

Invocazioni dei Sacerdoti di Kayah regola

Le invocazioni dei sacerdoti di Kayah sono orientate allo studio e all'elaborazione di ciò che circonda il sacerdote: salvo diversamente indicato, sono caratterizzate da una tenue luminosità che avvolge il fedele in conseguenza della loro attivazione: tale luminosità potrà essere avvertita da altri fedeli delle divinità della Luce, in misura pari alla loro devozione (a discrezione del Master).

Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego delle invocazioni previste, il sacerdote potrà utilizzare la sua Concentrazione per ridurre qualsiasi tipo di attacco o intervento di natura mistica o magica ai danni 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: Sortilegio, Evocazione, Negromanzia, Potere Druidico e qualsiasi abilità o potere sovranaturale. Per utilizzare in questo modo la Concentrazione il sacerdote dev'essere cosciente della presenza dell'individuo in procinto di effettuare tale azione e deve essere genuinamente convinto della sua malafede o volontà di nuocere al gruppo o agli ideali della Luce, 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.

Comunicazione con i Defunti

Grado 1

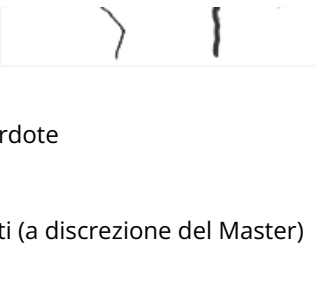
Scheda MPS		
Difficoltà:	60	
Costo di Lancio:	15	
Tempo di Lancio:	10 minuti	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	soltanto il sacerdote	
Gittata:	n/a	
Durata:	da 5 a 15 minuti (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	65	
Costo di Lancio:	20	
Tempo di Lancio:	10 minuti	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	soltanto il sacerdote	
Gittata:	n/a	
Durata:	da 5 a 15 minuti (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	70	
Costo di Lancio:	25	

Tempo di Lancio:	10 minuti	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	soltanto il sacerdote	
Gittata:	n/a	
Durata:	da 5 a 15 minuti (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	30 PI	

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote potrà entrare in contatto con entità immateriali come spiriti, spettri o fantasmi intrappolati nel mondo sensibile: tale contatto avverrà durante uno stato di sonno simile al coma, in cui il sacerdote entrerà una volta officiato il rito. Gli ambiti di utilizzo di questo potere sono ovviamente limitati a un ristretto numero di luoghi o di circostanze particolari, al di fuori delle quali il Master non dovrebbe consentire alcun tipo di comunicazione. La durata e la "qualità" del contatto variano a seconda del grado d'intensità del potere tenendo conto dei dati forniti dalla tabella seguente:

- **Grado 1:** Risposte sibilline e fortemente limitate in termini di numero di vocaboli: singole parole da interpretare fornite da un singolo spettro (raramente il più importante o il protagonista della vicenda).
- **Grado 2:** Risposte di difficile interpretazione e potenzialmente incomplete: frasi brevi dal contenuto simbolico fornite da un singolo spettro (non sempre il più importante o il protagonista della vicenda).
- **Grado 3:** Risposte di non facile interpretazione, ma sostanzialmente coerenti e lineari fornite da uno o più spettri (tra cui probabilmente il più importante o il protagonista della vicenda).

Per officiare il rito, il sacerdote dovrà accendere due candele, e recitare lentamente una lunga e complessa preghiera: una volta concluso, dovrà spegnere le candele con un soffio.

Concordia

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	1 minuto di conversazione
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	contatto visivo/verbale
Durata:	5-10 minuti
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	pochi secondi di conversazione
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	contatto visivo/verbale
Durata:	30 minuti/1 ora

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	contatto visivo/verbale
Durata:	3-6 ore
Apprendimento:	30 PI

Questa preghiera consente al sacerdote di scacciare da uno o più individui sentimenti come la paura, il rancore, l'invidia, l'antipatia o altri che ne offuschino temporaneamente la ragione: i gradi più potenti dell'invocazione consentono al sacerdote di vincere sentimenti anche molto forti e radicati come l'odio, l'impulso omicida o la vendetta. Per celebrare il rito, sarà sufficiente che il sacerdote prenda le mani della persona interessata e gli parli con tono pacato. E' importante considerare che il potere si limiterà a tranquillizzare e rasserenare l'individuo, senza avere alcun effetto invasivo o di alterazione psichica nei confronti della persona.

