

Tocco debilitante regola

Incantesimo che permette al Mago di indebolire sensibilmente un avversario, attraverso il contatto diretto con la sua pelle.

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

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	40	
Costo di Lancio:	8	
Tempo di Lancio:	istantaneo	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	una creatura	
Gittata:	tocco	
Durata:	1 ora	
Apprendimento:	5 PI	
Rune:	<i>Bes-Mur</i>	
Reagenti:	Cenere, Fungo Dente di Morto (vedi Potenziamenti)	
Discipline:	Necromanzia, Evocazione (-20), Sortilegio (-20)	
Classificazioni:	Secondo Cerchio	

Descrizione

Il Mago si deve strofinare le mani con la cenere e toccare il bersaglio recitando le Rune: la creatura si sentirà improvvisamente molto debole, perderà 1d6 PD e subirà una perdita temporanea di 12 punti di Forza e 6 di Costituzione. Le perdite sono cumulabili (dopo 3 o 4 tocchi qualsiasi individuo crolla al suolo privo di sensi per via dell'esaurimento della Costituzione). I danni non sono di natura materiale, quindi la vittima potrà evitare di tirare per non svenire e non morire, ma contano ai fini di eventuali penalità ai movimenti o alle Abilità Primarie. I punti persi si recuperano al ritmo di 1 per turno, dopo il termine dell'Incantesimo.

Penetrabilità delle vesti e delle armature

Perché questo incantesimo abbia effetto, il Mago deve la creatura che intende indebolire. 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).

Non è possibile lanciare questo incantesimo a distanza.

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.

- **Sussurro**: il Mago può esercitarsi a lanciare questo incantesimo sussurrando le Rune a voce molto bassa, impercettibile anche da una persona che si trovi nelle immediate vicinanze. La difficoltà è di 50.
- **Effetto ritardato**: il Mago riesce a ritardare di 2d6 Round gli effetti dell'Incantesimo. Per ottenere questo risultato è necessario il Reagente di ordine superiore, il **Fungo Dente di Morto**, che dev'essere strofinato sulla mano prima del Tocco.

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** l'incantesimo colpirà il Mago invece del bersaglio prescelto; sarà il Mago a subirne in pieno gli effetti, perderà 1d4 PD e subirà un calo temporaneo di 15 punti di Forza e 8 di Costituzione.
- **7-7-7:** il Mago pronuncerà le Rune a voce molto alta, attirando l'attenzione degli astanti su di sé e sul gesto plateale che compie.
- **8-8-8:** l'incantesimo ha successo, ma il Mago nei successivi 2d4 Round sarà afflitto da un fastidioso mal di testa (-2 INT e -2 VOL)
- **9-9-9:** l'incantesimo ha un successo superiore alle aspettative del Mago, che subirà una perdita doppia di PotM; il Bersaglio subisce la perdita di 2d6 PD e un calo temporaneo di 18 punti di Forza e 12 di Costituzione.

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**.