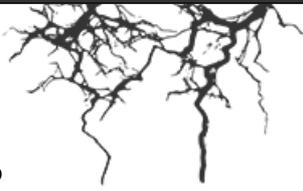


# Potere Igneo regola

Incantesimo che permette al mago di alterare qualsiasi fiamma che si trovi entro 10 metri da lui. Appartiene all'insieme dei cosiddetti **Incantesimi innati**.

Scheda MP5 - Incantesimi		
Difficoltà:	30	
Costo di Lancio:	da 1 a 10	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	N/A	
Gittata:	10 metri dal mago	
Durata:	10 minuti	
Apprendimento:	0 PI	
Runes:	<i>Bes-Vas</i>	
Reagenti:	nessuno	
Discipline:	Evocazione, Sortilegio, Necromanzia	
Classificazioni:	<b>Incantesimi innati</b>	

## Descrizione

Questo incantesimo permette al mago di alterare qualsiasi fiamma che si trovi entro 10 metri da lui: potrà animare, ad esempio, le lingue di un falò, o spegnere una torcia: non potrà comunque muovere il fuoco nell'aria, dirigerlo contro un avversario o crearlo dal nulla.

L'efficacia dell'incantesimo dipende dal PotM impiegato, che può essere anche aggiunto man mano per controllare fuochi sempre più grandi. Con l'aumento della distanza diminuisce il controllo del mago.

## Uso combinato di Potere igneo e Scintilla

L'incantesimo Potere Igneo può venire impiegato insieme a **Scintilla**, per accendere e poi controllare un fuoco. Il mago che intende dar fuoco a qualcosa dovrà prima attivare Potere Igneo, dopodiché lanciare l'incantesimo **Scintilla**, che farà scoccare la fiamma. In ogni caso è necessario che ci sia un combustibile, perché il fuoco che viene sviluppato grazie a questi incantesimi ha bisogno, come qualsiasi altro normale fuoco, di qualcosa da bruciare.

## Risultati particolari

- **7-7-7:** l'incantesimo avrà successo, ma il mago effettuerà una serie di movimenti tali da attirare l'attenzione su di sé
- **8-8-8:** il mago spenderà il doppio del PotM grazie ad un'erronea valutazione iniziale, con le conseguenze del caso
- **9-9-9:** l'incantesimo convoglierà i punti di PotM residui, causando un incremento o una riduzione del fuoco ben al di là delle aspettative

## Apprendimento

Questo incantesimo è uno dei primi che di solito tendono a manifestarsi autonomamente già durante l'infanzia. Il mago, inconsapevole, si fissa ad osservare le fiamme di un camino, di un falò, persino di una candela, e poco a poco inizia a muoverle, a spostarle con il pensiero. Col passare del tempo, il mago imparerà a rafforzare o spegnere la fiamma, a controllarla e persino a indirizzarla da una parte o dall'altra. Per padroneggiare questo incantesimo non è necessario l'aiuto di un precettore, è sufficiente l'esercizio e lo studio personale.