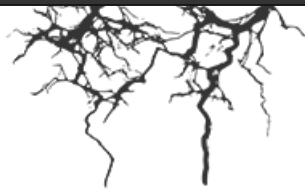


Nube sulfurea regola

Incantesimo che crea una nube tossica delle dimensioni di 3x3x3 metri a una distanza massima di 10 metri dal Mago. Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio della magia**.

L'evoluzione naturale di questo ramo di studi è rappresentata dall'incantesimo **Miasma**, appartenente al **Secondo Cerchio della magia**.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	8
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	un'area delle dimensioni di circa 3x3x3 metri
Gittata:	fino a 10 metri
Durata:	3d10 round
Apprendimento:	8 PI
Rune:	<i>Fer-Syr-Kor</i>
Reagenti:	Zolfo (essenziale), cenere, sangue
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-20), Necromanzia (-20)
Classificazioni:	Primo Cerchio



Descrizione

Questo incantesimo crea una nube di Zolfo in una zona di 3x3x3 metri a una distanza massima di 10 metri dal Mago. Tutti gli esseri presenti nell'area dovranno realizzare con successo un tiro di Resistenza a Veleni e Malattie, sottrarre il risultato a quello del Tiro ottenuto dal Mago e confrontare il risultato ottenuto con la tabella seguente:

- **0 o meno:** nessun effetto rilevante.
- **da 1 a 9:** bruciore agli occhi e difficoltà respiratorie: -5 a tutte le prove di individuare, ascoltare e distinguere odori e -1d3 punti temporanei sullo Status Globale per ogni *round* di permanenza all'interno..
- **da 10 a 15:** intenso bruciore agli occhi e severe complicazioni respiratorie: -5 a tutte le prove di individuare, ascoltare e distinguere odori e -1d6 punti temporanei sullo Status Globale per ogni *round* di permanenza all'interno.
- **da 16 a 20:** intenso bruciore agli occhi e severe complicazioni respiratorie: -5 a tutte le prove di individuare, ascoltare e distinguere odori e -1d8 punti temporanei sullo Status Globale per ogni *round* di permanenza all'interno.
- **da 20 a 29:** insopportabile bruciore agli occhi e congestione dell'apparato respiratorio: -5 a tutte le prove di individuare, ascoltare e distinguere odori e -1d10 punti temporanei sullo Status Globale per ogni *round* di permanenza all'interno.
- **30 o più:** violenta infiammazione agli occhi, principio di soffocamento e asfissia: il personaggio è costretto a tenere gli occhi chiusi e avrà difficoltà a compiere qualsiasi azione, compresa quelle volte a uscire dalla nube. -1d10 punti temporanei sullo Status Globale per ogni *round* di permanenza all'interno.

I punti temporanei persi all'interno della *nube sulfurea* sono da considerarsi temporanei e vengono recuperati al ritmo di 1 pd per Round non appena il PG ha modo di respirare aria pulita. I tiri contro lo stordimento, svenimento e la morte vanno effettuati normalmente, ma in luogo della morte la Nube provocherà un semplice svenimento per una o più ore (a discrezione del Master). La nube è soggetta al vento e agli agenti atmosferici e può dunque spostarsi dal luogo originario.

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.

- **Nube invisibile:** con l'esercizio, il Mago può riuscire a limitare l'odore e la visibilità della nube, in modo da renderla meno percepibile a chiunque si trovi all'interno o all'esterno di essa e favorire così l'ingresso delle vittime e/o allarmare il più tardi possibile quelle già all'interno. Per percepire la "nube invisibile" sarà necessario un tiro di Individuare o di Distinguere Odori avente difficoltà pari al Tiro effettuato dal Mago al momento del lancio dell'incantesimo: i *malus* dovuti ai *round* di permanenza nella nube non dovranno essere considerati per questo tiro specifico in quanto gli effetti della nube non rendono più difficile accorgersi della nube stessa da parte di chi si trova al suo interno.

Risultati particolari

- **1-1-1:** la nube verrà creata intorno al corpo del Mago e tenderà a spostarsi con esso fino alla sua quasi inevitabile perdita dei sensi.
- **2-2-2:** la nube verrà creata in un posto casuale nei pressi del Mago e/o dei suoi alleati e sarà inodore e poco visibile (vedi *nube invisibile* nei Potenzamenti di questo incantesimo).
- **3-3-3:** la nube verrà creata intorno al corpo di uno degli alleati del Mago (se presente) e tenderà a spostarsi con esso fino alla sua quasi inevitabile perdita dei sensi.
- **4-4-4 e 5-5-5:** la nube verrà creata in un posto casuale nei pressi del Mago e/o dei suoi alleati.
- **7-7-7:** l'incantesimo darà l'impressione di essere perfettamente riuscito, ma la nube si disperderà dopo appena 3 *Round*
- **8-8-8:** l'incantesimo darà l'impressione di essere perfettamente riuscito, ma avrà costi doppi e la nube avrà dimensioni doppie
- **9-9-9:** l'incantesimo consumerà 4 volte il costo di PotM previsto: gli effetti verranno amplificati di conseguenza

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**.