

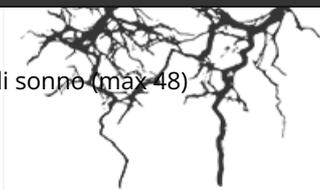
Polvere del sonno regola

Incantesimo che consente al mago di creare una polvere che, se inalata, fa cadere una o più creature in un sonno profondo avente durata e caratteristiche variabili.

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

Assieme a **Sonno**, è l'unico incantesimo ad oggi noto che consente di alterare lo stato di coscienza di un essere vivente, prerogativa tipicamente riservata ai **Sekhmet**: per questo motivo il suo utilizzo è sovente guardato con sospetto dalla chiesa e dall'autorità costituita.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	8 per ogni 12 ore di sonno (max 48)
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1-3 creature
Gittata:	10 metri dal Mago
Durata:	fino a 12 ore o fino più (vedi Potenzianti)
Apprendimento:	5 PI
Runes:	<i>Ins-Wak-Nyx</i>
Reagenti:	Polvere di talco [O]
Discipline:	Sortilegio, Necromanzia (-10), Evocazione (-10)
Classificazioni:	Secondo Cerchio



Descrizione

Con questo incantesimo il Mago potrà infondere in una manciata di polvere di talco una modesta quantità di potere magico, conferendogli la facoltà di indurre un sonno profondo in caso di ingestione o aspirazione. Il quantitativo massimo di polvere che può essere incantato è pari a quello che può essere contenuto all'interno del pugno del mago, tipicamente sufficiente per addormentare fino a 3 creature.

Modalità di lancio

Il Mago dovrà recitare le rune tenendo la polvere chiusa nel palmo della mano per tutta la durata dell'incantesimo. Al termine del lancio, la polvere sarà pronta per essere utilizzata, con un valore di difficoltà pari al Tiro effettuato dal mago.

Funzionamento

Ciascuna creatura che entrerà in contatto con un quantitativo sufficiente di polvere dovrà effettuare:

- un check di Volontà con una penalità di -5.
- un Tiro di Volontà + Volontà + 3d10, 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, oppure 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, oppure 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).

Limitazioni

Una creatura che sia stata oggetto di questo incantesimo, a prescindere dal risultato, sviluppa una elevata resistenza ad esso per circa 48 ore a partire dal termine dell'effetto subito. Questo significa che non sarà possibile:

- addormentare una seconda volta una creatura su cui la polvere ha già avuto effetto (per le successive 48 ore a partire dal suo risveglio);
- addormentare una seconda volta una creatura su cui la polvere **non** ha avuto effetto (per le successive 48 ore a partire dalla sua esposizione);
- estendere la durata del sonno indotto dalla polvere prima che la creatura che si risvegli;

Le limitazioni di cui sopra valgono sia che si tratti della stessa polvere utilizzata dal Mago nella prima occasione, sia che si tratti di altra polvere preparata in precedenza o successivamente, anche se preparata da un altro mago. Sfruttando questa particolarità, alcuni ricercatori hanno trovato un utilizzo alternativo della polvere del sonno, utilizzandola come antidoto ad altra polvere (vedi *Potenziamenti*).

Potenziamenti

Antidoto

Consente di ottenere, in luogo della normale polvere del sonno, una sorta di polvere antidoto, che potrà essere utilizzata per "immunizzare" le creature con cui verrà a contatto per diversi giorni. La polvere antidoto funziona in tutto e per tutto come la polvere del sonno con le uniche differenze relative alla durata e al fatto che, quando viene aspirata o ingerita, non sortisce alcun effetto.

Spezia

- Reagenti aggiuntivi: sale [O], pepe [O]

Mescolando il talco con una mistura di sale e pepe in quantità pari a 1/10, questo potenziamento consente di ottenere una polvere commestibile, che dovrà poi essere assunta o somministrata oralmente per avere effetto. La spezia può essere utilizzata per condire non più di 500 grammi di alimenti solidi o semisolidi (carne, pesce, insalata, budino, etc), risultando sostanzialmente insapore, ma non può essere diluita all'interno di sostanze liquide o cremose. Per costi, funzionamento, numero di bersagli e durata, fare riferimento all'incantesimo base.

Pozione

- Reagenti aggiuntivi: acqua [O], olio [O], erbe [O], contenitore [O]

Consente di ottenere una polvere particolarmente solubile che, nel giro di poche ore, dovrà essere disciolta in una soluzione appositamente preparata a tale scopo: una volta pronta, la pozione dovrà essere poi assunta o somministrata oralmente per avere effetto. Affinché il potenziamento abbia esito positivo, la pozione richiede la presenza di acqua, olio e almeno una delle seguenti erbe: Valeriana, Luppolo, Melissa, Lavanda, Passiflora. La pozione può essere diluita in non più di mezzo litro di alimenti liquidi o cremosi (acqua, vino, minestra, purè, etc), risultando sostanzialmente insapore, ma non può essere utilizzata per condire cibi solidi o semisolidi. A differenza della normale polvere del sonno, che perde la sua efficacia dopo circa 12 ore, la pozione si mantiene attiva per diversi giorni (1 per ogni punto di difficoltà superiore al 60 ottenuto sul Tiro), a patto di preservarla dal contatto con l'aria o altri gas: per questo motivo, tipicamente viene utilizzato un contenitore di vetro dotato di tappo a chiusura ermetica. Per costi, funzionamento e numero di bersagli, fare riferimento all'incantesimo base.

Risultati particolari

- **7-7-7:** l'Incantesimo avrà successo, ma la polvere risulterà avere un colore particolarmente eccentrico e un notevole effetto colorante, che la renderà difficilissima da nascondere o da occultare nei cibi e nelle bevande.
- **8-8-8:** l'incantesimo avrà successo, producendo il doppio della dose prevista: tuttavia, il Mago dovrà effettuare lui stesso il check e il tiro necessari per evitare di cadere addormentato.
- **9-9-9:** l'incantesimo produrrà una polvere altamente concentrata, avente un'efficacia 9 volte superiore al normale per numero di bersagli e durata. Le creature che dovessero assumerla nelle dosi normalmente previste dovranno effettuare un check di Costituzione con una penalità di -5 e successivamente un Tiro di Costituzione + Resistenza + 3d10, 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): in caso di fallimento la creatura cadrà in un coma irreversibile che porterà alla morte per consunzione nel giro di qualche giorno.

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**.