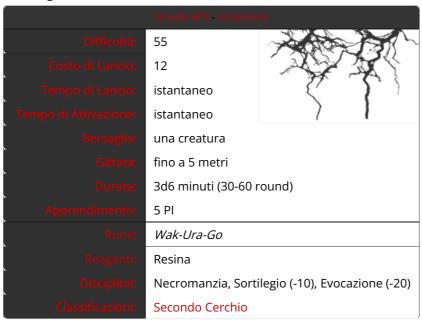
Torpore regola

Incantesimo che permette al Mago di rallentare i movimenti di una creatura vivente. Viene spesso studiato insieme all'Incantesimo Velocità, che ne rappresenta l'esatto contrario.

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



Descrizione

Questo incantesimo permette al Mago di rallentare i movimenti di una creatura vivente, umana o animale. Agisce sul sistema nervoso della vittima, che avrà la sensazione di non controllare completamente i movimenti del corpo e sarà infastidita da tremori e formicolii agli arti.

La vittima dovrà effettuare un Tiro di VOL+COS +3d10 avente come difficoltà il risultato del Tiro del Mago al momento del lancio dell'Incantesimo: in caso di fallimento i suoi movimenti saranno sensibilmente rallentati, ed avrà l'obbligo di ritirare il dado più alto di qualunque prova di DES e AGI fino al termine della durata dell'Incantesimo.

Bersagli talentuosi

Nel caso in cui il bersaglio dell'Incantesimo sia dotato di Talento in una o più Abilità di AGI o DES, il ritiro del dado più alto avverrà solo dopo l'eventuale utilizzo del Talento, e il suo risultato non potrà quindi essere ritirato.

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.

- Bonus al Tiro: il mago può spendere da +1 a +5 PotM aggiuntivi per ottenere un bonus al Tiro di lancio di pari entità.
- Incremento della gittata: il mago può spendere +4 PotM aggiuntivi per ottenere un incremento della gittata di ulteriori 5 metri (non cumulabile).

Risultati particolari

- 1-1-1 e 2-2-2: l'incantesimo investirà il Mago invece del suo bersaglio. Il Mago sarà fortemente intorpidito in tutto il corpo per 1d6 ore
- 3-3-3: l'incantesimo colpirà uno dei compagni o amici del Mago, invece del suo Bersaglio designato. In assenza di amici o alleati del Mago, sarà lui stesso vittima dell'Incantesimo.
- 4-4-4: il Mago sarà investito da un forte tremore alle gambe, che gli faranno perdere l'equilibrio e rovinare al suolo. Resterà incapace di rialzarsi per 2d6 minuti
- 5-5-5: l'incantesimo non sortirà alcun effetto, provocando tuttavia uno spreco doppio di PotM
- 7-7-7: il Mago attirerà l'attenzione di tutti i presenti
- 8-8-8: il Mago spenderà il doppio del PotM, ottenendo un risultato maggiore del previsto: la vittima, oltre a sentirsi intorpitida e a subire gli effetti dell'Incantesimo, sarà anche investita da una scarica di dolore lungo la spina dorsale, che gli causerà 2d4 danni
- 9-9-9: il Mago spenderà il quadruplo del PotM. La vittima, oltre a essere intorpidita e a subire gli effetti dell'Incantesimo, sarà investita da una scarica di dolore lungo la spina dorsale e sugli arti, che gli causerà 2d8 danni.

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.

E' necessario che l'esercizio pratico sia corredato dall'esperimento su una cavia: per poterlo svolgere, il Mago ha bisogno di un animale o una persona su cui tentare il lancio dell'incantesimo.