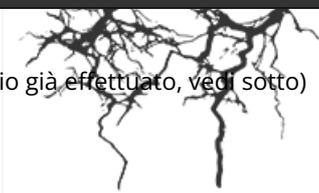


Recupero regola

Incantesimo che permette al Mago di ritrovare temporaneamente le energie dopo uno sforzo intenso e prolungato. E' l'evoluzione dell'incantesimo innato **Respirazione**, appartiene alla disciplina della **Necromanzia** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della Magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	5 (+5 per ogni lancio già effettuato, vedi sotto)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	il mago stesso
Gittata:	N/A
Durata:	5-10 minuti (4 +1d6 o a discrez. del Master)
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Ex-Hel-Syr</i>
Reagenti:	nessuno
Discipline:	Necromanzia, Sortilegio (-20)
Classificazioni:	Primo Cerchio



Descrizione

Con questo incantesimo il Mago può ritrovare un nuovo slancio di energia quando, in seguito ad uno sforzo intenso o prolungato, si ritroverebbe naturalmente privo di forze. A differenza dell'incantesimo innato **Respirazione**, attraverso questo incantesimo il Mago può temporaneamente ridare energia al corpo e di conseguenza aumentare le proprie prestazioni fisiche o evitare eventuali tiri di Resistenza.

IMPORTANTE: questo incantesimo restituisce temporaneamente le energie al Mago ma non si può sostituire al naturale riposo notturno né può venire lanciato a ripetizione per protrarre oltremodo i suoi effetti. Se viene lanciato una seconda volta prima che il Mago abbia avuto il tempo di recuperare naturalmente i suoi costi saranno raddoppiati, quindi triplicati, quadruplicati e così via.

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** l'incantesimo otterrà l'effetto opposto a quello sperato: fiaccherà completamente il Mago, che sarà assalito dall'affanno, dalla stanchezza, e avrà assoluto bisogno di fermarsi a riposare.
- **7-7-7:** l'incantesimo avrà successo, ma il Mago attirerà l'attenzione di tutti i presenti con il suo improvviso e palesemente innaturale exploit
- **8-8-8:** il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato. Sul momento riuscirà a migliorare le proprie prestazioni ma al termine degli effetti dell'incantesimo la stanchezza lo assalirà in pieno, costringendolo a fermarsi e riposare, senza poter reiterare l'incantesimo
- **9-9-9:** l'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto, conferendo un'energia persino pericolosa: il mago non si renderà conto di eventuali danni, ferite o dei propri stessi limiti: non terrà conto dei primi 5 punti di danno sul punteggio globale ai fini delle penalità. Al termine degli effetti dell'incantesimo rischierà di trovarsi con le ferite peggiorate e sarà in ogni caso stremato e bisognoso di riposo assoluto.

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**.