

Invocazioni dei Sacerdoti di Pyros regola

Le invocazioni dei sacerdoti di Pyros sono orientate alla difesa e al controllo dei pericoli che minacciano la comunità di fedeli: salvo diversamente indicato, il loro utilizzo comporta un incremento del calore che si sprigiona intorno al fedele e/o al sacerdote in conseguenza dell'attivazione.

Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego delle invocazioni previste, il sacerdote potrà utilizzare la sua Concentrazione per ridurre eventuali tentativi di inganno, sotterfugio o dissimulazione effettuati dai nemici ai suoi danni o a quelli del gruppo attribuendo un malus pari ai punti di Concentrazione che vorrà impiegare per tale scopo (fino a un massimo di -10 per i Diaconi, -20 per i Presbiteri e -30 per gli Episcopi).

Le abilità influenzabili sono: Intimidire, Persuasione, Recitare, Sedurre ed eventuali poteri o incantesimi di tipo illusorio (a discrezione del Master). Per utilizzare in questo modo la Concentrazione il paladino dev'essere cosciente della presenza dell'individuo in procinto di effettuare tale azione e deve essere genuinamente convinto della sua malafede, salvo decisione del Master di attivare tale capacità in modo automatico: il Master avrà cura di impedire, prevenire o invalidare ogni utilizzo strumentale o irregolare della Concentrazione in tal senso.

Reiterazione

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	60	
Costo di Lancio:	10	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	1 fedele di origine e 1 fedele di destinazione	
Gittata:	n/a	
Durata:	permanente	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	65	
Costo di Lancio:	15	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	1 fedele di origine e 1 o 2 fedeli di destinazione	
Gittata:	n/a	
Durata:	permanente	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	70	
Costo di Lancio:	20	
Tempo di Lancio:	nessuno	

Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele di origine e 1, 2 o 3 fedeli di destinazione
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Il sacerdote avrà la possibilità di replicare l'effetto o gli effetti di un dono, di una invocazione e in determinati casi persino di un incantesimo o altro potere sovranaturale presenti su un fedele indicando come bersaglio della *reiterazione* uno o più altri fedeli: gli effetti della *reiterazione* saranno in tutto e per tutto simili a quelli del potere originale, e avranno termine nello stesso momento.

La tipologia e l'entità degli effetti replicabili variano a seconda del grado di intensità dell'invocazione (a discrezione del Master).

- **Grado 1:** il sacerdote può replicare qualsiasi Dono o Invocazione.
- **Grado 2:** il sacerdote può replicare qualsiasi Dono, Invocazione, Incantesimo o Potere Druidico, ma le copie di effetti relativi alle ultime due tipologie avranno effetti ridotti e durata limitata (a discrezione del Master).
- **Grado 3:** il sacerdote può replicare qualsiasi effetto sovranaturale (a discrezione del Master).

Andranno inoltre osservate le seguenti limitazioni:

- Il sacerdote potrà indicare se stesso come origine ma non come destinazione.
- Il fedele indicato come origine non potrà essere *anche* uno dei bersagli di destinazione.
- Il sacerdote non potrà in alcun modo replicare effetti attivi su un'area e non direttamente su un fedele (a discrezione del Master).
- Il sacerdote non potrà in alcun modo replicare effetti provenienti da poteri, doni, invocazioni o incantesimi che non possano essere attivati su un bersaglio diverso dal fedele di origine: ad esempio, un incantesimo attivabile "solo sul mago" non avrà alcun effetto qualora venisse replicato su altri fedeli.

Controllo del Fuoco

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Tempo di Attivazione:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Bersaglio:	un incendio o un elemento infiammabile
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Tempo di Attivazione:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Bersaglio:	un incendio o un elemento infiammabile

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

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	variabile (vedi sotto)
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Tempo di Attivazione:	da 1 a 10 round (vedi sotto)
Bersaglio:	un incendio o un elemento infiammabile
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote avrà la possibilità di controllare una fiamma o un incendio di piccole, medie o grandi dimensioni, o di crearne una dal nulla: la durata del procedimento varia al variare delle dimensioni della fiamma, mentre la sua efficacia è soggetta al risultato del tiro effettuato al momento del lancio.

