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

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.