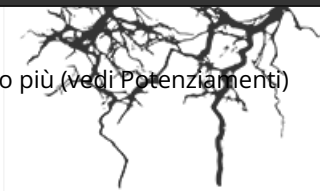


Sonno regola

Incantesimo che permette al Mago di addormentare magicamente da 1 a 3 persone, animali o creature umanoidi entro i 10 metri di distanza da lui.

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

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	8 (vedi sotto) o più (vedi Potenziameti)
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	1 creatura o più (vedi Potenziameti)
Gittata:	10 metri dal Mago
Durata:	8 PI per ogni 12 ore di sonno (max 48)
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Bes-Les-Wak</i>
Reagenti:	sabbia o polvere, talco
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia, Evocazione (-20)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

Con questo incantesimo il Mago potrà addormentare un essere umano (o creatura umanoide o altro animale di media stazza) che si trovi entro 10 metri da lui. Per resistere all'incantesimo, la vittima dovrà:

- effettuare un **check** di Volontà con una penalità di -5.
- effettuare un Tiro di Volontà + Volontà + 3d10 e sottraendo il risultato ottenuto alla Difficoltà dell'incantesimo (se il check è riuscito) oppure al risultato del Tiro realizzato dal Mago (se il check non è riuscito).

Il risultato della suddetta differenza andrà utilizzata per determinare gli effetti dell'incantesimo secondo la tabella seguente:

- **20 o più:** la vittima cadrà in un sonno profondo nel giro di 1 *round*, ignorando eventuali suoni o rumori circostanti. Potrà essere svegliata normalmente se scossa, schiaffeggiata o esposta a suoni o rumori di intensità molto superiore a quelli presenti nei dintorni al momento del lancio dell'incantesimo. Il sonno, se non interrotto, durerà fino al termine della Durata prevista dall'incantesimo.
- **10-19:** la vittima cadrà in uno stato di forte stordimento, accusando una penalità di -10 a tutte le azioni fino a quando non verrà scossa energicamente o schiaffeggiata da un altro Personaggio o fino al termine della Durata prevista dall'incantesimo.
- **0-9:** la vittima cadrà in uno stato di affaticamento, accusando una penalità di -5 a tutte le azioni fino a quando non verrà scossa energicamente o schiaffeggiata da un altro Personaggio o fino al termine della Durata prevista dall'incantesimo.
- **0 o meno:** Il potere non avrà alcun effetto.

Caratteristiche del bersaglio

L'incantesimo è pensato per agire sui centri nervosi di creature con una massa celebrale non superiore a quella umana: potrà quindi essere utilizzato per addormentare esseri umani, creature umanoidi e la maggior parte degli animali di dimensioni grosso modo analoghe a quelle di un uomo (scimmie, cavalli, tigri etc.) o inferiori (cani, gatti, serpenti, etc.). L'incantesimo ha buone probabilità di funzionare anche su creature più grandi di un essere umano ma avente una conformazione del cranio e/o una massa celebrale simile (orsi, gorilla di grandi dimensioni, orchi e, più in generale, mammiferi di **grandi** dimensioni). In questi casi il Master potrà aumentare il costo del potere di 2 punti.

Limitazioni

Una creatura che sia stata oggetto di questo incantesimo, a prescindere dal risultato ottenuto, non subirà altri effetti da lanci successivi da parte del medesimo Mago fino al termine della durata prevista. In altre parole non sarà possibile addormentare due volte la stessa creatura - o addormentare una creatura che abbia resistito al sonno o che sia stata

svegliata anzitempo - per un numero di ore pari alla Durata del primo tentativo. Questa limitazione non si applica - ovviamente - ad incantesimi diversi dal *Sonno* o se l'incantesimo viene lanciato da un Mago diverso.

Potenziamenti

- **Bersagli multipli:** L'incantesimo potrà essere utilizzato per addormentare fino a 3 bersagli. Ciascun bersaglio superiore al primo costerà 2 punti di PotM addizionali. Il *check* di Volontà di ciascun bersaglio avrà inoltre una penalità ridotta (-2 in caso di due bersagli, 0 nel caso di tre).

Risultati particolari

- **7-7-7:** l'Incantesimo verrà lanciato senza reagenti (o i reagenti non avranno effetto). Si consideri quindi l'apposita tabella.
- **8-8-8:** il Mago dovrà effettuare lui stesso un Check di Volontà (con penalità di -5) per evitare di cadere addormentato
- **9-9-9:** l'incantesimo convoglierà i punti di PotM residui, addormentando seduta stante tutti gli esseri viventi nel raggio di 10 metri

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**.