

Con il termine *invocazioni* ci si riferisce alle capacità dei sacerdoti di chiedere e in determinati casi di ottenere l'aiuto Divino per compiere una serie di atti volti a proteggere, difendere o aiutare il singolo fedele o la comunità di fedeli.

Tali capacità cominciano a manifestarsi a partire dal momento in cui il sacerdote riceve la sua investitura, per poi aumentare di numero con il tempo e con l'esperienza di gioco. Ciascuna invocazione si compone di molteplici livelli o *stadi* (solitamente 3) che misurano la sua forza e l'impatto che essa ha in termini di gioco: nella maggior parte dei casi il primo di questi *stadi* non ha particolari limitazioni, mentre quelli successivi hanno dei requisiti particolari che devono essere soddisfatti affinché possano efficacemente verificarsi. I tempi e i modi con cui Sacerdote ha modo di accedere al primo *stadio* di una nuova Invocazione o di incrementare gli stadi di quelle già possedute verranno descritti in seguito.

## Il costo delle Invocazioni: la Concentrazione

La *Concentrazione* è un punteggio pari alla somma di **Volontà + Fede** che andrà calcolato e annotato a parte sulla scheda in modo indipendente dalle due abilità da cui trae origine. Ogni tentativo di attivare una invocazione consumerà parte della Concentrazione del sacerdote in misura pari al suo costo: se i punti di Concentrazione residui non dovessero essere sufficienti, l'invocazione non potrà essere attivata. Una volta attivata, l'invocazione ha una durata pari a quella specificata nella sua scheda **MPS**, al termine della quale si disattiverà. Salvo diversamente indicato, il sacerdote avrà anche la possibilità di disattivare una invocazione prima del termine della durata: tale disattivazione rimuove immediatamente gli effetti della relativa invocazione.

## Recupero della Concentrazione

I punti di Concentrazione si recuperano al ritmo di 1d10 al giorno, seguendo le stesse meccaniche della fortuna (a discrezione del Master).

## Attivare una invocazione

Al di fuori di un combattimento, il sacerdote potrà dichiarare la sua volontà di attivare una invocazione semplicemente facendone menzione al Master. Durante il combattimento, ciascuna invocazione può essere attivata al posto di un normale attacco ed è soggetta alle medesime regole di una normale azione di gioco. Il tempo di attivazione varia a seconda dell'invocazione ed è soggetto alle regole previste dal sistema **MPS**, lo stesso utilizzato per gli **incantesimi dei maghi** e i **poteri dei druidi**. Similmente a quanto previsto per gli **incantesimi** e per i **poteri druidici** le invocazioni dei sacerdoti hanno vari gradi d'intensità (solitamente 3): il sacerdote dovrà specificare il grado d'intensità con cui desidera attivare l'invocazione nell'atto di dichiarare la sua intenzione di ricorrere ad essa e, qualora il suo tiro non riuscisse a raggiungere la Difficoltà prevista da tale grado, l'invocazione non sarà attivata: il sacerdote potrà ritentare a partire dal round successivo, ma il costo di Concentrazione dovrà comunque essere pagato per ciascun fallimento.

## Attivazione da parte del Master

Per l'attivazione di un'invocazione è di norma necessario che il sacerdote sia cosciente e che prenda lui stesso l'iniziativa di attivarlo. Possono però esservi casi in cui l'operato degli Dei si manifesta attraverso di lui a prescindere dalla sua stessa volontà: il Master avrà cura di regolamentare personalmente tali eventualità, attivando il dono e scegliendo liberamente il bersaglio (o i bersagli) qualora il sacerdote fosse incosciente, incapacitato o in una condizione fisica o psicologica tale da non poter far ricorso autonomamente alle sue abilità. Allo stesso modo, il Master potrà consentire al sacerdote di poter sommare tutta o parte dell'abilità speciale Fede a tiri particolarmente importanti per la difesa dei suoi ideali o per la lotta contro la Tenebra.

## Risultati particolari del tiro

- un risultato di doppio "1" nel tiro originale (eventualmente modificato dal Talento o dalla Fortuna) sanzionerà un fallimento automatico dell'attivazione dell'invocazione: eventuali "tris" andranno regolamentati seguendo le regole generali previste per i "tris" e, salvo diversamente indicato dal singolo dono, si tradurranno in un fallimento critico (da 1-1-1 a 5-5-5) o in un successo automatico (da 8-8-8 a 0-0-0).
- ogni singolo "1" riduce di uno il numero massimo di creature che l'invocazione può colpire, fino a un minimo di zero (nessuna creatura).

## La Soglia di Fede

La *Soglia di fede* (nota anche come *threshold*) rappresenta la forza che la comunità di fedeli mette a disposizione del sacerdote al momento dell'attivazione di una invocazione; è espressa con un numero percentuale (da 0 a 100%) e inizialmente è pari a zero, ma può incrementare anche molto a seconda della quantità di fedeli presenti e/o che prendono parte attiva alla preghiera (vedi paragrafo seguente).

Subito dopo aver attivato con successo una invocazione il Sacerdote potrà chiedere al Master il permesso di effettuare il tiro percentuale relativo alla *soglia di fede*: in caso affermativo, un risultato pari o inferiore alla *Soglia di Fede*

consentirà al sacerdote di attivare l'invocazione a un grado d'intensità superiore rispetto a quello indicato (fino al massimo grado previsto) o, a sua scelta, di pagare un costo pari a quello del grado d'intensità inferiore rispetto a quello indicato (fino al minimo grado previsto).

