

Riparare regola

Incantesimo mediante il quale il mago può tentare di riparare oggetti o armi più o meno danneggiati. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo cerchio** della Magia.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	45 o più (vedi sotto)	
Costo di Lancio:	da 2 a 20 (vedi sotto)	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	da 1 a 6 round	
Bersaglio:	un oggetto danneggiato	
Gittata:	tocco	
Durata:	permanente	
Apprendimento:	5 PI	
Rune:	Hel-Ter	
Reagenti:	Olio [O], sangue [O], a seconda dell'oggetto [O] (a discrezione del Master)	
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia (-10)	
Classificazioni:	Primo Cerchio	

Descrizione

Con questo incantesimo il Mago può tentare di riparare oggetti inanimati (manufatti, utensili, armi, etc.): la difficoltà del Tiro varia a seconda della complessità dell'oggetto e/o della gravità del danno (a discrezione del Master). Di seguito alcuni esempi di difficoltà nel lancio dell'incantesimo:

- 45: Riparazione semplice (crepa, abbozzatura).
- 50: Riparazione normale (corda tagliata, sacco rotto, serie di crepe o graffi).
- 55: Riparazione complessa (vaso rotto, sacco sfondato, corde tranciate e sfilacciate, vele squarciate, etc.)
- 60: Riparazione molto complessa (scudo distrutto, spada spezzata, ruota del carro spaccata).
- 65: Riparazione estremamente complessa (porta distrutta, fogli stracciati in piccoli pezzi).
- 70: Ricostruzione (pagina strappata o macerata, falla in un'imbarcazione)

Di seguito un elenco di fattori che potrebbero contribuire a incrementare la difficoltà:

- Se il danno è causato dal tempo o dall'usura di uno o più materiali: **+10/+20**
- Se il danno è provocato da acido, fuoco o altro materiale distruttivo: **+20**
- Se il mago ha già tentato un tentativo di riparazione per questo oggetto: **+30** per ogni tentativo già effettuato.

Il Mago che abbia una certa esperienza tecnica e conosca bene il tipo di oggetto o di materiale che intende provare a riparare, avrà dei bonus proporzionati alle proprie capacità.

Di seguito alcuni esempi:

- Libro, pergamena o oggetto di lettura: +1 ogni 5 punti in Leggere e Scrivere (nella lingua/alfabeto corrispondenti, altrimenti +1 ogni 10)
- Oggetti in legno: +1 ogni 5 punti in Falegnameria
- Oggetti in metallo: +1 ogni 5 punti in Lavorare Metalli
- Oggetti in pietra: +1 ogni 5 punti in Alchimia
- Oggetti in stoffa: +1 ogni 5 punti in Cucire

Il Mago dovrà cospargere l'oggetto da riparare con un impasto ottenuto mediante la lavorazione dei reagenti, per poi pronunciare le Rune aggiungendo il sangue. Il tempo di preparazione può variare a seconda del danno e del tipo di oggetto. I reagenti specifici necessari dovranno essere decisi dal Master a seconda dell'oggetto da riparare e dovranno essere collegati in qualche modo con la riparazione da effettuare: del legno e del ferro dello stesso tipo della porta da riparare, del vetro per ricostruire una bottiglia rotta, e così via. In nessun caso sarà possibile lanciare questo incantesimo senza i necessari reagenti o utilizzare al loro posto frammenti dell'oggetto da riparare, pena il fallimento automatico del lancio.

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.

- **Bonus al Tiro:** il mago può spendere da +1 a +10 PotM aggiuntivi per ottenere un bonus al Tiro di lancio di pari entità.
- **Ricostruzione:** il mago può tentare una ricostruzione complessa di un oggetto praticamente distrutto o ridotto in pezzi (libro macerato dall'acqua, statua crollata, etc.): la Difficoltà sarà pari a 80 a cui andranno aggiunti gli eventuali incrementi ulteriori descritti sopra.

Risultati particolari

- **In caso di 1:** L'oggetto riparato non tornerà identico all'originale, ma presenterà delle (piccole) differenze a discrezione del Master.
- **Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo costerà la perdita del Costo e del PotM, ma peggiorerà le condizioni dell'oggetto anziché migliorarle.
- **7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma l'oggetto si romperà alla prima sollecitazione, a seconda del danno che si è cercato di riparare.
- **8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il tempo di preparazione e i costi verranno raddoppiati.
- **9-9-9:** L'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: l'oggetto potrebbe esplodere o mutare forma, a discrezione del Master.

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**.