

# Paralisi regola

Incantesimo che permette al mago di paralizzare o rallentare temporaneamente le funzioni muscolari di uno o più arti di un'altra persona.

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

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	50 (un arto), o 70 (vedi Potenziamenti)
<b>Costo di Lancio:</b>	5 (un arto), 20 (vedi Potenziamenti)
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	una persona
<b>Gittata:</b>	tocco
<b>Durata:</b>	1d3 ore (un arto), 1d100 Round (vedi Potenziamenti)
<b>Apprendimento:</b>	5 PI
<b>Rune:</b>	<i>Kor-Gor</i>
<b>Reagenti:</b>	nessuno
<b>Discipline:</b>	Necromanzia, Sortilegio (-20)
<b>Classificazioni:</b>	<b>Necromanzia</b>



## Descrizione

Questo incantesimo permette al mago di rallentare o bloccare le funzioni muscolari di un arto o di tutto il corpo di una vittima, per un certo periodo di tempo.

Per fare ciò, il mago dovrà toccare l'arto della vittima con una mano, pronunciando contemporaneamente le Rune. La vittima può effettuare un tiro di **Volontà** + 3d10 di difficoltà pari a 50. In caso di successo la vittima è libera di muoversi ed avvertirà soltanto un fastidioso formicolio all'arto. Se fallirà il tiro di pochi punti (da 1 a 10) l'arto non viene paralizzato completamente ma la sua operatività è compromessa per tutta la durata dell'incantesimo (doloroso formicolio, movimento dimezzato, impossibilità di camminare, correre o impugnare un'arma, a seconda dell'arto colpito). Nel caso di un fallimento superiore ai 10 punti l'arto sarà paralizzato e completamente inutilizzabile.

## Modalità di tocco

Perché questo incantesimo abbia effetto, il Mago deve toccare l'arto che intende paralizzare. Non è necessario che ci sia un contatto diretto con la pelle nuda, ma abiti particolarmente pesanti o armature possono rendere più difficile il lancio dell'incantesimo.

Le difficoltà previste sono quelle medie, valide in caso di abiti normali. Se il Mago ha la possibilità di toccare la pelle nuda avrà una difficoltà minore (-5 al tiro), mentre se la vittima è protetta da abiti molto pesanti o da armature la difficoltà sarà maggiore (da +5 a +10).

## 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.

- **Paralisi cardiaca:** attraverso uno studio specifico e dedicato, il Mago può riuscire a paralizzare il muscolo cardiaco e indurre un grave malore nella vittima, che arriverà a rischiare la morte se non effettuerà un tiro di **Resistenza** maggiore di 50 o sarà rianimata entro pochi minuti da qualcuno in grado di farlo. Per riuscire a indurre una paralisi cardiaca il Mago deve disporre di una vittima immobilizzata, ed ha bisogno di premere con forza sul petto della vittima per almeno due Round, pronunciando le Rune. La difficoltà del tiro è pari a 70. **IMPORTANTE:** la necessità di premere saldamente sul petto della vittima rende praticamente impossibile lanciare questo incantesimo su una persona addormentata senza svegliarla.
- **Corpo di pietra:** il Mago può paralizzare l'intero corpo della vittima, bloccando il controllo di tutti i muscoli volontari. Per farlo deve effettuare un tiro di difficoltà 70 e spendere 20 punti di PotM. La durata della paralisi sarà casuale e in ogni caso minore rispetto a quella di un singolo arto: 1d100 Round, che verranno calcolati segretamente dal Master.
- **Maschera di pietra:** con questo potenziamento il Mago può causare una paralisi facciale nella vittima, che non potrà parlare, gridare nè aprire e chiudere gli occhi. Il Mago deve mettere una mano in faccia al bersaglio mentre pronuncia le Rune, la difficoltà è di 60.

## Risultati particolari

---

- 1-1-1: l'incantesimo si rifletterà interamente sul Mago, che si ritroverà paralizzato in tutto il corpo per 1d100 Round
- 2-2-2: l'incantesimo fallirà. Il Mago, spossato, crollerà al suolo privo di sensi per 1d3 ore, se non sarà svegliato e soccorso
- 3-3-3: l'incantesimo paralyzerà il braccio del Mago subito dopo il tocco, anzichè il bersaglio prescelto
- 4-4-4: l'incantesimo paralyzerà una gamba del Mago, invece del bersaglio prescelto
- 5-5-5: l'incantesimo non sortirà alcun effetto, provocando tuttavia uno spreco doppio di PotM
- 7-7-7: l'incantesimo avrà successo, ma il Mago attirerà l'attenzione di tutti i presenti
- 8-8-8: il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato
- 9-9-9: l'incantesimo assorbirà consumerà 4 volte il costo di PotM previsto, causando seri danni muscolari all'arto colpito

## 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.