

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.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	55	
Costo di Lancio:	12	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	una creatura	
Gittata:	fino a 5 metri	
Durata:	3d6 minuti (30-60 round)	
Apprendimento:	5 PI	
Runes:	Wak-Ura-Go	
Reagenti:	Resina	
Discipline:	Necromanzia, Sortilegio (-10), Evocazione (-20)	
Classificazioni:	Secondo Cerchio	

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 intorpidita 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.