

Evocazione

Permessi: avere Evocatore come parte del proprio Concetto Base.

Costi: punti Abilitade

L'Abilitade Evocazione consente di invocare in proprio aiuto le entità oltremondane della Luce e delle Tenebre. L'Evocazione esige che si rispetti un rituale molto preciso, durante il quale l'evocatore dovrà concentrarsi, tracciare un circolo mistico e recitare le formule appropriate per richiamare l'attenzione dell'entità richiamata. Si tratta di un'operazione che richiede tempo e non può essere affrettata.



Sopravanzare uno Ostacolo: Evocazione viene utilizzata anche per esorcizzare le entità richiamate, sia dall'evocatore stesso che da altri evocatori. Allo stesso modo, può essere usata per bandire le Entità Libere (vedi paragrafo dedicato), ricacciandole nel loro mondo.

Nel caso si cerchi di esorcizzare un'entità richiamata da un altro evocatore, l'avversario fornirà opposizione attiva al tentativo con il proprio valore di Evocazione.

Se invece si vuole bandire un'Entità Libera, l'opposizione da battere è pari alla Potenza della stessa.



Creare uno Avvantaggio: Le entità evocate vengono trattate come un Aspetto creato dall'evocatore attraverso l'uso di questa Abilitade.

L'Aspetto generato in questo modo è equivalente al Concetto Base dell'entità, e deve comprendere il suo nome e la sua area d'influenza (ad esempio: Xeth, diavoletto illusionista; Plotin il signore delle bestie; Amok, spirito della discordia;...).

L'Opposizione a questa azione è pari alla Potenza dell'entità, che viene decisa dall'evocatore al momento dell'invocazione e può andare da Media (+1) a Leggendaria (+8).

Normalmente le entità rimangono con l'evocatore fino alla fine della scena in corso. Aumentate l'Opposizione di un punto se volete che rimanga a vostra disposizione fino alla fine della sessione e di due punti se volete che rimanga fino alla fine dello scenario in corso.

Di norma, l'entità evocata può influenzare solamente l'evocatore o un singolo bersaglio da esso designato. Aumentate l'Opposizione di un punto se volete estendere la sua influenza ad un piccolo gruppo di bersagli e di due punti se volete estenderla ad un'intera zona.

Se l'evocatore ottiene un successo nel suo tiro di Evocazione, crea l'Aspetto desiderato con un'invocazione gratuita. Quest'invocazione può essere utilizzata normalmente (per ritirare i dadi o ottenere un +2), *oppure* può essere spesa per sostituire la Potenza dell'entità al proprio punteggio di Abilitade per una singola azione, che sia in qualche modo correlata all'Aspetto dell'entità stessa.

Esempio: Titilla l'evocatrice è caduta in una trappola, e ora si trova rinchiusa in un'oscura prigione. Disperata, evoca in proprio aiuto "Sicoi, Spirito dei Meccanismi", a cui assegna una Potenza pari a 3.

Tira i dadi ed ottiene un risultato totale di quattro: è un successo. Titilla decide quindi di impiegare subito l'invocazione gratuita della propria entità per uscire dai guai, scassinando la porta della prigione. Visto che lei non ha alcuna Abilitade che possa aiutarla in questa situazione, utilizzerà la Potenza di Sicoi come valore da aggiungere al tiro necessario per aprire la porta.

Un successo con stile sul tiro di Evocazione significa che l'evocatore ottiene due invocazioni al posto di una.

Se l'evocatore ottiene un pareggio, comparirà un'entità diversa da quella che intendeva richiamare. Sta al GM definire la natura di quest'entità, che sarà simile all'oggetto dell'evocazione originale, ma leggermente diversa. La Potenza di quest'entità sarà pari a quella originale, meno un punto. L'evocatore riceverà un'invocazione gratuita del suo Aspetto, come se fosse riuscito nel tiro.

La nuova entità rimarrà con l'evocatore per una scena, oppure fino a quando l'invocazione gratuita non viene spesa. Quando una di queste due condizioni si avvera, essa diventerà un'Entità Libera (vedi paragrafo dedicato).

Esempio: Titilla l'evocatrice è di nuovo nei guai. Dopo esser fuggita dalla prigione, si è persa in un oscuro dedalo sotterraneo. Decide di evocare "Elzar, patrono delle direzioni", un'entità di Potenza 4, per risolvere la situazione.

Questa volta la fortuna non è proprio dalla sua parte, ed ottiene un pareggio. Al posto di Elzar compare quindi "Ralez, spirito dei viaggiatori", con Potenza pari a tre.

Titilla si trova quindi ora di fronte a un dilemma: sfruttare l'aiuto di Ralez, sapendo che poi esso si tramuterà in una pericolosa Entità Libera, o tentare di esorcizzarlo subito, rinunciando così all'opportunità di uscire da questo labirinto?

In caso di fallimento, invece, comparirà immediatamente un'Entità Libera di natura diametralmente opposta e Potenza uguale a quella che l'evocatore cercava di richiamare.



Assalire: Evocazione non può essere utilizzata per questo tipo di azione.



Scudare: Evocazione non può essere utilizzata per questo tipo di azione.

Entità Libere: sono così chiamate tutte le entità che sono riuscite in qualche modo a sfuggire al controllo di un evocatore. Queste entità cominciano a vagare pericolosamente per il mondo, solitamente sotto mentite spoglie, intromettendosi negli affari dei mortali e combinandone di tutti i colori.

Le Entità Libere sono gestite dal GM, che le gestirà come dei nuovi PNG di supporto in opposizione ai PG. Mantenete l'Aspetto dell'entità come suo Concetto Base, ed assegnatele un altro paio di Aspetti per delinearla meglio (tenendo conto del travestimento che adotterà nelle sue peregrinazioni, oltre che di qualche altra sua peculiarità). Basatevi sulla sua Potenza per stabilire eventuali valori di Abilitade. Se si tratta di un'entità di Potenza Ottima o superiore, assegnatele anche uno o due Talenti.