

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	{0}
<b>Costo di Lancio:</b>	{1}
<b>Tempo di Lancio:</b>	{2}
<b>Tempo di Attivazione:</b>	{3}
<b>Bersaglio:</b>	{4}
<b>Gittata:</b>	{5}
<b>Durata:</b>	{6}
<b>Apprendimento:</b>	{7}
<b>Rune:</b>	{8}
<b>Reagenti:</b>	{9}
<b>Discipline:</b>	{10}
<b>Classificazioni:</b>	{11}

## Utilizzo

Template da utilizzare per l'inserimento di schede MPS relative agli incantesimi dei Maghi.

## Sintassi di Markup

```

{{MPS-Spell
|Difficoltà
|Costo
|Tempo di Lancio (TdL)
|Tempo di Attivazione (TdA)
|Bersaglio
|Gittata
|Durata
|Costo in PI
|Rune
|Reagenti
|Discipline
|Classificazioni
}}
    
```

## Esempio

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	50 
<b>Costo di Lancio:</b>	10
<b>Tempo di Lancio:</b>	1 azione
<b>Tempo di Attivazione:</b>	2 round
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	10 metri
<b>Durata:</b>	da 1 a 6 ore
<b>Apprendimento:</b>	10 PI
<b>Rune:</b>	<i>Jek-Ak</i>
<b>Reagenti:</b>	Sale, Zolfo

**Discipline:** Sortilegio, Evocazione (-10)

**Classificazioni:** Primo Cerchio, Aurae

## Parameteri

---

Rune, Difficoltà, Costo, Tempo di Lancio (in azioni di gioco), Tempo di Attivazione (in "round"), Bersaglio, Gittata, Durata, Costo in PI, Rune, Reagenti, Discipline, Classificazioni.

Per una spiegazione dettagliata dei parametri MPS di uso comune vedi [Myst Power System](#).

## Rune

---

Le rune che è necessario pronunciare ad alta voce al momento del lancio dell'Incantesimo (se presenti). Per maggiori informazioni vedi [Incantesimi dei Maghi: Le Rune](#).

## Reagenti

---

I materiali che è necessario siano presenti nei pressi del mago affinché l'incantesimo possa avere luogo. Per maggiori informazioni vedi [Incantesimi dei Maghi: I Reagenti](#).

## Discipline

---

Indica la disciplina (o le discipline) di appartenenza dell'incantesimo, ovvero l'Abilità Speciale da utilizzare al momento di effettuare il Tiro per il lancio. Un numero di discipline superiore a 1 indica che l'incantesimo può essere utilizzato da più discipline (a scelta del Mago). Un numero positivo tra parentesi indica il punteggio minimo dell'Abilità Speciale necessario per poterlo lanciare. Un numero negativo tra parentesi indica la penalità da applicare al Tiro nel caso in cui venga utilizzata quella Abilità Speciale. Ad esempio, il seguente valore: Sortilegio, Evocazione (10), Necromanzia (20, -10) sta a significare che l'incantesimo può essere lanciato effettuando:

- un Tiro di Sortilegio (senza limitazioni o penalità).
- un Tiro di Evocazione (a patto di avere almeno 10 punti nell'Abilità).
- un Tiro di Necromanzia (a patto di avere almeno 20 punti nell'Abilità e con una penalità di -10 al Tiro).

## Classificazioni

---

Indica le eventuali classificazioni dell'incantesimo, ovvero le raccolte di ricerche magiche a cui appartiene secondo i criteri in uso sul [Continente di Sarakon](#). I compendi più noti e diffusi sono senza dubbio quelli definiti dalla [Classificazione di Greyhaven](#), che suddivide le ricerche magiche maggiormente conosciute in [Sette Cerchi della Magia](#) e in una pluralità di [Studi Arcani](#) divisi per tipologia ([Aurae](#), [Radiantes](#), [Proiecta](#), [Signa](#), [Speculationes](#), etc.).