

# Crampo regola

Incantesimo che permette al Mago di infliggere un dolore improvviso e molto acuto, simile ad un crampo, ad una vittima. La vittima non subirà danni ed il dolore svanirà da solo in breve tempo senza lasciare traccia.

L'incantesimo non è riconosciuto dalla [Classificazione di Greyhaven](#) e fa parte delle cosiddette [Stregonerie](#).

Scheda MPS - Incantesimi	
<b>Difficoltà:</b>	da 50 a 70 (vedi sotto)
<b>Costo di Lancio:</b>	6
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	una persona o un animale
<b>Gittata:</b>	a seconda del tiro
<b>Durata:</b>	1 round
<b>Apprendimento:</b>	6 PI
<b>Rune:</b>	<i>Bes-Hivas!</i>
<b>Reagenti:</b>	nessuno
<b>Discipline:</b>	Necromanzia, Evocazione (...), Sortilegio (...)
<b>Classificazioni:</b>	<b>Ars Malefica</b>



## Descrizione

La vittima colpita da questo incantesimo dovrà effettuare un tiro di *Freddezza* avente difficoltà uguale o superiore al risultato del Tiro per il lancio dell'incantesimo (entro il minimo e il massimo risultato previsto): in caso di fallimento la vittima proverà un dolore acuto avente intensità variabile a seconda della differenza tra il suo Tiro e quello del mago:

- **da 0 a 9:** la vittima sarà costretta a gemere per il dolore e subirà una penalità di -10 alla sua prossima azione (-5 se si tratta di una manovra di difesa).
- **da 10 a 19:** la vittima sarà costretta a urlare per il dolore e subirà una penalità di -20 alla sua prossima azione (-10 se si tratta di una manovra di difesa).
- **20 o più:** la vittima sarà costretta a urlare per il dolore e a portare le mani sul muscolo dolorante, piegandosi o massaggiandosi a seconda dei casi. Non potrà quindi effettuare alcuna azione, sarà eventualmente costretto a chiudersi in difesa e avrà una penalità di -10 a tutte le manovre di difesa per l'intera durata del round.

La vittima potrà sempre scegliere di non effettuare la sua azione (e/o di chiudersi in difesa) per evitare di dover scontare la penalità prevista.

L'arto colpito dal crampo andrà determinato a caso tirando 1d20 e confrontando il risultato con l'apposita [tabella del punto d'impatto](#).

Questo incantesimo è particolarmente adatto per far perdere la concentrazione ad un Mago, ma riesce ad ottenere effetti altrettanto apprezzabili (un dolore acuto provocato al momento giusto può far imbizzarrire un animale, impedire un attacco pericoloso, provocare errori di mira ad un arciere etc); il crampo non provoca ferite reali e svanisce senza lasciare traccia nel round successivo a quello di lancio.

## 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 di apprendimento 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.

- **Bonus al Tiro:** il mago può spendere +1/+5 punti di potere magico per ottenere un bonus al Tiro di pari entità.
- **Crampo localizzato:** il mago può mirare ad un arto specifico, per il quale assumerà una penalità di -20 al tiro. Se lanciato sulla testa, colpirà con tutta probabilità le gengive o le mascelle a causa dell'origine muscolare del dolore. Il dolore localizzato a un arto specifico non provoca mutamenti sostanziali agli effetti dell'incantesimo, al tempo stesso il Master potrebbe premiare il mago applicando un -5/-10 ulteriore nel caso in cui l'azione da penalizzare coinvolga direttamente l'arto interessato.

## Risultati particolari

---

Vedi [tabella dei risultati particolari](#).

## Apprendimento

---

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel e Annika.