- *sotto il 40*: il sacerdote può spegnere o accendere fiamme di piccole dimensioni come lanterne, torce e piccoli falò nel giro di due o tre round: qualsiasi tentativo di controllare fiamme di dimensioni maggiori è destinato al fallimento.
- *da 40 a 49*: il sacerdote può spegnere o accendere fiamme di medie dimensioni come falò, pire o porte incendiate nel giro di due o tre round, o fiamme di entità inferiore nel giro di un round: qualsiasi tentativo di controllare fiamme di dimensioni maggiori è destinato al fallimento.
- *da 50 a 59*: il sacerdote può spegnere o accendere fiamme di dimensioni medio-grandi come grandi pire, roghi o stanze incendiate nel giro di 3-5 round, o fiamme di entità inferiore nel giro di 1-2 round: qualsiasi tentativo di controllare fiamme di dimensioni maggiori è destinato al fallimento.
- *da 60 a 69*: il sacerdote può spegnere o accendere fiamme di grandi dimensioni come stanze o piccole abitazioni incendiate nel giro di 6-10 round, o fiamme di entità inferiore nel giro di 1-5 round: qualsiasi tentativo di controllare fiamme di dimensioni maggiori è destinato al fallimento.
- *70 e oltre*: il sacerdote può estinguere virtualmente quasi qualsiasi tipo di fuoco a patto di concentrarsi per un tempo sufficiente: i tempi e i modi possono variare a discrezione del Master.

Il grado 2 e il grado 3 dell'invocazione forniscono rispettivamente un *bonus* di +15 e di +30 al Tiro di Fede del sacerdote.

Note

- Il DF e il TdA coincidono, poiché il sacerdote deve necessariamente restare concentrato per tutta la durata del potere assieme ai fedeli che compongono la sua *soglia di fede*.
- In conseguenza del primo fallimento il Master può consentire al sacerdote di tentare ancora, a patto di pagare nuovamente il costo in termini di punti di Concentrazione.
- Nel caso in cui questa invocazione venga utilizzata in risposta a un altro potere relativo al controllo del fuoco, il Master dovrebbe considerare ai fini del confronto i Tiri effettuati dai personaggi al momento del lancio o dell'attivazione di ciascun potere.

Scudo di Pyros

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20

Tempo di Lancio:	3 round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele
Gittata:	n/a
Durata:	1 giorno o più (vedi sotto)
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	3 round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	3 giorni o più (vedi sotto)
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	3 round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 fedeli
Gittata:	n/a
Durata:	7 giorni o più
Apprendimento:	30 PI

Con questa invocazione il sacerdote potrà invocare una speciale protezione sui fedeli, che saranno maggiormente protetti da qualsiasi tipo di danni e ferite fino al termine della durata prevista: tale durata è espressa solo indicativamente, e al Master è lasciata la facoltà di modificarla a seconda della differenza tra la Difficoltà di attivazione e il Tiro effettuato dal sacerdote e/o delle necessità temporali della sua campagna.

Gli effetti dello scudo di Pyros variano a seconda del grado d'intensità dell'invocazione:

- **Grado 1:** lo scudo assorbirà i primi 2 danni diretti al fedele, riducendo o annullando gli effetti di qualsivoglia attacco subito.
- **Grado 2:** lo scudo assorbirà i primi 4 danni diretti al fedele, riducendo o annullando gli effetti di qualsivoglia attacco subito.
- **Grado 3:** lo scudo assorbirà i primi 6 danni diretti al fedele, riducendo o annullando gli effetti di qualsivoglia attacco subito.

Sguardo di Pyros

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	n/a
Durata:	alcuni round
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	n/a
Durata:	alcuni round
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	n/a
Durata:	alcuni round
Apprendimento:	30 PI

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote potrà rendersi conto delle reali intenzioni di una o più creature con un'efficacia ed una precisione variabili a seconda del grado d'attivazione:

- **Grado 1:** il sacerdote avrà diritto a un *bonus* di +10 al suo prossimo tiro di *percepire emozioni*, *persuasione*, *intimidire*, *fascino* o *affinità animale* (nel caso di animali) effettuato sulle creature oggetto dell'invocazione.
- **Grado 2:** il sacerdote avrà diritto a un *bonus* di +15 al suo prossimo tiro di *percepire emozioni*, *persuasione*, *intimidire*, *fascino* o *affinità animale* (nel caso di animali) effettuato sulle creature oggetto dell'invocazione.
- **Grado 3:** il sacerdote avrà diritto a un *bonus* di +20 al suo prossimo tiro di *percepire emozioni*, *persuasione*, *intimidire*, *fascino* o *affinità animale* (nel caso di animali) effettuato sulle creature oggetto dell'invocazione.

