

Controllo reazioni regola

Incantesimo che permette al Mago di alterare le emozioni di una vittima, scatenando irrefrenabili reazioni di riso, rabbia o apatia. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio della Magia**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	50 o più (vedi <i>potenziamenti</i>) + VS
Costo di Lancio:	8
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	una vittima (o più, vedi <i>potenziamenti</i>)
Gittata:	10 metri
Durata:	10 minuti
Apprendimento:	5 PI
Rune:	Kor-Ura-Rem-Gor
Reagenti:	Nessuno
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia (-10), Evocazione (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

Questo incantesimo permette al Mago di scatenare reazioni in una vittima contro la sua volontà suscitando riso, rabbia o un'innaturale apatia.

L'incantesimo non tocca i reali sentimenti della vittima, limitandosi ad alterarne le reazioni superficiali ed epidermiche: la vittima può cercare di contenere o controllare tale effetto effettuando un tiro di VOL + Freddezza + 3d10: il punteggio ottenuto andrà sottratto quello realizzato dal Mago al momento del lancio dell'incantesimo. Maggiore sarà la differenza tra i due tiri, più sarà incontrollabile la reazione provocata secondo quanto descritto nella seguente tabella:

- **20 o più:** la vittima riuscirà a resistere all'impulso indotto dal Mago, sopprimendo il bisogno di ridere, o l'eccesso di rabbia, o scrollandosi di dosso l'apatia.
- **10-19:** la vittima riuscirà a controllare le reazioni indotte dal Mago, sopprimendo il bisogno di ridere, o l'eccesso di rabbia, o scrollandosi di dosso l'apatia. In ogni caso fatterà a controllare le proprie reazioni e questo impegno renderà difficile effettuare azioni che richiedano particolare concentrazione (lanciare un Incantesimo, mirare con un arco, etc.), che subiranno una penalità di -5 per i successivi 3 Round.
- **0-9:** il Mago riuscirà a scatenare le reazioni desiderate nella vittima, che non riuscirà a trattenere le risa, la collera o l'apatia, indipendentemente dal contesto e da ciò che accade intorno a sé. La vittima non capisce quale sia la causa di una simile reazione, ma ne subisce in pieno gli effetti. Attraverso questo incantesimo il Mago può mettere a disagio una persona facendola scoppiare a ridere durante un funerale, può causare incidenti diplomatici scatenando la rabbia e il nervosismo durante una trattativa, incrinare un rapporto d'amore instillando una forzata apatia durante un incontro romantico.
- **meno di 0 (tiro di Freddezza inferiore al Tiro del Mago):** le reazioni della vittima vengono esasperate, esplodendo in maniera violenta e incontrollabile. Le risa diventano talmente spasmodiche da costringere la vittima a piegarsi in due, la rabbia provocherà eccessi di violenza, l'apatia spingerà il destinatario dell'Incantesimo a abbandonare qualsiasi attività stia svolgendo, causando un senso di profonda insoddisfazione e inutilità.

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.

- **Risata contagiosa:** questo potenziamento consentirà al Mago di indurre una risata "di gruppo" all'interno di un'area delle dimensioni massime di 5x5 metri: tutti gli esseri viventi compresi all'interno dell'area saranno chiamati ad un tiro di VOL + Freddezza + 3d10 per resistere al sortilegio, seguendo le regole descritte sopra. A ciascun Tiro dovrà inoltre essere applicata una penalità di -5 per ciascun Tiro che risulti inferiore al Tiro del Mago: nel caso in cui questa penalità provochi il fallimento di altri Tiri, questi contribuiranno ad incrementarla ulteriormente secondo un meccanismo "a cascata". Gli effetti dell'Incantesimo cesseranno all'istante per chiunque esca dall'area influenzata o allo scadere della *Durata* prevista. (+10 alla Difficoltà)
- **Campo di violenza:** questo potenziamento consentirà al Mago di indurre odio e pensieri violenti all'interno di un'area delle dimensioni massime di 5x5 metri: tutti gli esseri viventi compresi all'interno dell'area saranno chiamati ad un tiro di VOL + Freddezza + 3d10 per resistere al sortilegio, seguendo le regole descritte sopra. A ciascun Tiro dovrà inoltre essere applicata una penalità di -5 per ciascun Tiro che risulti inferiore al Tiro del Mago: nel caso in cui questa penalità provochi il fallimento di altri Tiri, questi contribuiranno ad incrementarla ulteriormente secondo un meccanismo "a cascata". Gli effetti dell'Incantesimo cesseranno all'istante per chiunque riceva o infligga una ferita di grave entità, perda i sensi e/o esca dall'area influenzata, ovvero allo scadere della *Durata* prevista. (+10 alla Difficoltà)

Risultati particolari

- **1-1-1:** l'incantesimo è un totale fallimento, la vittima si rende conto del tentativo del Mago e resterà del tutto padrona delle proprie reazioni
- **2-2-2:** il Mago susciterà nella vittima designata delle reazioni del tutto opposte a quelle desiderate
- **3-3-3:** l'incantesimo colpirà uno dei compagni del Mago, o in loro assenza il Mago stesso
- **4-4-4:** l'incantesimo colpirà il Mago invece della vittima designata, causandogli uno scoppio di pianto irrefrenabile, singhiozzi e lacrime
- **5-5-5:** l'incantesimo colpirà il Mago invece della vittima designata, causandogli un violentissimo e rumoroso accesso di risa
- **7-7-7:** il Mago sarà coinvolto dalla reazione emotiva della sua vittima, iniziando a sua volta a ridere, a innervosirsi o a deprimersi
- **8-8-8:** il Mago sarà coinvolto dalla reazione emotiva della sua vittima, iniziando a sua volta a ridere, a innervosirsi o a deprimersi
- **9-9-9:** l'incantesimo è un successo che oltrepassa le aspettative e assorbe il doppio dell'abituale costo in PotM. Le reazioni saranno di conseguenza estremamente intense, violente, incontrollabili.

Apprendimento

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di Annika.