

Acqua in polvere regola

Incantesimo che permette al Mago di trasformare in polvere una certa quantità di acqua. L'acqua può anche essere in soluzione con altre sostanze, ma non all'interno di composti organici: non è possibile quindi utilizzare questo incantesimo su persone o animali a scopo offensivo.

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

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45 o più
Costo di Lancio:	3 + variabile
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	Acqua
Gittata:	20 metri
Durata:	permanente
Apprendimento:	4 PI
Rune:	<i>Qu-Ysh-Ter</i>
Reagenti:	Pietra, che si sbriciolerà durante il lancio dell'incantesimo
Discipline:	Necromanzia, Evocazione (-10), Sortilegio (-10)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

L'incantesimo **Acqua in polvere** permette al Mago di tramutare l'acqua in polvere (fino ai massimi consentiti dal risultato del Tiro) inserendo o gettando la pietra nell'acqua che dev'essere polverizzata. L'incantesimo trasformerà in polvere l'acqua anche se è in soluzione con altri materiali, che si depositeranno sul fondo della polvere stessa: se ad esempio viene gettata su dell'acqua salata, l'incantesimo produrrà polvere e sale.

Questo incantesimo è stato invano sperimentato su persone o animali a scopo offensivo: mentre può essere trasformata in polvere l'acqua contenuta nel sangue versato, è impossibile ottenere lo stesso risultato sul sangue in circolo in una creatura vivente.

Risultati del tiro

- **45:** il Mago può tramutare in polvere fino a 20 litri d'acqua, al costo di 1 PotM ogni 5 litri
- **50:** il Mago può tramutare in polvere fino a 50 litri d'acqua, al costo di 1 PotM ogni 5 litri
- **60:** il Mago può tramutare in polvere fino a 75 litri d'acqua, al costo di 1 PotM ogni 10 litri
- **70:** il Mago può tramutare in polvere fino a 100 litri d'acqua, al costo di 1 PotM ogni 15 litri

Caratteristiche della polvere

La polvere in cui si tramuta l'acqua è di colore chiaro, sabbioso, e dalla consistenza molto fine, quasi impalpabile. Le eventuali impurità dell'acqua tendono a depositarsi sul fondo e possono essere facilmente filtrate o setacciate.

La polvere è inodore, insapore e non tossica.

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.

- **Reversibilità:** sebbene questo Incantesimo abbia effetti permanenti, e l'acqua tramutata in polvere non possa essere riportata al suo stato originale, il Mago può studiare tecniche di lancio che rendano la trasmutazione solo temporanea. Con l'uso di questo *Potenziamento* l'acqua tramutata in polvere ritornerà da sola allo stato liquido nel giro di 2d4 Round. **IMPORTANTE:** il Mago deve decidere prima del lancio dell'incantesimo se renderlo o meno reversibile, e una volta lanciato non sarà possibile modificarne l'esito. Questo potenziamento può essere utilizzato per rendere potabile acqua impura o contaminata, perchè a tornare liquida sarà solo l'acqua, mentre il deposito inquinante tenderà a posarsi sul fondo.

Risultati particolari

- **In caso di un risultato di 1 nel tiro:** la polvere avrà una colorazione strana.
- **1-1-1:** la pietra ridurrà in polvere tutto ciò con cui verrà a contatto (solo materiale inorganico)
- **2-2-2 o 3-3-3:** la quantità di acqua si raddoppierà invece di tramutarsi in polvere
- **4-4-4:** l'acqua si tramuterà in una densa polvere fangosa
- **5-5-5:** l'acqua si tramuterà in un denso liquido alcolico altamente urticante (cfr. **Sostanza Magica: alcol**)
- **7-7-7:** l'incantesimo riuscirà, ma avrà effetti reversibili (vedi relativo **Potenziamento**) o, in caso di lancio potenziato, avrà effetti permanenti.
- **8-8-8:** l'acqua si tramuterà in vapore tossico (a discrezione del Master)
- **9-9-9:** L'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: tutta l'acqua presente a distanza di 50 metri dal Mago diventerà polvere.

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**.