Manto di Kayah

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	3 round
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	una creatura
Gittata:	entro 100 metri dal sacerdote.
Durata:	5 round
Apprendimento:	10 PI

- *Bonus* a furtività e nascondersi: +20
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per *accorgersi di qualcosa*: 50
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per vedere chiaramente la creatura: 60

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	2 round
Tempo di Attivazione:	1 round
Bersaglio:	una creatura

Gittata:	entro 200 metri dal sacerdote.
Durata:	10 round
Apprendimento:	20 PI

- **Bonus** a furtività e nascondersi: +30
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per *accorgersi di qualcosa*: 60
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per vedere chiaramente la creatura: 70

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	80	
Costo di Lancio:	40	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	fino a due volte una creatura	
Gittata:	entro 500 metri dal sacerdote (a discrezione del master).	
Durata:	fino a 20 round (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	30 PI	

- **Bonus** a furtività e nascondersi: +40
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per *accorgersi di qualcosa*: 70
- Difficoltà del tiro di Individuare necessario per vedere chiaramente la creatura: 80

Per mezzo di questa invocazione il sacerdote sarà in grado di proteggere un fedele nascondendolo quasi completamente agli occhi dei nemici della chiesa: il manto non sortirà alcun effetto agli occhi di qualsiasi fedele di Kayah e/o delle divinità della Luce, anche nel caso in cui quest'ultimo dovesse essere coinvolto a sua insaputa (o costretto dalle circostanze) in trame o pratiche oscure.

Tanto i *bonus* della creatura oggetto dell'invocazione quanto le difficoltà dei tiri di Individuare necessarie per accorgersi di essa sono indicate sotto la tabella specifica del grado di intensità dell'invocazione: in particolare, il Master dovrà effettuare i tiri di Individuare ogniqualvolta la creatura oggetto dell'invocazione attraversa (anche in modo marginale) la linea visiva di uno o più osservatori che, in condizioni normali, non avrebbero grossi problemi a notarla. Con la frase *accorgersi di qualcosa* si intende una presenza e/o un movimento sospetto in grado di generare il dubbio che possa esserci qualcosa di sospetto da parte dell'osservatore; un secondo *accorgersi di qualcosa* si tradurrà automaticamente in una scoperta totale della creatura nascosta.

N.B.: Qualsiasi azione contraria alle *regole di Kayah* o di altre divinità della Luce (a discrezione del Master) compiuta dal fedele al di sotto del *manto di Kayah* comporterà automaticamente l'interruzione dell'invocazione e la perdita totale di Concentrazione per il sacerdote.

Neutralizzazione

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	60	
Costo di Lancio:	15	
Tempo di Lancio:	3 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	una casa, una stanza o uno spazio aperto di 5x5x5 metri max.	

Gittata:	entro 10 metri dal sacerdote.
Durata:	1 ora
Apprendimento:	10 PI

- tutti i poteri con un costo pari o inferiore a 5 vengono automaticamente neutralizzati.
- tutti i poteri con un costo da 6 a 10 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione.
- tutti i poteri con un costo da 11 a 30 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	70	
Costo di Lancio:	30	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	una casa, una stanza o uno spazio aperto di 10x10x10 metri max.	
Gittata:	entro 20 metri dal sacerdote.	
Durata:	3-6 ore	
Apprendimento:	20 PI	

- tutti i poteri con un costo pari o inferiore a 10 vengono automaticamente neutralizzati.
- tutti i poteri con un costo da 11 a 20 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione.
- tutti i poteri con un costo da 21 a 40 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	80	
Costo di Lancio:	35	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	istantaneo	
Bersaglio:	una casa, una stanza o uno spazio aperto di 30x30x30 metri max.	
Gittata:	entro 50 metri dal sacerdote.	
Durata:	24 ore o più (a discrezione del Master).	
Apprendimento:	30 PI	

