

Invocazioni dei Sacerdoti di Reyks regola

Le invocazioni dei sacerdoti di Reyks sono orientate alla difesa dei fedeli: salvo diversamente indicato, il loro utilizzo comporta un forte senso di calma e tranquillità fisica e mentale che il fedele può avvertire in conseguenza dell'attivazione.

Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego dei doni il sacerdote potrà utilizzare la sua Concentrazione per assegnare una penalità a qualsiasi azione di natura fisica compiuta ai danni del gruppo (fino a un massimo di -10 per i Diaconi, -20 per i Presbiteri e -30 per gli Episcopi). In termini di gioco, la penalità andrà applicata come un malus a qualsiasi tiro di Attacco compiuto ai danni del gruppo all'interno di un determinato round. Incantesimi, poteri ed altri attacchi di natura non fisica non verranno influenzati, sebbene al Master venga lasciato il compito di valutare possibili eccezioni in caso di attacchi sovranaturali di natura, origine e/o effetti particolarmente fisici.

Cura delle ferite

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	variabile (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	variabile (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	variabile (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele

Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote avrà la possibilità di stabilizzare o ridurre l'entità di una singola ferita di un fedele. L'efficacia dell'invocazione dipende non soltanto dall'entità della ferita e dal grado di intensità, ma anche dal luogo in cui il sacerdote e il fedele si trovano al momento dell'attivazione. Se, al momento dell'attivazione, il sacerdote e il fedele si troveranno all'interno di un luogo sacro agli Dei della Luce, sarà possibile osservare la seguente tabella:

- **Grado 1:** il sacerdote può ridurre l'entità di una singola ferita pagando 3 punti di Concentrazione per ciascun punto da essa generato sullo *status globale* della vittima.
- **Grado 2:** il sacerdote può ridurre l'entità di una singola ferita pagando 2 punti di Concentrazione per ciascun punto da essa generato sullo *status globale* della vittima.
- **Grado 3:** il sacerdote può ridurre l'entità di una singola ferita pagando 1 punto di Concentrazione per ciascun punto da essa generato sullo *status globale* della vittima.

Se, al contrario, il sacerdote non dovesse trovarsi in un luogo sacro agli Dei della Luce, tutti i costi saranno raddoppiati e l'entità di ciascuna ferita potrà essere ridotta di 1pD soltanto.

Note e altro

- L'invocazione può essere tentata soltanto una volta per ciascuna singola ferita dallo stesso sacerdote.
- L'invocazione ridurrà di un pD l'entità della ferita ogni volta che il sacerdote curerà un numero di danni presenti sullo *status globale* pari al moltiplicatore previsto per la ferita stessa.
- Con il termine *luogo sacro* si fa esplicito riferimento a chiese, templi, cappelle o altri edifici adibiti al culto e alla preghiera presenti all'interno di una comunità di fedeli: il termine non include quindi altari improvvisati, icone "mobili", grotte o tende consacrate all'occorrenza e/o altre locazioni similari: eventuali situazioni particolari come mausolei, santuari un tempo consacrati, sepolcri e cimiteri particolarmente importanti vengono lasciate alla discrezione del Master.

Purificazione dal Veleno

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a due fedeli

Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a tre fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Il sacerdote avrà la possibilità di sconfiggere gli effetti malevoli dovuti a sostanze velenifere presenti nel corpo del fedele: l'efficacia dell'invocazione dipende dal grado d'intensità:

- **Grado 1:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza ai Veleni richiesto in quel momento dalla sostanza diminuito di 10.
- **Grado 2:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza ai Veleni richiesto in quel momento dalla sostanza diminuito di 20.
- **Grado 3:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza ai Veleni richiesto in quel momento dalla sostanza diminuito di 30.

Nonostante il tempo di attivazione sia istantaneo, il Master ha la facoltà di prolungare a piacimento l'eventuale "degenza" della vittima guarita a seconda del tiro effettuato dal sacerdote e dallo stadio raggiunto dal veleno fino al momento della sua neutralizzazione.

