

Flash regola

Incantesimo che permette al mago di sprigionare un improvviso e violento flash di luce, in grado di accecare momentaneamente chiunque vi sia esposto. Appartiene alla disciplina del **Sortilegio** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia. Costituisce un'evoluzione dell'incantesimo innato **Luce**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	40-60
Costo di Lancio:	da 4 a 8
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	all'inizio del round successivo
Bersaglio:	N/A
Gittata:	a portata di tiro
Durata:	un attimo
Apprendimento:	5 PI
Rune:	<i>Ak-Les</i>
Reagenti:	zolfo
Discipline:	Sortilegio, Evocazione, Necromanzia (-10)
Classificazioni:	Primo Cerchio



Descrizione

Per lanciare questo incantesimo il mago deve lanciare lo Zolfo in aria, o in direzione del bersaglio e urlare le Rune. Appena questo incantesimo sarà pronunciato, un flash potentissimo di luce si sprigionerà dallo zolfo; tutti coloro che si trovano entro 5 metri dall'esplosione senza aver distolto o protetto gli occhi dovranno realizzare un Tiro di Resistenza pari alla Difficoltà che il Mago si è dato al momento di provare a lanciare l'incantesimo (MAX. 60).

Chi viene accecato ha l' 1% di probabilità di perdere per sempre (o per molti mesi, a discrezione del Master) l'uso della vista, e resterà comunque accecato per 1d6+1 round.

Utilizzo del reagente

Lo zolfo utilizzato nell'incantesimo viene completamente consumato.

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.

- **Ritardo:** il mago può ritardare l'esplosione di luce causata dall'incantesimo, pagando 1 punto di PotM per ogni Round di attesa.
- **Flash colorato:** il mago può scegliere di colorare a proprio piacimento il flash di luce. In questo modo può adoperare l'incantesimo per mandare segnali anche a grande distanza, scagliando lo zolfo verso l'alto.

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Flash scoppierà in direzione opposta a quella voluta dal Mago: lui e eventuali compagni saranno le vittime dell'incantesimo
- **7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il Flash risulterà meno efficace del previsto (a discrezione del Master)
- **8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il Flash potrà attirare l'attenzione di uomini o animali nei paraggi (a discrezione del Master)
- **9-9-9:** L'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: il flash sarà potentissimo e accecherà chiunque anche per alcune ore.

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**.