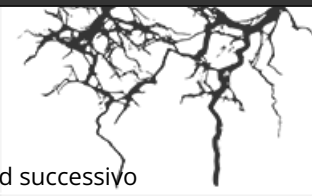


# Invisibilità regola

Incantesimo che permette al corpo del Mago di diventare temporaneamente invisibile.

Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Terzo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	50	
Costo di Lancio:	10	
Tempo di Lancio:	1 Round	
Tempo di Attivazione:	dall'inizio del Round successivo	
Bersaglio:	solo sul mago (tranne <b>Potenziamenti</b> )	
Gittata:	N/D	
Durata:	1d100 + 10 Round	
Apprendimento:	5 PI	
Rune:	<i>Les-Ex-Ysh</i>	
Reagenti:	Talco o sabbia	
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia (-20), Evocazione (-20)	
Classificazioni:	<b>Terzo Cerchio</b>	

## Descrizione

Attraverso questo Incantesimo il Mago può diventare completamente invisibile per un certo periodo di tempo.

I suoi vestiti e il suo equipaggiamento rimarranno visibili, e permetteranno comunque di individuare la sagoma del Mago, a meno che questi decida di privarsene: è invisibile l'intero corpo del Mago, i suoi capelli, e qualunque cosa sia racchiusa all'interno della sua pelle: ad esempio una freccia conficcata nel corpo sarà visibile solo per la parte esterna ad esso, mentre la punta no, così come un piccolo oggetto chiuso nella bocca del Mago sarà invisibile, mentre se stretto in mano rimarrà visibile.

## Durata e interruzione

Il Mago non ha un controllo preciso della durata dell'Incantesimo, che non può essere interrotto volontariamente ma terminerà allo scadere della sua naturale durata. Il Mago non è nemmeno in grado di rendersi conto in anticipo quando l'incantesimo sta per svanire, e rischia quindi tornare visibile in situazioni tutt'altro che tranquille senza poterlo impedire in alcun modo: gli sarà possibile comunque lanciare nuovamente l'incantesimo, pagandone il costo necessario.

## Combattimento

In caso di combattimento, l'avversario del Mago subisce l'intera penalità prevista per il **Bersaglio Invisibile** solo qualora il Mago non indossi abiti né armature, e non impugni armi. Se il Mago brandisce un'arma (o un altro oggetto di simili dimensioni) la penalità del suo avversario si riduce della metà, mentre si annulla se il Mago indossa armature o vestiti di qualsiasi tipo.

## Situazioni particolari

Benchè il Mago sia invisibile, alcune condizioni ambientali particolari possono limitare gli effetti dell'Incantesimo: ad esempio la pioggia forte può disegnare la forma del suo corpo, che continuerà a lasciare impronte nel terreno fangoso o sulla sabbia; in un clima molto freddo il respiro del Mago si condensa in una nuvoletta di vapore, ed il corpo continua a emettere calore e il suo odore naturale.

Il Master valuterà se e in che misura tenere conto di simili fattori.

## 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.

- **Percezione della fine:** il Mago sviluppa la capacità di rendersi conto con un po' di anticipo quando l'incantesimo sta per finire. Pur non potendo modificare tale termine, ha 1d10 Round di "preavviso", che può utilizzare sia per lanciare nuovamente l'Incantesimo, sia per allontanarsi da contesti particolarmente rischiosi.

## Risultati particolari

---

- da 1-1-1 a 5-5-5: l'incantesimo sembrerà riuscire, ma il Mago (o l'eventuale vittima) saranno gli unici a "vedersi invisibili: chiunque altro li vedrà perfettamente
- 7-7-7: l'incantesimo riesce parzialmente, l'invisibilità non è completa: un Tiro Difficile di Individuare è sufficiente per notare qualcosa di strano
- 8-8-8: l'incantesimo ha successo, ma la sua durata sarà particolarmente corta (1d20 + 10 Round)
- 9-9-9: l'incantesimo ha un successo superiore alle aspettative del Mago, che spenderà il doppio del PotM e resterà invisibile per 3d6 ore.

## 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**.