

Manomissione regola

Incantesimo che permette al Mago di aprire porte chiuse magicamente con l'incantesimo **Chiusura Magica** ovvero di operare su altri meccanismi e manufatti per manometterli in vario modo senza romperli.

Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio** della Magia. Presenta alcune analogie con l'incantesimo **Telecinesi**, da cui differisce per le modalità di interazione con l'oggetto bersaglio dell'Incantesimo.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	40 o più (vedi Potenziamenti)
Costo di Lancio:	4
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	una porta o un altro meccanismo o manufatto
Gittata:	tocco o fino a 10 metri
Durata:	permanente
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Bes-Ins-Ter-Xot</i>
Reagenti:	nessuno tranne eccezioni (vedi Potenziamenti)
Discipline:	Sortilegio, Evocazione (-10), Necromanzia (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio , Telecinesi



Descrizione

Questo incantesimo prevede due utilizzi fondamentali: annullare gli effetti di un incantesimo di **Chiusura Magica** lanciato in precedenza su un oggetto, ovvero manomettere o scassinare meccanismi e manufatti non incantati.

Aprire una porta chiusa magicamente

L'utilizzo tradizionale dell'incantesimo **Manomissione** consiste nel liberare una porta o lucchetto oggetto di un incantesimo **Chiusura Magica**. Se l'incantesimo avrà successo, la porta o il lucchetto torneranno normali e potranno essere quindi aperti (o scassinati) normalmente.

Manomettere un meccanismo

Con gli anni la ricerca magica legata all'incantesimo **Manomissione** si è allargata: a partire dall'apertura delle serrature non incantate (o appena liberate dall'incantesimo **Chiusura Magica**) è andata via via a ricomprendere altri manufatti più o meno complessi: fibbie, lacci, cinture, ma anche carri, macchine da assedio, catapulte e molti altri oggetti costruiti dall'uomo.

In tutti questi casi l'incantesimo riesce a ripristinare uno stato precedente dell'oggetto, affidandosi a una sorta di "memoria" insita nell'oggetto stesso. E' possibile quindi sciogliere, aprire, districare, in alcuni casi anche svitare o staccare chiodi e collanti. Ciò che invece questo incantesimo non è in grado di fare è rompere o spaccare l'oggetto o le sue componenti, così come non può muoverlo o spostarlo in alcun modo.

Utilizzo base e potenziamenti

Una conoscenza di base di questo incantesimo permette al Mago di aprire porte chiuse magicamente e di manomettere semplici meccanismi che non richiedono conoscenze o esperienza specifica (es. slacciare stivali, sciogliere una cintura, far scorrere un chiavistello, sfilare la ruota di un carro). In poche parole, tutto ciò che può essere fatto a mani nude nel giro di pochi *round* e senza bisogno di effettuare tiri particolari.

Se il Mago intende cimentarsi con meccanismi più complessi ha necessità di specializzarsi e imparare a conoscere meglio il genere di oggetti su cui vuole esercitare la propria influenza.

Esempi di manomissione complessa

Mentre per manomettere meccanismi elementari è sufficiente che il Mago conosca l'incantesimo, se si vuole influire su meccanismi più complessi è necessario avere conoscenze specifiche. Di seguito alcuni esempi:

- **Sabotare una balestra o un arco:** il Mago deve possedere competenze minime nell'arma che intende sabotare (almeno il Costo di Base) oppure almeno 10 in Falegnameria.
- **Sabotare una macchina da assedio:** il Mago deve conoscere sommariamente il meccanismo della macchina, quindi avere un punteggio minimo di 20 in Falegnameria e una conoscenza specifica della macchina che intende sabotare (manuale d'uso, appunti di costruzione, etc.).
- **Manomettere strumentazione alchemica o medica:** il Mago deve conoscere le discipline collegate e le modalità d'uso di simili apparati: è richiesto un punteggio di 10-20 in Alchimia e/o in Curare a seconda dei casi e della complessità dell'apparato (a discrezione del Master).

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 di apprendimento previste dall'apprendimento base, salvo diversamente specificato. 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.

- **Grande Slam:** questo potenziamento consente di unire i due utilizzi principali dell'incantesimo in un'unico lancio: il Mago potrà quindi spezzare una **Chiusura Magica** e contestualmente aprire o manomettere l'oggetto protetto senza bisogno di lanciare due volte l'incantesimo, risparmiando in tal modo una spesa aggiuntiva di Potere Magico (+10 alla Difficoltà).
- **Vizio occulto:** il Mago si specializza a manomettere meccanismi in modo da alterarne minimamente l'aspetto esteriore e l'apparente funzionalità. L'oggetto danneggiato in questo modo sembra ancora in perfetto stato di funzionamento e il difetto sarà scoperto solo al momento dell'utilizzo. (+10 alla Difficoltà).

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**.