

# Scintilla regola

Incantesimo che permette al mago di evocare una scintilla diretta verso una determinata direzione. La scintilla è inoffensiva ma può essere manipolata da incantesimi come **Potere Igneo** e/o consente, se lanciata su materiale infiammabile, di appiccare un fuoco.

Appartiene all'insieme dei cosiddetti **Incantesimi innati**.

Scheda MPS - Incantesimi		
Difficoltà:	30	
Costo di Lancio:	da 1 a 3	
Tempo di Lancio:	1	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	N/A	
Gittata:	3-5 metri dal mago	
Durata:	1 round	
Apprendimento:	0 PI	
Runes:	<i>Vas</i>	
Reagenti:	nessuno	
Discipline:	Evocazione, Sortilegio, Necromanzia	
Classificazioni:	<b>Incantesimi innati</b> , <b>Proiecta</b>	

## Descrizione

Con questo incantesimo il mago può evocare una scintilla che, se lanciata su materiale infiammabile, può appiccare un fuoco. Consente quindi di accendere velocemente torce, lanterne e qualsiasi altro materiale adatto. La scintilla è totalmente inoffensiva se lanciata contro avversari o altre creature organiche a meno che non venga preceduta (e controllata) da un lancio di un incantesimo che consenta di controllare il fuoco come **Potere Igneo** (vedi sotto).

## Uso combinato di Scintilla e Potere Igneo

Un metodo per rendere più efficace questo incantesimo è di lanciarlo subito dopo avere attivato l'incantesimo **Potere Igneo**. Questo permetterà di prolungarne la durata e renderne più significativi gli effetti. Ad esempio il mago che voglia dar fuoco a del legno umido, sul quale una semplice scintilla non può attecchire, avrà cura di attivare prima **Potere Igneo**, in modo da essere pronto a controllare la minuscola fiamma sprigionata dalla scintilla, non farla spegnere e darle modo di infiammare il combustibile. In ogni caso in assenza di un combustibile la scintilla è destinata a spegnersi nel giro del round successivo a quello di lancio (vedi Durata).

## 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 a causa di un'erronea valutazione iniziale, con le conseguenze del caso (a discrezione del Master)
- **9-9-9:** l'incantesimo convoglierà i punti di PotM residui, causando una fiammata o persino un'esplosione inattesa

## Apprendimento

Questo incantesimo tende a manifestarsi spontaneamente già durante l'infanzia del mago, che è in grado di sprigionare minuscole scintille, anche non di proposito. In rari casi queste scintille fuori controllo possono causare incendi, se per coincidenza vengono a cadere su materiali molto infiammabili: in genere tuttavia non sono sufficienti a causare danni. L'apprendimento di questo incantesimo, che avviene autonomamente senza bisogno di precettori, tende a svilupparsi insieme all'incantesimo **Potere Igneo**: il giovane mago con l'esercizio tende a diventare capace di padroneggiarli entrambi nello stesso tempo.