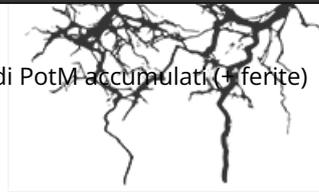


Accumulazione regola

Incantesimo che permette al Mago di collegare le proprie energie fisiche e mentali al fine di rigenerare il proprio Potere Magico. Appartiene alla disciplina della **Necromanzia** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	40
Costo di Lancio:	1 punto di Volontà per 4 punti di PotM accumulati (+ferite)
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	il Mago
Gittata:	N/A
Durata:	permanente
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Ysh-Bes-Ex</i>
Reagenti:	Nessuno
Discipline:	Necromanzia, Evocazione (-20), Sortilegio (-20)
Classificazioni:	Primo Cerchio



Descrizione

Questo incantesimo permette di collegare le proprie energie fisiche e mentali, e di effettuare un vero e proprio "spostamento delle proprie risorse": nel corso del Round del lancio dell'incantesimo, il mago dovrà chiudere gli occhi, concentrarsi intensamente e recitare le Rune. Dopodiché avrà la possibilità di spendere 1 punto di Volontà per rigenerare istantaneamente 3 punti di Potere Magico.

L'operazione non sarà indolore: l'afflusso di sangue al cervello comprometterà pesantemente le energie fisiche del Mago, che subirà, a seconda del tiro, danni temporanei per ciascuna "accumulazione".

I punti di Volontà verranno recuperati secondo le consuete modalità (1p al giorno, a discrezione del Master).

Risultati del tiro

- **da 40 a 50:** il Mago rigenera 4 punti di PotM, subendo 2 Pd temporanei alla testa e 4 sullo Status Globale
- **da 51 a 60:** il Mago rigenera 4 punti di PotM, subendo 1 Pd temporaneo alla testa e 3 sullo Status Globale
- **da 61 a 70:** il Mago rigenera 4 punti di PotM, subendo 1 Pd temporaneo alla testa e 2 sullo Status Globale
- **71 o più:** il Mago rigenera 4 punti di PotM subendo 1 Pd sullo Status Globale

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.

- **Riduzione del danno:** il Mago accuserà 1 Pd in meno sullo Status Globale rispetto a quelli previsti.

Risultati particolari

- **In caso di un risultato di 1 nel tiro:** il Mago potrà scegliere tra recuperare 1 punto di PotM in meno o subire 1pd addizionale allo Status Globale.
- **1-1:** L'incantesimo non avrà alcun effetto. Il Mago soffrirà di un intenso mal di testa in conseguenza dell'incantesimo, che durerà per alcuni minuti. Il malore si affievolirà nel corso del tempo, ma fino a quel momento per lui sarà impossibile concentrarsi a sufficienza per lanciare altri incantesimi.

Apprendimento

Per apprendere le basi di questo incantesimo è necessario uno studio iniziale pari ad almeno 60 ore da autodidatta oppure di 30-60 ore con l'aiuto di un maestro o precettore esperto. Al termine di questa fase sarà possibile tentare il

lancio dell'incantesimo autonomamente con una penalità iniziale pari a -20. Tale penalità potrà essere ridotta permanentemente al ritmo di -1 al giorno a patto che il mago si eserciti nello studio e/o nel lancio dell'incantesimo per almeno 2-3 ore nell'arco della giornata. Il Master è libero di modificare le penalità previste e/o le modalità di apprendimento a seconda di circostanze particolari.

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**.