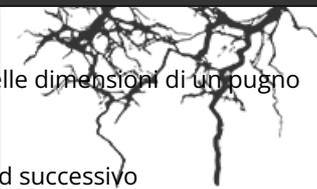


# Simil-Oro regola

Incantesimo con cui il Mago può alterare l'aspetto di una comune pietra, facendola sembrare una pepita d'oro. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Terzo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	45-70
<b>Costo di Lancio:</b>	5 per una pietra delle dimensioni di un pugno
<b>Tempo di Lancio:</b>	3 Round
<b>Tempo di Attivazione:</b>	dall'inizio del Round successivo
<b>Bersaglio:</b>	da 1 a 3 pietre
<b>Gittata:</b>	tocco
<b>Durata:</b>	2d12 ore
<b>Apprendimento:</b>	5 PI
<b>Rune:</b>	<i>Kor-Les-Ter</i>
<b>Reagenti:</b>	una o più pietre
<b>Discipline:</b>	Sortilegio, Necromanzia (-20), Evocazione (-20)
<b>Classificazioni:</b>	<b>Terzo Cerchio</b>



## Descrizione

Questo incantesimo permette al Mago di tramutare temporaneamente l'aspetto di una normalissima pietra in modo che appaia simile ad una pepita d'oro grezza. Per rendersi conto di qualche anomalia è necessario un tiro di Geologia con difficoltà maggiore di quella che si è imposto il Mago al momento di lanciare l'incantesimo.

## Conseguenze legali

La legge punisce severamente la creazione di oro falso: l'esistenza di questo incantesimo è nota in molti ambienti mercantili ed è quindi possibile che pepite particolarmente grandi o dall'aria anche solo moderatamente sospetta vengano controllate con estrema attenzione.

## 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.

- **Pepite multiple:** il Mago è in grado di tramutare fino a 3 sassi in Simil-Oro, spendendo per ciascuno 5 punti di PotM.

## Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** il risultato dell'Incantesimo sarà una pepita dall'aspetto chiaramente fasullo, o per colore, forma, peso e consistenza. Il Mago tuttavia non è in grado di riconoscere i segni del cattivo esito dell'Incantesimo, e sarà convinto che il Simil-Oro prodotto sia convincente.
- **7-7-7:** la pepita prodotta dall'Incantesimo è di particolare bellezza, apparentemente ha un valore molto elevato. La durata dell'Incantesimo è tuttavia ridotta a 2d20 minuti.
- **8-8-8:** l'incantesimo ha successo, ma per 2d10 minuti tutto quel che il Mago toccherà assumerà un aspetto e una consistenza simile all'oro per 1d6 ore
- **9-9-9:** l'incantesimo ha un successo superiore alle aspettative del Mago, che subirà una perdita doppia di PotM; il Mago creerà diverse pepite d'oro, che manterranno questo aspetto per 2d10 giorni.

## 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**.

