Ragnatela regola

Incantesimo che permette al Mago di evocare una robusta ragnatela dalle dimensioni massime di 3x3x3 m, entro una distanza di 15 m da lui.
Appartiene alla disciplina dell'Evocazione e, secondo la Classificazione di Greyhaven, fa parte del Terzo Cerchio della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	50-70 (vedi *Potenziamenti*)
Costo di Lancio:	8
Tempo di Lancio:	1 Round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	ad area
Gittata:	fino a 15 metri
Durata:	10 minuti
Apprendimento:	8 PI
Rune:	*Fer-Kor*
Reagenti:	ragno
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-10), Necromanzia (-10)
Classificazioni:	Terzo Cerchio

Descrizione

Questo incantesimo permette al Mago di evocare una robusta Ragnatela dalle dimensioni massime di 3x3x3 metri, che può lanciare immediatamente su una o più vittime.
La ragnatela è di colore biancastro semi-trasparente, appiccicosa e infiammabile, e resterà nel luogo su cui cade fino allo scadere della durata dell'incantesimo, o fino a quando sarà distrutta o bruciata.

Liberarsi da una Ragnatela

Ogni creatura imprigionata nella Ragnatela per liberarsi deve effettuare un tiro di Forza ed ottenere un risultato minimo di 60, dopodichè ha bisogno di due Round di tempo (o più, a discrezione del Master).
Il tiro di Forza per liberarsi può essere effettuato ad ogni Round.

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.

- **Robustezza**: il Mago impara a rendere la sua Ragnatela più resistente e difficile da spezzare. Per farlo deve dichiarare, al momento del Lancio dell'Incantesimo, di accrescere la difficoltà (da 50 a 70, a sua discrezione). Se riesce, la Ragnatela ha una robustezza maggiore e per liberarsi la difficoltà aumenta fino a un massimo di 80 (Difficoltà autoimposta dal Mago + 10). Se non riesce, la Ragnatela non si materializza e l'incantesimo non ha effetto.

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5**: l'incantesimo crea una ragnatela sopra la testa del Mago, che viene imprigionato assieme a chi gli sta accanto
- **7-7-7**: l'incantesimo riesce ma la ragnatela ha una forza dimezzata
- **8-8-8**: l'incantesimo riesce, ma con un costo raddoppiato di PotM
- **9-9-9**: l'incantesimo incanala tutto il PotM residuo del Mago, creando una ragnatela di eccezionali dimensioni e resistenza

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.

Memorabilia

Campagna di Caen

L'incantesimo **Ragnatela** è l'incantesimo che Guelfo da Flavigny utilizza più di frequente, e con ottimi risultati. Nel corso della sua lunga esperienza di mago avventuriero, il giovane rampollo di Flavigny imprigiona nella sua Ragnatela:

- ne I misteri dell'Oghan Craobb una creatura demoniaca e i rapitori di Rosalie Lambert,

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **Annika**.