N.B.: Le creature possono appartenere alla medesima tipologia o a tipologie diverse: sarà possibile, ad esempio, scegliere come bersaglio un lupo, un gruppo di lupi, o persino un nemico e la sua cavalcatura. L'intento del sacerdote dovrà però sempre e comunque avere la medesima logica o finalità: sarà possibile ad esempio persuadere un avversario e il suo cavallo ad allontanarsi effettuando un tiro di *persuasione* sul primo e di *affinità animale* sul secondo, ma non sarà consentito tentare di far scappare uno e addomesticare l'altro con una singola invocazione.

Speranza

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	alcuni round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele diverso da se stesso
Gittata:	n/a
Durata:	fino a 12 ore
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	alcuni round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele diverso da se stesso
Gittata:	n/a
Durata:	fino a 24 ore
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	alcuni round
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 fedele diverso da se stesso
Gittata:	n/a
Durata:	permanente
Apprendimento:	30 PI

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote potrà dare a un fedele diverso da se stesso la possibilità di compiere una singola azione con un *bonus* specifico di entità variabile a seconda del grado d'intensità:

- **Grado 1:** il fedele potrà scegliere se effettuare il tiro con un bonus di +10 o di effettuare con successo una azione *Difficile*, da rendere in termini di gioco come un Tiro effettuato con risultato complessivo di 50.
- **Grado 2:** il fedele potrà scegliere se effettuare il tiro con un bonus di +20 o di effettuare con successo una azione *Difficilissima*, da rendere in termini di gioco come un Tiro effettuato con risultato complessivo di 70.
- **Grado 3:** il fedele potrà scegliere se effettuare il tiro con un bonus di +30 o di effettuare con successo una azione *Assurda*, da rendere in termini di gioco come un Tiro effettuato con risultato complessivo di 90.

Per avere successo l'invocazione necessita di alcuni round di concentrazione assoluta, durante il quale il sacerdote e il fedele devono sforzarsi di liberarsi da ogni ansia o paura: è quindi impossibile attivarla nel corso di un combattimento, e nella maggior parte dei casi richiede un luogo di culto sacro agli dei della Luce o altro luogo adatto alla preghiera a discrezione del Master. L'azione dovrà essere indicata dal sacerdote nei minimi dettagli, e potrà essere comunicata o meno al fedele: il Master è libero di vigilare sulla corretta formulazione dell'azione, richiedere ulteriori specificazioni o precisazioni ed eventualmente considerare l'invocazione non valida nel caso in cui la ritenga troppo generica, vaga o strumentale; allo stesso modo andranno invalidate richieste direttamente offensive, sanguinarie o contrarie agli ideali e/o ai valori propri della Chiesa e delle divinità della Luce (a discrezione del Master).

A titolo di esempio presentiamo alcuni esempi di richieste da considerare validi:

- il tentativo di scalare la Rocca del Fato.
- il tentativo di riparare il ponte di corde che separa Roften da Gark.
- il tentativo di difendersi dagli attacchi di sir Fersen.

Ecco invece alcuni esempi di richieste da considerare non valide:

- il prossimo tentativo di parare l'attacco di uno dei cavalieri nemici (azione troppo generica).
- il prossimo tentativo di seguire tracce (azione troppo vaga).
- il primo attacco che il fedele effettuerà ai danni di Lord Garmin (azione offensiva o sanguinaria).
- il tentativo di rubare i documenti al palazzo Ducale (azione contraria agli ideali della Chiesa).

N.B.: L'invocazione è da considerarsi valida soltanto su un singolo Tiro; in tutti i casi in cui i Tiri richiesti dall'azione fossero più di uno il Master dovrà considerare di volta in volta il primo o quello più difficile/più rappresentativo, salvo diversamente richiesto dal sacerdote.