

Fiamma regola

Incantesimo che permette al Mago di evocare una piccola colonna di fuoco attorno a un qualsiasi oggetto inanimato posto nella sua mano. Quest'ultimo potrà essere distrutto, utilizzato come un'arma da lancio per veicolare il fuoco verso un bersaglio, brandito come un'arma da mischia o persino fatto esplodere per provocare danni entro un'area di diversi metri.

Appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo Cerchio** della magia. Costituisce un'evoluzione dell'incantesimo innato **Scintilla**.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	50	
Costo di Lancio:	2-10 (a seconda dell'uso)	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	all'inizio del round successivo	
Bersaglio:	N/A	
Gittata:	a contatto	
Durata:	10 minuti	
Apprendimento:	5 PI	
Runes:	<i>Os-Vas</i>	
Reagenti:	un oggetto impugnabile (bastone, arma, etc.)	
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-10) Necromanzia (-20)	
Classificazioni:	Primo Cerchio	

Descrizione

Questo incantesimo consente al Mago di evocare una piccola colonna di fuoco e utilizzarla per avvolgere un qualsiasi oggetto inanimato posto nella sua mano. A seguito del lancio il Mago potrà decidere di utilizzare l'oggetto infuocato nei seguenti modi:

- avvolgerlo tra le fiamme e farlo ardere, riducendolo in cenere e/o rovinando irrimediabilmente tutte le parti infiammabili di cui è composto.
- avvolgerlo tra le fiamme senza farlo bruciare ed eventualmente lanciarlo (con una normale prova di Lanciare Oggetti) contro un bersaglio di qualsivoglia tipo.

Il costo in termini di PotM varia da 2 a 10 a seconda delle dimensioni dell'oggetto, dell'intensità, dell'infiammabilità e del calore necessario se si desidera farlo ardere e/o fonderlo o distruggerlo (a discrezione del Master): per far ardere una pergamena o un ramoscello basteranno 2 o 3 punti, per avvolgere una mazza ce ne vorranno 5, mentre per avvolgere una lancia o una sedia ce ne vorranno 8-10: gli oggetti composti prevalentemente di metallo (spade, asce da guerra, etc.) tendono ad essere particolarmente refrattari alla Fiamma e richiedono generalmente il doppio della spesa (6 punti per un pugnale, 10 punti per una spada a una mano). In ogni caso, affinché la Fiamma possa avere luogo è necessario che il Mago sia in grado di tenere l'oggetto interamente sollevato da terra con una sola mano e senza alcun tipo di appoggio o aiuto.

Se lanciato contro una persona, l'oggetto infliggerà i danni previsti (cfr. *armi da lancio* e/o *armi di fortuna* a seconda del tipo di oggetto) +1d3 **danni da bruciature**. In aggiunta avrà la possibilità di incendiare vestiti o altro materiale infiammabile sull'arto colpito o sulla zona ove viene lanciato.

L'Oggetto

L'oggetto da avvolgere con la Fiamma è un elemento indispensabile per il lancio di questo incantesimo, in quanto catalizza al suo interno l'intera emissione di Potere Magico. Sia che venga fatto esplodere, sia che ciò non accada, al termine dell'incantesimo sarà comunque bruciato, carbonizzato, rovinato o comunque sostanzialmente inservibile e/o inutilizzabile (nel caso delle armi, questo vale per le componenti non metalliche). Per questo motivo la maggior parte dei Maghi utilizza a tale scopo rami o bastoni di fortuna: il ramo di un albero, il gambo di una sedia o quel che ha a disposizione, oppure armi interamente metalliche come spade, daghe etc. le quali risentiranno comunque a lungo andare della cosa. Al momento del lancio dell'incantesimo il mago deve necessariamente tenere in mano l'oggetto mentre pronuncia le rune e mantenere con esso un contatto continuativo, pena l'estinzione o la perdita di controllo della fiamma nel giro di 1-2 *Round*. L'oggetto infuocato non può essere impugnato o utilizzato con efficacia da creature

diverse dal mago.

Limitazioni

La Fiamma è in grado di sviluppare un calore massimo quantificabile in poche centinaia di gradi, insufficienti a fondere o danneggiare la maggior parte dei metalli. E' comunque possibile danneggiare irrimediabilmente un oggetto di metallo a seguito di una **deflagrazione** ottenuta mediante alcuni **potenziamenti** e/o **risultati particolari** del tiro (vedi sotto).

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.