**N.B.:** Onde evitare abusi dovuti all'utilizzo strumentale di folle oceaniche, il Master può decidere di limitare il valore massimo raggiungibile dalla soglia di fede al 50% o altro valore a sua discrezione.

## Impatto della comunità di Fedeli

---

Nonostante l'invocazione venga di fatto compiuta dal singolo sacerdote, qualsiasi altro individuo dotato di fede e alleato del Sacerdote può contribuire al successo della stessa in due modi (distinti e in nessun modo cumulabili tra di loro):

- **presenza:** Il fedele è intento a combattere la stessa battaglia o è impegnato in una serie di azioni collegate più o meno direttamente con gli obiettivi o le finalità del sacerdote.
- **partecipazione:** Il fedele prende parte attiva alla celebrazione del rito o della preghiera, interrompendo ogni altra azione per tutta la durata della stessa.

Il Master dovrebbe non considerare come valide tutte quelle "partecipazioni" chiaramente strumentali e/o di comodo (guerrieri che improvvisamente decidono di "mettersi a pregare" nella pausa tra un combattimento e l'altro, ancora armati di spada e scudo, etc.): salvo rari casi la preghiera dovrebbe essere scelta *in luogo* delle armi, o quantomeno prima di ricorrere alle stesse: in tutti gli altri casi andrà contata come semplice *presenza* (vedi sopra).

### Fedeli della Luce

Qualsiasi individuo dotato di una fede sincera nei confronti delle divinità della Luce è definibile come *fedele*. Oltre alla partecipazione all'attività religiosa, per poter contribuire al *Threshold* è necessario che il fedele si trovi schierato con il sacerdote e/o paladino, ne condivida gli scopi e rispetti il suo ruolo e la sua autorità. In tutti i casi in cui il rapporto con la chiesa e/o con il Sacerdote può definirsi contraddittorio, burrascoso o teso il personaggio, sia esso fedele o meno, non potrà contribuire alla Soglia di Fede.

#### Presenza

- +1 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +1% *threshold*.

#### Partecipazione

- +3 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +3% *threshold*.

### Paladini della Luce

#### Presenza

- +5 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +5% *threshold*.

#### Partecipazione

- +5 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +5% *threshold*.

### Sacerdoti della Luce

#### Presenza

- +5 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +5% *threshold*.

#### Partecipazione

- +10 al tiro di Difficoltà del sacerdote.
- +10% *threshold*.

**NOTA:** Alcune invocazioni richiedono un numero minimo di fedeli per avere luogo e/o presentano tabelle specifiche per il calcolo di bonus e malus: in tutti quei casi il Master dovrà applicare le regole relative all'Invocazione e non quelle qui presentate.

## Apprendimento delle invocazioni

---

Ciascuna invocazione costa un certo numero di *punti incremento* per ciascun grado: solitamente 10 PI per il primo, 20 PI per il secondo e 30 PI per il terzo. Ciascun grado può essere sbloccato spendendo i punti relativi ma soltanto previa approvazione del Master.

In conseguenza dell'investitura a *Diacono* il sacerdote riceve un massimo di 30 **punti incremento** che potrà spendere per

acquistare sia le invocazioni della Luce (generiche) che quelle previste per la divinità che ha giurato di servire: nella maggior parte dei casi potrà quindi scegliere tra tre invocazioni a grado 1 oppure una singola invocazione a grado 2. Da quel momento in poi il Master avrà poi cura di seguire l'apprendimento del sacerdote attribuendogli la possibilità di spendere PI per l'acquisto e/o il potenziamento di ulteriori invocazioni: tale possibilità andrà concessa ogni volta che il sacerdote completerà una missione per conto della Luce e/o avrà modo di fare esperienza.

La tabella seguente può essere d'aiuto per dare un'idea a Master e Giocatori del numero di PI che è opportuno concedere e destinare alle invocazioni nel corso della vita/carriera di un Sacerdote medio nell'[ambientazione di riferimento](#):

### Diacono

**10-30 PI:** accolto al momento dell'investitura.

**20-40 PI:** accolto con un anno di esperienza o poco meno.

### Presbitero

**40-70 PI:** sacerdote con un anno di esperienza o poco meno.

**60-90 PI:** sacerdote di una certa esperienza.

**80-120 PI:** prete errante di una certa esperienza.

**120-200 PI:** prevosto, abate o priore di grande esperienza e autorevolezza.

### Episcopo

**200-240 PI:** Vescovo.

**250+ PI:** Cardinale, Vescovo anziano.

**NOTA:** I **Sekhmet** (sacerdoti delle Tenebre) hanno investiture e nomine diverse rispetto a quelle dei sacerdoti della Luce, e un diverso metodo di assegnazione dei poteri: per maggiori informazioni, consultare la [voce relativa](#).

I numeri sono puramente indicativi: pochissimi sacerdoti raggiungono l'investitura episcopale nell'arco della loro vita, ma non per questo dovranno necessariamente fermarsi a 200 PI fino al termine dei loro giorni; viceversa, la maggior parte dei sacerdoti morirà o si ritirerà ben prima di aver raggiunto tale cifra. il Master avrà cura di bilanciare la crescita del paladino a seconda del tipo di campagna, del suo comportamento e delle sue azioni.

## Elenco delle Invocazioni

---

- [Invocazioni dei Sacerdoti della Luce](#)
- [Invocazioni dei Sacerdoti di Pyros](#)
- [Invocazioni dei Sacerdoti di Kayah](#)
- [Invocazioni dei Sacerdoti di Reyks](#)
- [Invocazioni dei Sacerdoti di Ilmarinen](#)
- [Melodie della Natura](#), invocazioni dei Sacerdoti di Harkel e Ilmatar.