- tutti i poteri con un costo pari o inferiore a 20 vengono automaticamente neutralizzati.
- tutti i poteri con un costo da 21 a 30 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione.
- tutti i poteri con un costo da 31 a 50 vengono neutralizzati se il sacerdote riesce a effettuare con successo un secondo tiro di **Volontà+Fede+3d10** avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

Mediante questa invocazione il sacerdote avrà la possibilità di proteggere un passaggio, una abitazione o un qualsiasi altro luogo dagli influssi maligni: per celebrare il rito, il sacerdote dovrà bagnarsi il dito con acqua santa e poi tracciare sulle pareti e in terra i simboli sacri, intonando una lenta litania. Ad attivazione riuscita, qualsiasi tipo di potere sovranaturale al di fuori di quelli direttamente collegati all'intervento delle divinità della Luce verrà o meno neutralizzato nei modi descritti sopra: tale neutralizzazione è valida sia per i poteri già presenti che per quelli che

verranno attivati in seguito fino al termine dell'effetto dell'invocazione.

Il Master dovrebbe comunque tenere conto dei seguenti punti:

- Tutti i poteri che il sacerdote non riuscirà a neutralizzare avranno luogo regolarmente, e il sacerdote non potrà effettuare ulteriori tentativi.
- Tutti i poteri non neutralizzati in modo automatico ma soltanto grazie agli sforzi (e ai tiri) del sacerdote richiederanno una concentrazione totale da parte di quest'ultimo: in termini di gioco, il sacerdote non potrà effettuare altre azioni (attacchi, spostamenti significativi, etc.) eccezion fatta per quelle di Difesa, che potrà svolgere secondo le normali regole. Nel caso in cui il sacerdote dovesse smettere di officiare il rito per compiere altre azioni il Master sarà libero di assegnare nuove penalità ai tiri da effettuare per neutralizzazioni future, impedire al sacerdote di neutralizzare nuovi poteri o persino ripristinare poteri neutralizzati in precedenza (a seconda dei casi, del tipo di poteri e della situazione). Lo stesso dicasi nel caso in cui il sacerdote dovesse perdere i sensi o venisse altrimenti neutralizzato.

Pace di Kayah

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	50 (+15)	
Costo di Lancio:	15 (vedi sotto)	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	1 creatura	
Gittata:	entro 10 metri dal sacerdote	
Durata:	circa 3 ore se la vittima è consenziente, circa 10 minuti se non lo è (a discrezione del master)	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	60 (+15)	
Costo di Lancio:	20 (vedi sotto)	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	fino a 3 creature	
Gittata:	entro 20 metri dal sacerdote	
Durata:	circa 3 ore se la vittima è consenziente, circa 10 minuti se non lo è (a discrezione del master)	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	70 (+15)	
Costo di Lancio:	25 (vedi sotto)	

Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	1 round	
Bersaglio:	fino a 5 creature	
Gittata:	entro 50 metri dal sacerdote	
Durata:	circa 3 ore se la vittima è consenziente, circa 10 minuti se non lo è (a discrezione del master)	
Apprendimento:	30 PI	

Questa invocazione consente al sacerdote di far cadere una o più creature in uno stato di sonno ristoratore, vincendo eventuali resistenze dovute al dolore o alla paura. La durata del sonno potrà essere influenzata in positivo o in negativo dalla stanchezza dei singoli individui che in ogni caso, se non disturbati, si risveglieranno completamente riposati e ristabiliti dalla fatica. Nel caso in cui l'invocazione venga tentata su individui consapevoli o che ripongano la loro fiducia nel sacerdote la Difficoltà del tiro sarà pari a quella indicata: nel caso in cui i bersagli siano vittime che non abbiano alcuna intenzione di addormentarsi, la Difficoltà subirà un incremento di +15 e il sacerdote perderà, oltre al costo, tutta la sua eventuale Concentrazione residua in conseguenza del tentativo. Ciascuna vittima avrà inoltre la possibilità di resistere all'effetto dell'invocazione effettuando un tiro di Volontà+Volontà+3d10 avente Difficoltà pari o superiore al risultato del tiro del sacerdote in condeguenza del lancio dell'invocazione. Il Sacerdote, a prescindere dalle motivazioni che lo hanno portato a lanciare il potere, dovrebbe fare il possibile per impedire che alle vittime addormentate vengano arrecati danni di qualsivoglia tipo.