- **Torcia:** il mago può specializzarsi in un uso pacifico di questo incantesimo, per creare una torcia particolarmente brillante ed efficace, resistente al vento, alla pioggia e ad altre condizioni avverse. Lanciato su un bastone di lunghezza adeguata, al minimo della potenza necessaria, l'incantesimo potrà essere prolungato dal mago al costo di 2 PotM per ogni 10 minuti.
- **Infusione:** il mago acquisisce la facoltà di utilizzare l'oggetto come un'arma infuocata: per far questo dovrà necessariamente spendere il massimo del PotM previsto (10 punti) così da modellare la fiamma in modo preciso attorno all'oggetto e alla sua eventuale impugnatura. L'arma così ottenuta infligge il suo danno nominale +1d3 **danni da bruciature** ad ogni colpo, in aggiunta alla possibilità di rovinare armature e/o incendiare vestiti o altro materiale infiammabile sull'arto colpito o sulla zona ove viene lanciata. In conseguenza di ogni colpo andato a segno il Mago dovrà spendere 1 punto di PotM per tenere viva la fiamma, pena lo spegnimento della stessa e la fine dell'incantesimo al termine del *Round* in corso. L'infusione necessita anch'essa del contatto costante dell'oggetto con la mano del mago, quindi non sarà possibile "passare" l'oggetto o arma infusa a un altro utilizzatore (vedi **L'Oggetto**).
- **Deflagrazione:** il mago acquisisce la facoltà di convogliare nell'oggetto 10 punti aggiuntivi di Potere Magico, provocando una reazione che in molti casi porterà a una violenta esplosione nel giro di pochi istanti (entro il termine del *Round*). Per maggiori dettagli, vedi il paragrafo **Deflagrazione**.

Deflagrazione

In alcuni casi particolari (vedi **Potenziamenti** e **Risultati particolari**) l'oggetto influenzato dalla Fiamma può esplodere. Qualora questo dovesse accadere, l'esplosione andrà regolamentata tenendo conto del materiale dell'oggetto secondo quanto previsto dalla tabella seguente:

- **oggetti e/o armi in legno (mazze, bastoni, manico di una zappa o di un'accetta, archi, etc.):** 90% di provocare una esplosione, 10% di ardere senza alcun effetto.
- **oggetti e/o armi in metallo (spade, asce da guerra, etc.):** da 0 a 20% di provocare una esplosione, da 80 a 100% di rovinare irrimediabilmente tutte le parti infiammabili senza alcun effetto.
- **oggetti e/o armi in stoffa, cuoio, corda o altri materiali elastici (fruste, corde, fionde, etc.):** 100% di rovinare irrimediabilmente tutte le parti infiammabili senza alcun effetto.
- **oggetti e/o armi in vetro, ceramica, pietra, metalli particolari o altro (a discrezione del Master):** 100% di rovinare irrimediabilmente tutte le parti infiammabili senza alcun effetto.

Lo scoppio infliggerà 1d2 (oggetti di legno) o 1d4 (oggetti in metallo) danni da *punta* a 1d6 parti del corpo a tutti i presenti nel raggio di 5x5 metri (mago e alleati inclusi) che non riescano a mettersi dietro a un riparo. Il Mago avrà la possibilità di lanciare l'oggetto lontano da sé immediatamente prima dell'esplosione utilizzando l'abilità *Lanciare Oggetti* o altro a seconda dell'oggetto/arma (cfr. regolamento per le *Armi da Lancio*).

Danni da bruciature

I danni da bruciature vanno considerati a tutti gli effetti come un *bonus* al danno base dell'arma. Ad esempio, un coltello infuocato lanciato contro un bersaglio in armatura infliggerà 1d3 danni da punta +1d3 danni da fuoco, ai quali andrà sottratto il coefficiente di protezione dell'armatura previsto contro i danni da punta.

Risultati particolari

- 1-1-1: Il Mago darà fuoco a se stesso invece che all'oggetto, appiccando fuoco ai suoi vestiti e a tutto ciò di infiammabile che trasporta. Il Mago perderà 10 punti PotM addizionali in conseguenza della fuoriuscita imprevista di PotM.
- 2-2-2: il fuoco consumerà interamente l'oggetto, che verrà distrutto o reso inservibile nel giro di pochi istanti. Il Mago perderà 10 punti PotM addizionali in conseguenza della fuoriuscita imprevista di PotM.
- 3-3-3: l'oggetto esploderà immediatamente tra le mani del Mago, infliggendo i danni previsti a lui e ai suoi eventuali compagni (vedi **Deflagrazione**). Il Mago perderà 10 punti PotM addizionali in conseguenza della fuoriuscita imprevista di PotM.
- 4-4-4: il Mago farà malamente cadere a terra l'oggetto, che scoppierà in terra infliggendo i danni previsti a lui e ai suoi eventuali compagni (vedi **Deflagrazione**). Il Mago perderà 10 punti PotM addizionali in conseguenza della fuoriuscita imprevista di PotM.
- 5-5-5: l'incantesimo non avrà alcun effetto: l'oggetto non prenderà fuoco, vanificando gli sforzi del Mago
- 6-6-6: il fuoco potrebbe non essere l'unica cosa di cui si doterà l'oggetto in conseguenza del lancio dell'incantesimo...
- 7-7-7: l'incantesimo avrà successo, ma il bastone brillerà di un bagliore tale da attirare sul Mago l'attenzione di tutti gli eventuali avversari.
- 8-8-8: il Mago spenderà il doppio del PotM previsto, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato (a discrezione del Master).
- 9-9-9: l'incantesimo convoglierà tutti punti di PotM residui, causando un'esplosione di fuoco e fiamme pochi secondi dopo il lancio (se verrà lanciato in tempo!) dagli effetti devastanti.

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**.