

# Crea cibo regola

Incantesimo che permette al mago di creare del materiale nutritivo sufficiente a sfamare una o più persone per 12 ore. Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	4
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	all'inizio del round successivo
Bersaglio:	N/A
Gittata:	N/A
Durata:	5 minuti
Apprendimento:	4 PI
Rune:	<i>Fer-Ter</i>
Reagenti:	Aglione, terra, acqua
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-10) Necromanzia (-10)
Classificazioni:	Primo Cerchio



## Descrizione

In questo incantesimo il Mago mescola tra loro i reagenti e trasforma il tutto in agglomerati nutritivi delle dimensioni di 5 cm di lato: il numero di agglomerati potrà variare a seconda dell'ambiente in cui ci si trova (da un minimo di 1 ad un massimo di 4, a seconda anche del tiro del Mago).

Ogni agglomerato è sufficiente a sfamare una persona per circa 12 ore e diventa immangiabile se non viene consumato entro 3 ore.

## 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.

- **Buon sapore:** il Mago può, con l'esercizio, imparare a dare un sapore più accettabile all'agglomerato nutritivo, in modo da renderlo anche piacevole al palato.
- **Abbondanza:** il Mago può investire una quantità maggiore di PotM per creare più cibo (massimo 3 PotM per 3 porzioni aggiuntive)

## Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** Il cibo prodotto avrà un sapore orrendo, sarà assolutamente immangiabile e potrà persino risultare tossico.
- **7-7-7:** l'incantesimo sembrerà aver avuto successo, ma il cibo non sortirà l'effetto sperato. La fame aumenterà anziché diminuire...
- **8-8-8:** il Mago spenderà il doppio del PotM producendo un numero doppio di agglomerati che deperiranno a vista d'occhio a partire da subito!
- **9-9-9:** l'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, formando un enorme agglomerato nutritivo che comincerà a deperire sin da subito!

## 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**.

