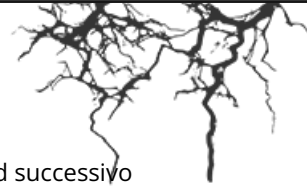


Corazza regola

Incantesimo che tramuta temporaneamente la pelle del Mago in una sorta di Corazza corporea, in grado di assorbire danni da Impatto, Taglio e Punta come una normale armatura. Il Mago con questo incantesimo può proteggere solo il proprio corpo e non altre persone.

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

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	da 4 a 12
Tempo di Lancio:	1 Round
Tempo di Attivazione:	dall'inizio del Round successivo
Bersaglio:	Solo sul Mago
Gittata:	N/D
Durata:	a seconda del tiro
Apprendimento:	4 PI
Rune:	<i>Bes-Ex-Pax</i>
Reagenti:	Sasso
Discipline:	Necromanzia, Evocazione (-10), Sortilegio (-10)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

L'incantesimo **Corazza** permette al Mago alterare temporaneamente la propria pelle, rendendola impenetrabile ai colpi come un'armatura. La protezione di questa corazza sarà di 1 Punto di Protezione per ogni 4 punti di PotM spesi, con un massimo di 3 (per taglio, impatto o punta) al prezzo di alcune penalità (vedi **Caratteristiche della Corazza**). Allo scadere della durata, il Mago ha la possibilità di spendere altri punti di Potere Magico per prolungare l'Incantesimo senza dover recitare nuovamente le Rune e usare il Reagente. Questo incantesimo non può essere lanciato su bersagli diversi dal Mago stesso.

Risultati del tiro

- **45:** Il Mago riesce a creare una Corazza per la durata di 1d6 minuti
- **50:** Il Mago riesce a creare una Corazza per la durata di 2d8 minuti
- **60:** Il Mago riesce a creare una Corazza per la durata di 3d10 minuti
- **70:** Il Mago riesce a creare una Corazza per la durata di 1d6 ore
- **80+:** Il Mago riesce a creare una Corazza per la durata di 12 ore

Caratteristiche della Corazza

La Corazza generata da questo Incantesimo è invisibile ed a diretto contatto con la pelle del Mago: non protegge quindi i vestiti e l'equipaggiamento, che saranno esposti a normale danneggiamento.

La pelle protetta da questa Corazza può essere percepita al tatto, ed ha una consistenza piuttosto rigida. Il Mago è comunque in grado di avvertire il tocco ed ha una sensibilità ridotta ma non nulla. In termini di gioco, la minore elasticità della pelle sottoposta a *corazza* darà al Mago una penalità alla Destrezza e all'Agilità pari a -1 (in combattimento e non) per ogni punto di protezione guadagnato.

Utilizzo con armature o altre protezioni

La *Corazza* potrà essere utilizzata insieme ad armature, vestiti o protezioni di altro tipo: eventuali punti di protezione forniti dall'equipaggiamento convenzionale andranno sommati a quelli dovuti all'incantesimo, così come le relative penalità. Ad esempio, un mago che lancia *Corazza* spendendo 12 punti di Potere Magico indossando un'armatura di cuoio rinforzato avrà una protezione pari a 6/6/5 (taglio/impatto/punta) al costo di una penalità di -9 a Destrezza e Agilità (-6 in caso di manovre di combattimento). Questo perché:

- l'incantesimo *Corazza* lanciato con 12 punti garantisce una protezione pari a 3/3/3, a cui va sommata quella di 3/3/2 fornita dall'armatura di cuoio: il totale è quindi 6/6/5.
- le penalità dell'incantesimo *Corazza* sono pari a -1 a Destrezza e Agilità per ogni punto di protezione fornito, quindi -3 alla Destrezza e Agilità; a queste vanno sommate le penalità previste dall'armatura di cuoio, che sono pari a -6 alla Destrezza e all'Agilità. Sommando le due penalità otteniamo quindi -9 a Destrezza e Agilità.
- nel caso delle manovre di combattimento **la penalità delle armature convenzionali viene dimezzata**: in virtù di questo la penalità di cui sopra si riduce di 3 punti, arrivando a -6.

