

Campo di stasi regola

Incantesimo che permette al Mago di isolare una zona nella quale sarà impossibile lanciare incantesimi. Il campo non può rompere Incantesimi precedentemente attivi all'interno dell'area, ma li interromperà temporaneamente fino a quando resteranno al suo interno.

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

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	50	
Costo di Lancio:	10 ogni ora	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	un'area di 5x5x5 metri	
Gittata:	entro l'area visiva	
Durata:	un'ora o più	
Apprendimento:	5 PI	
Runer	Kor-Fer-Les-Mur	
Reagenti:	prisma o specchio	
Discipline:	Sortilegio, Evocazione (-10), Necromanzia (-20)	
Classificazioni:	Secondo Cerchio	

Descrizione

Utilizzando questo incantesimo, il Mago può creare una sorta di "zona morta" dell'area massima di 5x5x5 metri, dove sarà impossibile lanciare incantesimi. Il campo non può rompere Incantesimi precedentemente attivi all'interno dell'area, ma li interromperà temporaneamente fin quando resteranno al suo interno. In tal modo, ad esempio, un Mago con **Invisibilità** e **Volare** perderà entrambe queste facoltà se si trova o entra nel campo di stasi, fino a quando resterà al suo interno. Il Campo di Stasi è del tutto invisibile ad occhio nudo salvo risultati particolari (vedi sotto). Questo incantesimo non può essere in alcun modo interrotto dal mago, né da altri incantesimi, prima dello scadere della sua durata.

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.

- **Campo fluttuante:** con un grande sforzo di concentrazione, il Mago è in grado di spostare lentamente il *Campo di Stasi*, muovendolo alla velocità di 1 metro al minuto, con un costo aggiuntivo di 1 di PotM per metro. Il Campo di Stasi può essere spostato al massimo di 10 metri, in una sola direzione orizzontale (non verso il cielo o sotto terra). Sarà impossibile farlo "tornare indietro" dopo averlo mosso dalla sua posizione originaria.

Risultati Particolari

- **1:** per ogni 1 presente nel tiro il Campo di Stasi sarà più piccolo di 1 metro cubo e durerà un'ora in meno.
- **7-7-7:** Il Campo di Stasi sarà visibile a occhio nudo e avrà aspetto e colori simili a quelli dei fenomeni atmosferici basati sulla rifrazione della luce (arcobaleno, aurora boreale, etc.).
- **9-9-9:** Il mago spenderà 1d30 punti PoTM aggiuntivi rispetto a quelli previsti. Tutta la zona circostante si riempirà di diversi Campi di Stasi (fino a 10, a seconda del PoTM in eccesso), la cui collocazione sarà ignota anche al Mago stesso, aventi durata considerevolmente superiore a quella indicata.

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**.