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:	*Bes-Ura-Gor*
Reagenti:	Polvere di Ali di Farfalla
Discipline:	Necromanzia, Sortilegio (-10), Evocazione (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio

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 abbatterà 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.