

Insonnia regola

Incantesimo che permette al mago di mantenere artificialmente sveglio sè stesso o un'altra persona, limitando fortemente gli effetti immediati di stanchezza, sonno, sfinimento.

Costituisce un'evoluzione dell'incantesimo innato **Sveglia**, appartiene alla disciplina della **Necromanzia** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	40 o più (vedi sotto)
Costo di Lancio:	5
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	una persona
Gittata:	tocco
Durata:	24 ore successive all'ultima dormita
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Kor-Wak-Pax</i>
Reagenti:	nessuno
Discipline:	Necromanzia, Sortilegio (-20)
Classificazioni:	Necromanzia

Descrizione

Con questo incantesimo il Mago può controllare fortemente gli effetti negativi di sonnolenza, stanchezza e spossatezza su sé stesso o su un'altra persona. Questo significa che il destinatario resterà sveglio e relativamente vigile per tutta la durata dell'incantesimo, senza correre il rischio di addormentarsi. Il sonno è tuttavia solo "rimandato" e l'organismo non recupera realmente le energie: al termine della durata dell'incantesimo il soggetto avrà bisogno di dormire e subirà una penalità di -5 a tutte le azioni fin quando non riuscirà a farlo.

Potenziamenti

- **Insonnia reiterata:** L'incantesimo potrà essere ripetuto fino a 2 volte aggiuntive sullo stesso soggetto, per rimandare la necessità di dormire di ulteriori 24 ore fino a un massimo complessivo di 3 giorni (72 ore). Il lancio della prima reiterazione avrà una Difficoltà pari a 50 e produrrà una penalità di -10 al termine dell'effetto; il lancio della seconda reiterazione avrà una Difficoltà pari a 70 e produrrà una penalità di -20 al termine dell'effetto. In tutti i casi una singola notte di sonno sarà sufficiente ad annullare tutte le penalità.
- **Insonnia di gruppo:** Il Mago potrà lanciare questo incantesimo su un numero di bersagli superiore a uno simultaneamente: ciascun bersaglio (minimo 2) costerà 3 punti di *Potere Magico*.

Apprendimento

Seguire le normali **regole di apprendimento** adottando i seguenti parametri:

- **Teoria:** 40 ore da autodidatta, 20 con maestro o precettore.
- **Pratica:** Penalità iniziale di -20, scalabile mediante lo *studio applicato* secondo quanto previsto dalle **regole generali**.