# Calore regola

Incantesimo che permette al Mago di surriscaldare magicamente un oggetto metallico fino a portarlo, in casi estremi, alla fusione.
Appartiene alla disciplina dell'Evocazione e, secondo la Classificazione di Greyhaven, fa parte del Terzo Cerchio della magia.

| Scheda MPS - Incantesimi | |
|---|---|
| Difficoltà: | 50-75 |
| Costo di Lancio: | 3 per ciascuno stadio |
| Tempo di Lancio: | 5 Round |
| Tempo di Attivazione: | istantaneo |
| Bersaglio: | un oggetto metallico |
| Gittata: | fino a 5 metri |
| Durata: | pochi Round |
| Apprendimento: | 6 PI |
| Rune: | *Bes-Ysh-Vas* |
| Reagenti: | nessuno |
| Discipline: | Evocazione, Sortilegio (-10), Necromanzia (-20) |
| Classificazioni: | Terzo Cerchio |



## Descrizione

Questo incantesimo provoca un forte incremento di calore all'interno di un oggetto metallico (un'arma, una parte di armatura, una moneta, etc): gli effetti di questo calore si dividono in un numero di fasi variabile da 3 a 5, a seconda del punteggio del Tiro effettuato al momento del lancio. Ciascuna fase - se raggiunta - ha bisogno di un *round* per essere portata a compimento.
Per il raggiungimento delle Fasi più avanzate è necessario raggiungere il risultato del Tiro richiesto:

- **Fase 1**: l'oggetto si scalda notevolmente, cambiando la sua colorazione
- **Fase 2**: l'oggetto diventa incandescente, toccarlo provoca una scottatura (1PD di danno)
- **Fase 3**: l'oggetto raggiunge una temperatura critica, è impossibile toccarlo senza scottarsi dolorosamente (1d2 PD di dnno). I metalli meno resistenti incominciano a farsi molli
- **Fase 4** *(difficoltà richiesta 60)*: l'oggetto raggiunge la temperatura di fusione, toccarlo diventa molto pericoloso (1d4+1 PD di danno), i metalli più leggeri si sciolgono, mentre quelli più solidi diventano molli
- **Fase 5** *(difficoltà richiesta 75)*: l'oggetto si squaglia letteralmente, raggiungendo una temperatura elevatissima. La sua consistenza scende a zero e toccarlo diventa pericolosissimo (3d3 PD di danno e/o serissime lesioni permanenti agli arti).

Al termine dell'Incantesimo l'oggetto tornerà alla temperatura originaria raffreddandosi lentamente e naturalmente. Se nel frattempo ha cambiato forma, resterà deformato.

**IMPORTANTE**: Il Mago non può cancellare o interrompere l'incantesimo una volta lanciato, né può evitare il raggiungimento di una *fase* (se prevista dal risultato del suo Tiro) o cancellarne gli effetti, se non dotandosi del potenziamento *Interruzione* (vedi Potenziamenti).

## 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.

- **Interruzione**: Il Mago impara a interrompere l'incantesimo al termine di ciascuna *fase*. In mancanza di questo potenziamento il Mago non avrà la possibilità di impedire il raggiungimento della massima fase consentita dal suo Tiro.
- **Danno celato**: il Mago può imparare a scaldare magicamente un oggetto (un'arma, uno scudo, etc.) e a raffreddarlo in modo che apparentemente resti invariato, ma la sua durezza e resistenza ne siano fortemente inficiate: ad ogni colpo il Master tira 1d4, col risultato di 1 l'oggetto si rompe.
- **Mantenimento**: Il Mago può prolungare gli effetti di una o più fasi dell'incantesimo di 1 *round* ulteriore, pagando un costo di 2 PotM aggiuntivi per ogni fase che intende *prolungare*. Il rallentamento non può superare 1 *round* per ciascuna fase, portando quindi l'incantesimo a una durata massima doppia rispetto a quanto normalmente previsto (6-10 *round*).
- **Stabilità**: il Mago impara a ridurre considerevolmente gli effetti collaterali dell'incantesimo, riducendo al minimo l'escursione termica del suo corpo e i conseguenti effetti di nausea/congestione.

## Effetti collaterali

L'incantesimo provoca una forte sensazione di malessere nel corpo del Mago, la cui intensità è direttamente proporzionale alla potenza raggiunta dall'incantesimo ovvero all'avvicendamento delle varie fasi. Tale condizione, secondo i ricercatori, è dovuta a un incremento dell'escursione termica del corpo del Mago il quale subisce, in conseguenza degli effetti dell'incantesimo, una riduzione della temperatura interna di pochi gradi. Questo pur lieve cambiamento produce degli effetti spiacevoli che, a seconda dei casi e della volontà del Master, possono manifestarsi sottoforma di brividi, mal di testa o nausea. Il malessere si manifesterà in modo leggero durante la fase uno e si farà via via più forte nel corso delle varie fasi. Questo effetto collaterale, pur non traducendosi in penalità vere e proprie, aumenterà lo stress e la stanchezza del mago.
Gli effetti descritti hanno una valenza prettamente narrativa e possono essere gestiti in autonomia dal giocatore e dal Master: è inoltre possibile ridurli considerevolmente mediante l'acquisto di un apposito potenziamento (vedi sopra).

## Risultati particolari

- **1-1-1**: l'oggetto non si riscalda ed il metallo si indurisce fino ad assumere la consistenza di una pietra dura che non conduce il calore
- **2-2-2**: l'oggetto si sbriciola
- **3-3-3**: l'oggetto si scalda molto velocemente, liquefacendosi e schizzando su chiunque si trovi entro i 3 metri dal Mago (1d3 da bruciatura su 1d4 locazioni) e sul Mago stesso.
- **4-4-4**: l'oggetto cade a terra e si sbriciola
- **5-5-5**: l'oggetto si deforma in modo imprevisto
- **7-7-7**: l'oggetto si scalda ed inizia a brillare vistosamente, quasi lampeggiando
- **8-8-8**: l'oggetto si scalda senza tuttavia cambiare apparentemente aspetto, chiunque lo tocchi incautamente riporterà danni da bruciatura
- **9-9-9**: l'oggetto si scalda più del previsto, rischiando di incendiare oggetti adiacenti o di fondere altre superfici non previste.

## 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.