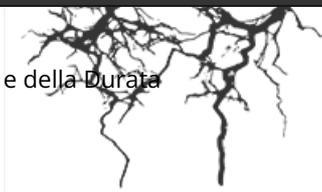


# Imbalsamazione regola

Incantesimo che permette al Mago di preservare dal decadimento un corpo senza vita, sia umano che animale, per un determinato periodo di tempo.

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

| Scheda MPS - Incantesimi     |   |
|------------------------------|---|
| <b>Difficoltà:</b>           | 50+   |
| <b>Costo di Lancio:</b>      | a seconda del Tiro e della Durata               |
| <b>Tempo di Lancio:</b>      | 3 Round   |
| <b>Tempo di Attivazione:</b> | N/D   |
| <b>Bersaglio:</b>            | su un corpo morto                               |
| <b>Gittata:</b>              | tocco   |
| <b>Durata:</b>               | a seconda del tiro                              |
| <b>Apprendimento:</b>        | 4 PI  |
| <b>Rune:</b>                 | <i>Pax-Ura-Mur</i>                              |
| <b>Reagenti:</b>             | Olio, Salnitro                                  |
| <b>Discipline:</b>           | Necromanzia, Evocazione (-30), Sortilegio (-30) |
| <b>Classificazioni:</b>      | <b>Secondo Cerchio</b>                          |



## Descrizione

Questo incantesimo può essere lanciato su un corpo morto (sia umano che animale) e ne arresterà completamente il deterioramento, mantenendolo intatto fino al termine della sua durata. Potrà essere lanciato più di una volta sullo stesso cadavere, allo scopo di prolungarne ulteriormente la conservazione.

Al termine dell'incantesimo il corpo riprenderà il suo normale processo di decadimento.

## Stato di decadimento del corpo

L'incantesimo **Imbalsamazione** blocca il deterioramento del corpo al momento esatto in cui viene lanciato: se effettuato su un corpo appena morto riuscirà a mantenerne l'aspetto relativamente vitale, il colore della pelle tenderà a non sbiadire e si bloccherà la rigidità successiva alla morte; se invece sarà lanciato su un corpo già in fase di decadimento non potrà riportarlo a fasi precedenti di conservazione, ma eviterà che il cadavere si deteriori ulteriormente.

Questa differenza è rilevante anche per l'aspetto olfattivo: un corpo *imbalsamato* immediatamente dopo la morte non emanerà cattivo odore, mentre se si trova in uno stadio più avanzato di decomposizione continuerà a diffondere il tipico odore di cadavere, seppure in maniera meno marcata del normale.

## Risultati del Tiro

- 50: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 7 giorni (1 PotM al giorno)
- 55: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 15 giorni (1 PotM ogni 2 giorni)
- 60: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 30 giorni (1 PotM ogni 4 giorni)
- 65: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 50 giorni (1 PotM ogni 6 giorni)
- 70: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 90 giorni (1 PotM ogni 10 giorni)
- 80: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 6 mesi (1 PotM ogni 20 giorni)
- 90: il mago può imbalsamare il corpo per un periodo di tempo anche molto lungo, a discrezione del Master (1 PotM ogni 30 giorni)

## Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** il corpo si deteriorerà rapidamente davanti al Mago, marcendo e corrompendosi al di là di ogni possibile futuro tentativo di *imbalsamazione*.
- **7-7-7:** l'incantesimo riesce; tuttavia al corpo continueranno a crescere capelli e unghie (o peli, nel caso di un animale) ad un ritmo simile a quello di un essere vivente.
- **8-8-8:** l'incantesimo riesce ed il corpo darà l'impressione innaturale di "sembrare vivo" più di quanto non sarebbe ragionevole immaginare, risultando persino tiepido al tatto; tuttavia la durata dell'incantesimo è ridotta della metà.
- **9-9-9:** l'incantesimo riesce a perfezione ed il corpo, oltre a preservarsi dal decadimento, assume un aspetto migliore, sia pure in modo compatibile con l'attuale stato di decomposizione.

## 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**.