N.B.: A prescindere dal grado d'intensità, l'invocazione sarà sempre e comunque coronata da successo se il sacerdote riuscirà ad attivarla immediatamente dopo l'inoculazione del veleno: in quel caso essa entrerà obbligatoriamente in gioco *prima* del tiro di Resistenza ai Veleni della vittima e, in caso di successo, renderà quest'ultimo del tutto superfluo.

Purificazione dalle Infezioni

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a due fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a tre fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Il sacerdote avrà la possibilità di sconfiggere gli effetti malevoli dovuti a infezioni e malattie presenti nel corpo del fedele: l'efficacia dell'invocazione dipende dal grado d'intensità:

- **Grado 1:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza alle Malattie richiesto in quel momento dall'infezione diminuito di 10.
- **Grado 2:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza alle Malattie richiesto in quel momento dall'infezione diminuito di 20.
- **Grado 3:** La difficoltà dell'invocazione è pari al tiro di Resistenza alle Malattie richiesto in quel momento dall'infezione diminuito di 30.

Nonostante il tempo di attivazione sia istantaneo, il Master ha la facoltà di prolungare a piacimento l'eventuale "degenza" della vittima guarita a seconda del tiro effettuato dal sacerdote e dallo stadio raggiunto dall'infezione fino al momento della sua neutralizzazione.

Veglia di Reyks

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	3 fedeli
Gittata:	n/a

Durata:	12 ore
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	24 ore
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 7 fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	48 ore
Apprendimento:	30 PI

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote potrà rimuovere il sonno e la stanchezza dai fedeli per un numero di ore variabile a seconda del grado di intensità del dono: a partire dal momento dell'attivazione e fino al termine della durata, nessuno dei fedeli sentirà più alcun bisogno di dormire. La stanchezza tornerà soltanto nelle ultime ore di efficacia dell'invocazione, al termine della quale sarà assolutamente necessario riposare per non accusare enormi penalità a tutte le azioni.

Benedizione di Reyks

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a

Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	80
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Questa invocazione può essere attivata soltanto se il sacerdote e il fedele si troveranno all'interno di un luogo sacro agli Dei della Luce. Per mezzo di questa invocazione il sacerdote potrà invocare la benedizione del dio della Guarigione su un fedele affetto da danni particolarmente invalidanti, frutto di ferite, malattie o veleni che abbiano lasciato tracce indelebili sul corpo o sulla mente.

L'entità degli handicap che è possibile rimuovere variano a seconda del grado d'intensità:

- **Grado 1:** il sacerdote potrà rimarginare cicatrici, bruciature e ustioni non troppo gravi.
- **Grado 2:** il sacerdote potrà rimarginare ogni sorta di cicatrice, bruciatura e ustione e tentare di ricomporre arti tagliati confrontando il Tiro di Fede effettuato al momento dell'attivazione con la tabella seguente:
 - **falangi, dita, orecchie:** 80 o più.
 - **mani, piedi:** 90 o più.
 - **braccia, gambe:** 100 o più.
- **Grado 3:** il sacerdote potrà rimarginare ogni sorta di cicatrice, bruciatura e ustione e persino ricomporre al loro posto gli arti tagliati: potrà inoltre tentare di curare permanentemente i seguenti *handicap*, confrontando il Tiro di Fede effettuato al momento dell'attivazione con la tabella seguente:
 - **cecità a seguito di ferita agli occhi, sordità dovuta alla distruzione del timpano:** 80 o più.
 - **cecità o sordità a seguito di acido o fuoco:** 90 o più.
 - **danni cerebrali, pazzia o altro:** 100 o più.

N.B.: il Master non dovrebbe consentire al sacerdote di effettuare più di un tentativo sullo stesso fedele per il medesimo handicap: nella maggior parte dei casi, sarà necessario lasciar provare un secondo sacerdote.