

Chiusura Magica regola

Incantesimo che permette al Mago di chiudere magicamente una porta qualsiasi, rendendola impossibile da aprire con mezzi normali (chiavi, attrezzi da scasso, etc.) per un certo periodo di tempo.

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

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	40 o più	
Costo di Lancio:	6 + un costo ulteriore per ogni giorno o più	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	una porta	
Gittata:	tocco o fino a 10 metri	
Durata:	un giorno o più	
Apprendimento:	6 PI	
Runes:	<i>Bes-Ins-Ter</i>	
Reagenti:	limatura di ferro o scaglie di serpente	
Discipline:	Sortilegio, Evocazione (-10), Necromanzia (-20)	
Classificazioni:	Secondo Cerchio	

Descrizione

Con questo incantesimo il Mago può bloccare magicamente una porta, o per meglio dire una serratura, per uno o più giorni. Per tutta la durata dell'incantesimo la porta non potrà essere aperta con la sua chiave né scassinata, ma soltanto da un incantesimo di **Manomissione** oppure ricorrendo a un'operazione basata sulla forza bruta (sfondata, scardinata, divelta, etc.). In quest'ultimo caso la porta risulterà innaturalmente più robusta e resistente: pari a una porta rinforzata se di legno, pari a una porta in ferro se rinforzata, e così via. La difficoltà prevista dall'incantesimo varia a seconda che il Mago possa toccare la porta (diff. 40) oppure operi ad una certa distanza, entro 10 metri da essa (diff. 60).

Durata e costi in PotM

Il Mago non è in grado di controllare alla perfezione la durata di questo incantesimo, che può variare a seconda del risultato del tiro effettuato.

- **40:** la porta resterà chiusa per 1d10 giorni (costo aggiuntivo in PotM: 1 ogni giorno aggiuntivo dopo il primo)
- **50:** la porta resterà chiusa per 3d10 giorni (costo aggiuntivo in PotM: 1 ogni 2 giorni aggiuntivi dopo il primo)
- **60:** la porta resterà chiusa per 3d10 giorni (costo aggiuntivo in PotM: 1 ogni 3 giorni aggiuntivi dopo il primo)
- **70 o più:** la porta resterà chiusa per sempre o per un lungo periodo di tempo (a discrezione del Master. Per i primi 3d10 giorni il costo aggiuntivo sarà di 1PotM ogni 3 giorni, poi di 1PotM al mese fino alla fine della durata dell'incantesimo o alla distruzione della porta)

Casi particolari

Questo incantesimo può funzionare su porte di varia natura, in legno, metalliche, ma anche su botole o scrigni. Non è soltanto la serratura ad essere incantata ma tutta la porta nel suo insieme, ivi compresi eventuali paletti, lucchetti e chiavistelli.

Qualora il Mago intenda usare questo incantesimo su porte di dimensioni molto superiori al normale (i portoni di un castello, le porte di una città), il Master provvederà ad aumentare in proporzione i costi in PotM ed eventualmente la difficoltà di lancio (+10).

Interruzione

In qualsiasi momento il Mago può spezzare questo incantesimo, purché si trovi entro breve distanza dalla porta incantata. Se il Mago è lontano dalla porta, questa rimarrà bloccata fino alla sua naturale conclusione. L'Incantesimo consuma 1 punto di PotM per ogni giorno (o due, tre giorni, a seconda del risultato del tiro) oltre il primo, che verranno scalati dal Mago al momento del risveglio.

Traccia magica

Questo incantesimo lascia una "traccia magica" sulla porta incantata. Ciò significa che un qualsiasi Mago può riuscire, con un tiro di **Percezione dello Yoki**, ad accorgersi della natura magica della chiusura.

L'utilizzo dell'incantesimo **Percezione della Magia** può dare informazioni anche più precise sull'incantesimo che è stato fatto, in particolare da quanto tempo sia attivo e quanto tempo ancora durerà.

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.

- **Allarme:** il Mago è in grado di percepire, a distanza, se la porta viene sfondata o aperta. E' in grado anche di sentire se la porta dovesse subire "attacchi" importanti, sia pure non risolutivi, e la loro natura. La sensazione per il Mago sarà sgradevole, quasi come se avvertisse in prima persona il danno arrecato alla porta a cui si è magicamente legato. L'esperienza consumerà 1 punto di PotM se la porta viene danneggiata seriamente e 2 punti di PotM se viene violata o distrutta.

Risultati particolari

- **In caso di risultato di 1 nel tiro:** la serratura della porta si romperà irrimediabilmente al termine dell'incantesimo (a discrezione del Master, se applicabile)
- **7-7-7:** la porta sembrerà chiusa solo in presenza del Mago
- **8-8-8:** l'incantesimo funzionerà alla perfezione, lasciando però sulla serratura o sulla porta uno strano alone luminoso
- **9-9-9:** l'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: la porta non si aprirà mai più se non sarà distrutta.

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**.