzo livello di conoscenza dell'incantesimo: una volta acquistata una certa padronanza con i primi due, il Mago può formare un composto di ossidril molto irritante. La sostanza verrà evocata nel punto esatto dove si troveranno i reagenti, e coprirà un'area di 1mq (o più, a seconda dei punti di PotM spesi: vedi **Costo**) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o a delle scale, essa coprirà un numero equivalente di metri quadrati, senza scolare a causa della sua composizione appiccicosa.

Ogni essere vivente che passi tanto vicino da venire a contatto con i vapori sprigionati dalla sostanza (1m o meno), accuserà dolori agli occhi, alla pelle, difficoltà respiratorie ed altre irritazioni a seconda del contatto con i vapori; per resistere agli effetti dell'Alcol occorrerà realizzare un tiro di Resistenza a Difficoltà 60 differenziato (per gli occhi, per il naso, per la pelle, etc.); in caso di fallimento, si acquisteranno penalità ai rispettivi sensi pari alla differenza tra il risultato del Tiro e il minimo punteggio necessario per il successo per tutta la durata dell'Incantesimo.

Se la sostanza verrà lanciata su un essere vivente, gli effetti saranno ben più gravi: il tiro di Resistenza avrà una Difficoltà pari a 80 e le penalità dureranno 3d10 ore (open-ended). La sostanza potrebbe rovinare, corrodere o avere effetti vari su eventuali oggetti (stoffe, armature, etc.) dopo un certo tempo, a discrezione del Master.

- **Difficoltà:** 50
- **Gittata:** a contatto coi reagenti
- **Durata:** 3d10 minuti
- **Costo:** 4 PotM per metro quadrato

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** la sostanza magica sarà evocata intorno o addosso al Mago, che (salvo casi particolari, come 3-3-3) sarà l'unico coinvolto.
- **7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la sostanza magica si disperderà dopo appena 3d10 Round.
- **8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi doppi e la sostanza si materializzerà in quantità doppie rispetto al previsto.
- **9-9-9:** L'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: gli effetti verranno amplificati di conseguenza, la durata sarà di 1 turno.

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**.