

Invocazioni dei Sacerdoti della Luce regola

In aggiunta ai doni specifici per ciascuna divinità, tutti i sacerdoti della Luce possono spendere i loro punti per acquistare una o più invocazioni comuni tra quelli elencati di seguito.

Parola degli Dei

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	3 round
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	1 creatura +1 per ogni fedele attivo (vedi sotto)
Gittata:	a vista
Durata:	1 ora
Apprendimento:	10 PI



Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	65
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	2 round
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	fino a 2 creature +2 per ogni fedele attivo (vedi sotto)
Gittata:	a vista
Durata:	3 ore
Apprendimento:	10 PI



Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	35
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	fino a 3 creature +3 per ogni fedele attivo (vedi sotto)
Gittata:	a vista
Durata:	6 ore o più (a discrezione del Master)
Apprendimento:	10 PI



Questa invocazione consente al Sacerdote della Luce di far valere la propria autorità per risolvere scontri, contrasti o altre situazioni critiche evitando spargimenti di sangue. Condizione indispensabile per il lancio è una interazione attiva del Sacerdote con le creature da influenzare, che dovranno quindi avere la possibilità di accorgersi della sua presenza e

comprendere il senso delle sue parole. Il Master avrà cura di impedire il lancio ovvero aumentarne la difficoltà in conseguenza delle seguenti eventualità (cumulabili):

- **Insetti, non-morti, costrutti magici e/o creature apatiche:** il potere non ha alcun effetto
- **Animali e/o creature che non comprendono la lingua utilizzata dal Sacerdote:** +10 se il Sacerdote riesce a farsi comprendere a gesti, altrimenti il potere non ha alcun effetto.
- **Creature che, pur comprendendo la lingua del Sacerdote, si trovano già coinvolte in un combattimento:** +10 se il Sacerdote riesce ad attirare l'attenzione, altrimenti il potere non ha alcun effetto.

Tale interazione dovrà essere interpretata dal giocatore mediante un discorso avente durata minima corrispondente a quella prevista per il grado di attivazione del potere. Per la buona riuscita del potere è quindi fondamentale che il sacerdote abbia (o riesca ad attirare su di sé) l'attenzione degli astanti. Al termine del discorso il Sacerdote dovrà pronunciare una frase come: "*deponete le armi, nel nome degli Dei della Luce*" (o altre parole più adatte al contesto, a discrezione del Master). A partire da quel momento le creature indicate come bersaglio possono scegliere se accontentare le richieste del sacerdote oppure provare a opporsi ad esse, effettuando un tiro di Volontà + Freddezza + 3d10 e confrontando il risultato con la tabella seguente:

- **50 o meno:** la vittima proverà una fortissima sensazione di disagio e interromperà ogni azione ostile nei confronti del sacerdote e/o del suo gruppo per arrendersi o per darsi alla fuga. Se si trova già coinvolta in un combattimento sarà costretta ad agire per rompere la mischia e quindi, se non incalzata ulteriormente, ad arrendersi o darsi alla fuga.
- **da 50 a 59:** la vittima proverà una forte sensazione di disagio che la spingerà a fare il possibile per evitare il combattimento con il sacerdote e/o il suo gruppo. Se si trova già coinvolta in un combattimento sarà portata a rompere la mischia e quindi, se non incalzata ulteriormente, a parlamentare al fine di negoziare una resa o una ritirata.
- **da 60 a 69:** la vittima proverà una sensazione di disagio che la porterà a riflettere sull'opportunità di dar seguito al combattimento con il sacerdote e/o con il suo gruppo, dando al sacerdote una possibilità ulteriore per far valere le proprie ragioni e/o proporre risoluzioni alternative, che (se ragionevoli) sarà portato ad accettare. Se si trova già coinvolta in un combattimento sarà portata a rompere temporaneamente la mischia e quindi, se non incalzata ulteriormente, a parlamentare alla ricerca di un accordo o altra via per rimandare il combattimento.
- **70-79:** nessun effetto di rilievo: il Sacerdote conquista l'attenzione della creatura e la possibilità proporre qualche margine di compromesso che, se non in aperto contrasto con gli scopi degli avversari, avrà discrete possibilità di essere accettata ("*risparmiate almeno i bambini!*").
- **80 o più:** nessun effetto.

Il Master avrà cura di rendere l'effetto in modo compatibile con la tipologia di avversario: un **Sekhmet** delle tenebre che dovesse fallire la prova non sarà certo portato a parlamentare o a cercare un accordo con il Sacerdote, subirà piuttosto l'impulso di allontanarsi dal combattimento, rimandare l'attacco diretto in favore di strategie a lungo termine e così via.

IMPORTANTE: A prescindere dal risultato del Sacerdote e dal tiro della creatura bersaglio, l'effetto del potere sarà sensibilmente ridotto o vanificato (a discrezione del Master) a seguito di attacchi, minacce, intimidazioni, inseguimenti e/o altri comportamenti o atteggiamenti aggressivi di qualsivoglia tipo effettuati dal Sacerdote o dai suoi alleati all'indirizzo suo o dei suoi compagni negli istanti che accompagnano o seguono l'entrata in gioco del potere. Il Master e il giocatore devono tenere presente che lo scopo del potere è quello di costringere gli avversari a parlamentare, darsi alla fuga o eventualmente arrendersi, non certo quello di renderli dei bersagli più comodi da colpire, sconfiggere, inseguire e/o catturare. Risulta quindi evidente che, in tutti i casi in cui il Sacerdote non sia ragionevolmente in grado di garantire l'immediata incolumità delle creature a cui il potere è rivolto, quest'ultimo rischierà di non avere effetti degni di nota.

Esempio

immaginiamo un Sacerdote in compagnia di un plotone di soldati che hanno ricevuto l'ordine di catturare (o eliminare) dei briganti. E' del tutto evidente che egli non avrà modo di utilizzare la Parola degli Dei all'inizio delle ostilità per consentire ai suoi compagni soldati di compiere la loro missione, in quanto non sarebbe in grado di garantire l'incolumità delle vittime del potere a seguito di una eventuale resa o fuga. Al contrario, potrà utilizzare la Parola degli Dei nel caso i suoi compagni dovessero avere la peggio (a patto di non essere sconfessato dalle parole o azioni di quest'ultimi) con l'obiettivo di spingere i briganti a risparmiare i superstiti e a fuggire indisturbati, accontentandosi di aver conquistato la possibilità di farla franca.