

Di AMP & JK, tratto dal sito www.knightsinthenorth.com

Questa è la versione invertita dell'incantesimo Ingrandire, descritto a pagina 137 del manuale del gioco di ruolo DUNGEON CRAWL CLASSICS.

RIDURRE

Livello: 1°	Gittata: 9 m • Durata: 1 x LI turni • Tempo di Lancio: 1 round • Tiro Salvezza: Vol vs prova
Informazioni generali	<p>Attingendo alle capricciose energie delle fate, l'incantatore rimpicciolisce il bersaglio con la magia. Gli oggetti bersaglio si riducono in maniera proporzionale e, se l'incantesimo viene usato contro una creatura, anche i suoi averi più prossimi ne subiscono gli effetti.</p> <p>Nel caso di armi rimpicciolite, il Giudice può usare la catena dei dadi per ridurne opportunamente il danno: le spade lunghe diventano pugnali e gli archi più piccoli scoccano frecce più minute. Questi effetti sono lasciati alla discrezione del giudice, con l'indicazione che una riduzione della taglia del 20% dovrebbe causare una riduzione del danno pari a -1d.</p> <p>Si noti che i bersagli riluttanti possono effettuare un tiro salvezza su Vol per evitarne gli effetti, ma ogni bersaglio può decidere di non tirare.</p>
Manifestazione	Tirare 1d4: (1) un raggio di luce scintillante e multicolore; (2) una nebbia spiraleggiante che avvolge il bersaglio; (3) scossoni intermittenti accompagnati da un trillo; (4) una trasformazione immediata, accompagnata da un comico botto.
Corruzione	Tirare 1d4: (1) la testa dell'incantatore si rimpicciolisce del 30%; (2) la bocca dell'incantatore diventa tanto piccola da risultare ridicola; (3) le mani dell'incantatore diventano grottescamente piccole; (4) i piedi dell'incantatore diventano minuscoli se confrontati con il resto del corpo.
Ritorsione	Tirare 1d3: (1) l'effetto va storto e l'incantesimo colpisce invece gli averi dell'incantatore, che vengono rimpiccioliti permanentemente del 20%; (2) l'effetto dell'incantesimo viene invertito e bisogna tirare sulla tabella dell'incantesimo Ingrandire (vedi DCC, pagina 137) con un bonus +10 alla prova d'incantesimo; (3) l'incantesimo viene invertito e colpisce il bersaglio sbagliato: chiunque si trovi entro 9 metri dal bersaglio (senza includere quest'ultimo) viene colpito dall'incantesimo Ingrandire (vedi DCC, pagina 137), tirando con un bonus +10 alla prova d'incantesimo.
1	Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + ritorsione + contaminazione del patrono; (1-2) corruzione; (3) contaminazione del patrono (o corruzione in assenza di patrono); (4+) ritorsione.
2-11	Perso. Fallimento.
12-13	Fallimento, ma l'incantesimo non è perso
14-15	La taglia bersaglio diminuisce del 10%; anche se è imbarazzante, l'effetto è per lo più cosmetico. A seconda della situazione, ciò potrebbe essere utile, ad esempio, per strisciare attraverso spazi angusti mentre si è corazzati pesantemente o si trasportano carichi ingombranti.
16-19	La taglia del bersaglio diminuisce 25%; il bersaglio subisce una penalità -2 a tiri per colpire e per i danni a causa della potenza ridotta e della confusione.
20-23	La taglia del bersaglio viene dimezzata. Il bersaglio subisce una penalità -4 a tiri per colpire e per i danni, ma la CA riceve un bonus +2 grazie alle dimensioni ridotte. Inoltre la velocità di movimento viene ridotta di 1/3 dato che gli arti si accorciano. Un bersaglio di taglia umana rimpicciolisce fino ad assumere la taglia di un halfling e ne guadagna i vantaggi dovuti alla piccola statura, consentendogli di infilarsi in spazi molto angusti.
24-26	La taglia del bersaglio viene ridotta a 1/4 di quella originaria, subendo una penalità -6 a tiri per colpire e per i danni. La CA riceve un bonus +4 e la velocità di movimento viene dimezzata. Il bersaglio perde temporaneamente il 25% dei PF e le capacità fisiche vengono ridotte a discrezione del Giudice (a titolo indicativo, un essere umano diventerebbe forte grosso modo quanto una fata forte).
27-30	La taglia del bersaglio viene ridotta a 1/10 di quella originaria, subendo una penalità -8 a tiri per colpire e per i danni. La CA riceve un bonus +6 e la velocità di movimento viene ridotta di 2/3. Il bersaglio perde temporaneamente il 50% dei PF e una quantità significativa di forza fisica a discrezione del giudice (a titolo indicativo, un essere umano diventerebbe forte grosso modo quanto un pixie). La cosa interessante è che questo effetto colpisce anche la potenza magica, riducendo del 50% la gittata e i danni inflitti da ogni incantesimo, a causa di una manifestazione attraverso un canale più piccolo.
31-33	La taglia del bersaglio viene ridotta a una frazione di quella originaria, rimpicciolendosi a circa il 5% della sua statura normale. Il bersaglio subisce una penalità -12 a tutti i tiri per colpire e per i danni fisici, ma la CA riceve un bonus di +10. Inoltre la velocità di movimento, i PF, la gittata e i danni degli incantesimi vengono tutti ridotti del 75%. Il bersaglio è fisicamente molto minuto: un bersaglio di taglia umana diventerebbe grosso modo delle dimensioni del proprio pollice quando in taglia normale e, pertanto, gli effetti più ampi di questa trasformazione vengono lasciati alla discrezione del Giudice.
34+	Il bersaglio continua a rimpicciolire finché non sembrerà svanire! Un bersaglio umano diventa abbastanza piccolo da cavalcare una formica e gli effetti più ampi di questo risultato dipendono soprattutto dalle condizioni e dall'ambiente in cui ha luogo la trasformazione. L'effetto dell'incantesimo dura solo per 1 turno, ma gli orrori innominabili che attendono lo sfortunato personaggio, che ha la taglia di un insetto in un mondo ciclopico, sono a discrezione del giudice; ciò che avverrà con maggiore probabilità è un'emozionante avventura per la sopravvivenza in un mondo totalmente alieno per l'avventuriero momentaneamente minuscolo, dato che trovarlo sarà di certo una sfida per chiunque non abbia una lente d'ingrandimento a portata di mano.