

Pirocinesi regola

Incantesimo che permette al mago di muovere una fiamma di dimensioni variabili da un luogo all'altro. E' un'evoluzione delle ricerche alla base dell'incantesimo innato **Potere Igneo**, appartiene alla disciplina dell'**Evocazione** e, secondo la **Classificazione di Greyhaven**, fa parte del **Primo cerchio** della magia.

Scheda MPS - Incantesimi	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	da 5 a 10 +1 per ogni round aggiuntivo (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	all'inizio del round successivo
Bersaglio:	un fuoco
Gittata:	5-30 metri dal Mago
Durata:	1 round o più (vedi sotto)
Apprendimento:	5 PI
Runes:	<i>Bes-Vas-Ins</i>
Reagenti:	nessuno
Discipline:	Evocazione, Sortilegio (-20)
Classificazioni:	Primo Cerchio

Descrizione

Questo incantesimo permette al mago di alterare e muovere una fiamma che si trovi al massimo entro 30 metri da lui. Il fuoco si sposterà a una velocità di 8-10 metri per round o inferiore (a discrezione del Mago). Qualora il mago volesse spostare il fuoco nell'aria (quindi senza poterla far camminare su una sostanza combustibile) per un numero di round superiore a 1 sarà costretto ad alimentare la fiamma mediante il Potere Igneo, spendendo un punteggio di PotM pari alle dimensioni della fiamma che desidera alimentare.

Con questo incantesimo il Mago riesce a controllare il movimento della lingua di fuoco attraverso l'evocazione di un combustibile magico che disegna una "scia" invisibile lungo la quale si sposta la fiamma: con l'esperienza imparerà a definirne con sempre maggior precisione il percorso.

Differenze tra Scintilla, Potere Igneo e Pirocinesi

E' fondamentale comprendere la differenza tra i tre incantesimi di controllo del fuoco:

- **Scintilla:** consente di creare una fiammata dal nulla, sia pure di piccole dimensioni, entro 3-5 metri dal Mago; non consente di alimentare, soffocare o muovere un fuoco esistente.
- **Potere Igneo:** consente di alimentare o soffocare un fuoco già esistente entro 10 metri dal Mago; non consente di accendere un fuoco dal nulla o di muoverlo da un luogo all'altro.
- **Pirocinesi:** consente di spostare un fuoco già esistente da un luogo all'altro entro 30 metri dal Mago; non consente di accendere un fuoco dal nulla, né di soffocare o alimentare un fuoco già esistente.

Come si può vedere le tre ricerche magiche sono complementari tra loro: il mago esperto (e disposto a spendere una discreta cifra in termini di PotM) avrà la possibilità di sfruttarli insieme per ottenere effetti particolari. Ad esempio:

- **Scintilla + Pirocinesi:** il mago potrà creare una fiammata dal nulla e spostarla immediatamente di 8-10 metri: una distanza due volte superiore rispetto a quanto consentito dal solo incantesimo **Scintilla**.
- **Potere Igneo + Pirocinesi:** il mago potrà spostare la fiamma per un numero di Round superiore a 1 (entro 30 metri da lui), oppure "raccogliere" una fiamma esistente da un punto distante fino a 30 metri da lui.
- **Scintilla + Potere Igneo + Pirocinesi:** il mago potrà creare una fiammata dal nulla, accrescerla fino a farla diventare una sfera di fuoco e quindi spostarla di 8-10 metri (o più) verso un bersaglio infiammabile: l'esecuzione impeccabile di questa *rotazione* ha portato alla messa a punto dei potenziamenti noti come *Sfera di Fuoco*, *Globo di Fuoco* e *Tempesta di Fuoco* (vedi sotto).

E così via.

Uso offensivo dell'incantesimo

L'incantesimo Pirocinesi può essere impiegato per dar fuoco a vesti, capelli o altro equipaggiamento di un nemico che si trova in prossimità di una fiamma già accesa. La forza e la velocità del fuoco dipendono dalla composizione delle vesti o

dell'equipaggiamento e possono ovviamente essere influenzate attraverso l'incantesimo **Potere Igneo**. Orientativamente un abito normale brucerà in fretta, arrecando 2-3 PD di danno all'arto incendiato per ogni Round; un'armatura metallica impiegherà circa 3-5 Round per arroventarsi, e da quel momento in poi arrecherà 2 PD di danno all'arto per ogni Round. Il Master deve tenere conto anche delle condizioni ambientali, del vento, della pioggia e di altri fattori che possono influenzare o limitare lo svilupparsi delle fiamme.

Limitazioni

La fiamma controllata attraverso questo incantesimo sviluppa una temperatura molto elevata, ma non sufficiente a fondere metalli o far bruciare altro materiale di per sé non infiammabile. Il fuoco è naturale ed è quindi possibile spegnerlo, ad esempio con dell'acqua o rotolandosi per terra se si hanno le vesti in fiamme.

