

# Velocità regola

Incantesimo che permette al Mago di velocizzare i movimenti propri o di un'altra creatura vivente. Viene spesso studiato insieme all'Incantesimo **Torpore**, che ne rappresenta l'esatto contrario.

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

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	1 Round
Tempo di Attivazione:	dall'inizio del Round seguente
Bersaglio:	una creatura
Gittata:	tocco
Durata:	1d6 minuti (10-60 round)
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Bes-Ura-Gor</i>
Reagenti:	Polvere di Ali di Farfalla
Discipline:	Necromanzia, Sortilegio (-10), Evocazione (-20)
Classificazioni:	<b>Secondo Cerchio</b>



## Descrizione

Attraverso questo incantesimo il Mago potrà incrementare la reattività del proprio (o altrui) corpo e diminuire i tempi di reazione dei propri riflessi. In termini di gioco, il Personaggio affetto dall'Incantesimo avrà l'obbligo di ritirare il dado più basso in tutti i Tiri legati ad attività fisiche (Agilità e Destrezza) fino al termine dell'Incantesimo. L'incantesimo, una volta lanciato, non potrà essere interrotto fino al termine della durata prevista.

Al termine dell'Incantesimo il Personaggio avvertirà gli arti pesanti e indeboliti e, in termini di gioco, accuserà una penalità di -5 a tutte le azioni fisiche (Agilità e Destrezza) per 1 minuto (10-12 round).

## Casi particolari

Il bersaglio dell'Incantesimo è *obbligato* a ritirare il dado più basso anche quando si tratta di risultati sopra la media (8 in caso di tiri come 8-8-9, 9 in caso di tiri come 9-0-0, etc.): è quindi possibile che, in alcuni casi, porterà a un risultato peggiorativo rispetto al Tiro iniziale. Allo stesso modo l'incantesimo potrà favorire, in alcuni casi, l'uscita di eventuali Tris negativi (ad esempio con un tiro come 3-3-2, dove bisogna ritirare il 2 esponendosi alla possibilità di un risultato di 3-3-3): questi effetti collaterali ben rappresentano, in termini di gioco, la difficoltà del Personaggio nel controllare la velocità innaturale di cui è oggetto e la inevitabile perdita di precisione.

L'incantesimo non consente di ritirare **Tris**, ma può (e anzi deve) essere utilizzato in tutti i casi di **singolo uno** e di **doppio uno**, dando al Personaggio la possibilità di evitare il fallimento automatico della prova.

## Bersagli talentuosi

Nel caso in cui il beneficiario dell'Incantesimo sia dotato di **Talento** in una o più Abilità di AGI o DES, il ritiro del dado più basso avverrà prima dell'eventuale utilizzo del Talento.

## Risultati particolari

- 1-1-1 e 2-2-2: l'incantesimo avrà un effetto opposto (vedi l'incantesimo **Torpore**) e si abatterà sul Mago, che sarà fortemente intorpidito in tutto il corpo per 1d6 ore
- 3-3-3: l'incantesimo investirà con effetti opposti (vedi l'incantesimo **Torpore**) 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 a causa dei violenti spasmi muscolari
- 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 iniziando a muoversi a scatti, investito da violenti tic nervosi e movimenti inconsulti
- 8-8-8: il Mago spenderà il doppio del PotM, ottenendo raddoppiando la durata dell'Incantesimo, al termine del quale sarà investito da una grave stanchezza che gli causerà un -5 a tutte le attività per 2d6 minuti.
- 9-9-9: il Mago spenderà il quadruplo del PotM, la durata dell'incantesimo sarà raddoppiata e dovrà ritirare necessariamente il dado più basso e anche il secondo dado più basso, se il suo risultato è minore di 6. Al termine dell'incantesimo il Mago (o il bersaglio dell'incantesimo) sarà esausto, ed avrà un malus di -5 per 1d4 ore a tutte le attività.

## 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**.