


Miasma regola

Incantesimo che permette al Mago di creare una nube altamente tossica in una zona di 5x5x5 metri, ad una distanza massima di 10 metri da sè. Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Secondo Cerchio** della magia.

Miasma è il risultato di studi volti a rendere più efficace l'incantesimo **Nube sulfurea**, del **Primo Cerchio** della magia, di cui costituisce una naturale evoluzione: la sostanza evocata attraverso questo incantesimo è molto tossica, potenzialmente mortale, a differenza della **Nube sulfurea**, che può essere solo urticante.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	60	
Costo di Lancio:	20	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	il round successivo	
Bersaglio:	un'area delle dimensioni di circa 5x5x5 metri	
Gittata:	fino a 10 metri	
Durata:	3d10 round	
Apprendimento:	8 PI	
Runes:	<i>Fer-Os-Syr-Kor</i>	
Reagenti:	Zolfo (essenziale), cenere, sangue	
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-20), Necromanzia (-20)	
Classificazioni:	Secondo Cerchio	

Descrizione

Questo incantesimo crea una nube altamente tossica in una zona di 5x5x5 metri, ad una distanza massima di 10 metri dal Mago. Tutti gli esseri presenti in quell'area dovranno realizzare un tiro di **Resistenza ai Veleni**, e subire i seguenti effetti a seconda della Difficoltà raggiunta:

- meno di 40: Forte tosse, sangue dagli occhi, bruciori al viso: 6d6 danni al Globale e perdita dei sensi per 3d10 minuti. Morte dopo 3-5 Round di permanenza nell'area infetta.
- 40: Forte tosse, sangue dagli occhi: 4d6 danni al Globale, -30 a tutte le azioni. Possibile svenimento (Tiro di Resistenza, Difficoltà 60), morte dopo 5-10 Round di permanenza nell'area infetta.
- 50: Tosse, forte bruciore agli occhi: 3d6 danni al Globale, -20 a tutte le azioni. Possibile svenimento (Tiro di Resistenza, Difficoltà 50), morte dopo 11-20 Round di permanenza nell'area infetta.
- 60: Bruciore agli occhi e difficoltà di respirazione: 2d6 danni al Globale, -15 a tutte le azioni.
- 70: indebolimento: -10 a tutte le azioni, occhi che bruciano.
- 80: Nessun effetto.

Si ricorda che la nube è soggetta al vento ed 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.

- **Dispersione:** normalmente il Miasma si disperde da solo al termine della sua durata naturale. Il Mago può dedicarsi ad uno studio apposito per imparare a disperdere la nube tossica anche prima della fine dell'Incantesimo.

Risultati particolari

- **da 1-1-1 a 5-5-5:** Il miasma verrà creato intorno al Mago, che (salvo casi particolari, come 3-3-3) sarà l'unico coinvolto.
- **7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il miasma si disperderà dopo appena 3 Round.
- **8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, 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, la durata sarà di 1 turno.

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**.
Lo studio pratico dev'essere svolto in un luogo aperto e senza troppo vento (altrimenti potrebbe essere pericoloso, a causa del rischio che si crei inavvertitamente uno sbuffo di sostanza tossica senza controllo)

Memorabilia

L'incantesimo **Miasma** è stato utilizzato da **Sid Caesar** contro i membri della **Compagnia di Caen**, durante un agguato nei pressi di **Mavriac**. Lo stregone, che si accompagna ad uno Squadrone dell'Aquila, lancia l'incantesimo contro gli avversari, poco prima che i soldati dell'Aquila li ingaggino in combattimento. Per uno strano scherzo del destino, nel corso dello scontro a subire i danni maggiori per l'incantesimo sono proprio gli uomini di Lord Albert, che vengono spinti nell'area infetta dai colpi dei fratelli Navar e dei loro compagni. Questi eventi sono raccontati nella cronaca **La resa dei conti**.