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.

- **Disegni di fuoco**: con l'esercizio il Mago ha la possibilità di creare semplici disegni di fuoco (ad esempio una o due lettere, una freccia, un cerchio o qualche linea), visibili anche da una buona distanza, che possono essere utilizzati ad esempio come segnale.
- **Velocità**: il Mago impara a muovere la fiamma a una velocità fino a due volte superiore a quanto previsto dalla ricerca normale (fino a 16-20 metri per *round*): questo potenziamento richiede un elevato livello di controllo della fiamma e rende quindi obbligatoria l'attivazione pregressa di **Potere Igneo**.
- **Sfera di fuoco** [richiede **Velocità**]: Uno studio approfondito dei tre incantesimi **Scintilla**, **Potere Igneo** e **Pirocinesi** può permettere al mago esperto di scagliare delle vere e proprie sfere di fuoco fino a 30 metri di distanza. Il mago dovrà per prima cosa attivare l'incantesimo **Potere Igneo** (*round 1*), quindi lanciare una **Scintilla** e accrescerne rapidamente le dimensioni (*round 2*): infine potrà spostare il proiettile così creato mediante **Pirocinesi** scagliandolo contro un bersaglio (*round 3*). Il proiettile di fuoco arrecherà 1d3 danni da fuoco a 1d3 parti del corpo al bersaglio. Oltre al danno diretto il Master avrà cura di valutare se e in quale misura abiti, capelli o equipaggiamento del bersaglio possano prendere fuoco, e con quali effetti (eventualmente accentuati dal Mago attraverso l'uso del **Potere Igneo** già attivo). Si tratta di un potenziamento che richiede una grande concentrazione e la cui conoscenza è solitamente limitata agli Evocatori più dotati. Richiede un quantitativo minimo di Zolfo (1 porzione).
- **Globo di fuoco** [richiede **Velocità** e **Sfera di Fuoco**]: Potenziamento della *Sfera di Fuoco*: il Mago ha la possibilità di spendere 3 punti di PotM aggiuntivi per arrecare 1d4 danni a 1d4 parti del corpo. Si tratta di un potenziamento molto raro che richiede un lungo addestramento e che non è normalmente possibile apprendere da autodidatta. Richiede un certo quantitativo di Zolfo (2 porzioni o più).
- **Strale di fuoco** [richiede **Velocità**, **Sfera di Fuoco** e **Globo di Fuoco**]: Potenziamento del *Globo di Fuoco*: il Mago ha la possibilità di spendere 10 punti di PotM aggiuntivi per arrecare 1d6 danni a 1d6 parti del corpo. La padronanza dello *Strale di fuoco* è prerogativa di maghi dalla fama e dall'esperienza leggendarie. Richiede composti complessi, costosi e difficili da reperire, solitamente a base di zolfo e altri materiali infiammabili (a discrezione del Master).

Risultati particolari

- **1-1-1**: la fiamma si anima in una direzione diametralmente opposta a quella voluta dal mago, senza alcun controllo da parte sua. Potrà quindi scagliarsi su di lui, su un suo compagno, su materiali infiammabili... non sarà possibile utilizzare l'incantesimo **Potere Igneo** per controllarla o spegnerla;
- **2-2-2**: la fiamma si spegne;
- **3-3-3**: una lingua di fuoco non controllata raggiungerà un compagno del Mago o qualcosa che gli appartiene;
- **4-4-4**: la fiamma fuori controllo sfiorerà gli abiti del Mago, che potranno prendere fuoco;
- **5-5-5**: una lingua di fuoco incontrollata schizzerà verso l'alto a gran velocità, brillante e vistosa da grande distanza (con un rischio di altri 5 punti di PotM)
- **7-7-7**: il mago riesce ad animare le fiamme, che saranno molto più brillanti e vistose del normale, apparendo strane e "alterate" anche ad un occhio inesperto.
- **8-8-8**: le fiamme saranno più forti e rapide di quanto desiderato dal Mago, che consumerà 5 punti di PotM aggiuntivo.
- **9-9-9**: le fiamme si muoveranno accrescendosi vistosamente e velocemente, consumando 4 volte il costo di PotM previsto, in una fiammata formidabile e pericolosa.

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**.

Per quanto riguarda i Potenzamenti, anch'essi richiedono uno studio dedicato: **Disegni di fuoco** richiede almeno uno studio teorico di 20 ore da autodidatta o 10 con l'aiuto di un precettore esperto, più una Pratica con penalità iniziale di -20; **Velocità e Proiettile di fuoco** richiedono rispettivamente 60 e 80 ore di studio teorico da autodidatta, oppure 30 e 40 ore con l'aiuto di un maestro o precettore esperto, più una Pratica con penalità iniziale di -20 ciascuno.