Il Mago è libero di adattare o modificare questi calcoli come meglio ritiene opportuno: nel caso in cui la regolamentazione di cui sopra risulti troppo complessa è sufficiente limitarsi a raddoppiare (o triplicare) le penalità normalmente previste per l'armatura indossata, o anche impedire al Mago con *Corazza* di indossare efficacemente altre armature.

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.

- **Pelle di Pietra**: il Mago può esercitarsi a generare sul proprio corpo una corazza a placche, evidente e sgradevole alla vista: le placche, simili a pietre, forniscono una protezione di 5 PD (per taglio, impatto o punta) su tutte le parti del corpo. La difficoltà per il lancio di questo Potenziamento è di 60, il suo costo è di 15 PotM e la durata segue le regole normali a seconda del risultato del Tiro (vedi sopra). La *Pelle di Pietra* impedirà al Mago di indossare la maggior parte dei vestiti e delle armature: eventuali abiti indossati al momento del lancio dell'incantesimo verranno lacerati in tutto o in parte (a discrezione del Master); provocherà inoltre una *penalità* di -5 a tutti i tiri di Destrezza e di Agilità (in combattimento e non, secondo quanto previsto normalmente dalla versione base) e -12 all'Aspetto per tutta la durata dell'Incantesimo. Eventuali pugni o calci sferrati dal mago in questa condizione infliggeranno rispettivamente 1d2 e 1d3 danni (in luogo dei consueti 1 e 1d2). Le placche si spaccheranno e/o svaniranno nel corso dell'ora successiva alla fine dell'incantesimo.
- **Corazza parziale**; il Mago ha la possibilità di generare una Corazza solo su una o più parti del corpo da lui decise. Le caratteristiche della Corazza sono identiche a quelle dell'Incantesimo di base, ma i costi di PotM saranno ridotti (1PD per ogni punto di PotM speso per ciascuna parte del corpo).

Risultati particolari

- **In caso di risultato di 1 nel tiro**: l'incantesimo ha successo, ma su una parte del corpo determinata casualmente si formerà un'antiestetica crosta, la pelle si secca e tenderà a screpolarsi e a cadere al termine dell'incantesimo stesso. La protezione è tuttavia invariata.
- **1-1-1**: l'incantesimo scalderà moltissimo la pelle del Mago, causandogli 1d4 Punti di Danno su tutte le parti del corpo.
- **2-2-2**: l'incantesimo scalderà moltissimo la pelle del Mago, causandogli 1d4 Punti di Danno su 1d6 parti del corpo determinate casualmente.
- **3-3-3**: l'incantesimo scalderà moltissimo la pelle del mago, causandogli 1d3 Punti di Danno su 1d4 parti del corpo determinate casualmente.
- **4-4-4**: l'incantesimo colpirà solo le gambe del Mago, ricoprendole di una crosta pesante e rigida, che renderà difficile ogni movimento per 1d6 minuti (-5 Agilità, -5 Destrezza) e che non assicurerà comunque alcuna protezione ai danni.
- **5-5-5**: l'incantesimo colpirà soltanto il viso del Mago, ricoprendolo di una crosta rigida e sgradevole, orribile a vedersi (-10 Aspetto) e scomoda per vedere (-5 Individuare). che si squamerà e cadrà a pezzi nel giro di 1d6 ore.
- **7-7-7**: l'incantesimo riuscirà, ma riguarderà solo 2d6 arti determinati casualmente.
- **8-8-8**: l'incantesimo riuscirà, ma avrà una durata dimezzata rispetto a quella normalmente prevista.
- **9-9-9**: l'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto, ricoprendo il corpo del Mago di una serie di placche di materiale simile alla pietra (vedi *Potenziamenti: Pelle di Pietra*) per 1d6 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**.

Nel corso dello studio pratico del Potenziamento **Pelle di Pietra** il Mago deve tenere presente il rischio che i suoi vestiti rimangano danneggiati a causa della generazione della corazza. Si consiglia pertanto di indossare abiti ampi e non aderenti al corpo.

