

Doni dei Paladini di Kayah regola

I doni dei paladini di Kayah sono principalmente orientati all'osservazione e all'analisi dei misteri e della notte, e forniscono una serie di strumenti per difendersi dalle insidie dell'ignoto. Salvo diversamente indicato, sono caratterizzati 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 dei doni il Paladino di Kayah 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 Custodi, -20 per i Guardiani e -30 per i Difensori del Tempio). Le abilità influenzabili sono: Sortilegio, Evocazione, Negromanzia, Potere Druidico e qualsiasi abilità o potere sovranaturale. 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 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.

Appello a Kayah

Appello a Kayah 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	10 PI

Appello a Kayah 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	20 PI

Appello a Kayah 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	25

Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	30 PI

Il dono può essere attivato soltanto in conseguenza di un tiro di Resistenza contro la morte fallito dal fedele o dai fedeli indicati come bersaglio e avrà gli effetti descritti di seguito a seconda del grado di attivazione:

- **grado 1:** il fedele potrà effettuare nuovamente il tiro.
- **grado 2:** il fedele potrà ritirare 1, 2 o 3 dadi.
- **grado 3:** il fedele potrà ritirare 1, 2 o 3 dadi o effettuare un nuovo tiro con 4 dadi.

E' possibile ritirare qualsiasi dado, compresi singoli 1 o doppi 1. Qualsiasi tentativo di alterare un tris comporterà la riduzione del grado di intensità risultante (da 3 a 2, da 2 a 1, da 1 a mancata attivazione del dono) e la perdita istantanea di tutta la Concentrazione residua del paladino subito dopo l'attivazione.

N.B.: E' possibile far ripetere al fedele lo stesso tentativo una sola volta: attivazioni del dono successive alla prima sullo stesso fedele e nello stesso round non avranno alcun effetto.

Luce di Kayah

Luce di Kayah 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	40
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	fino a 5 metri dal Paladino
Durata:	2 minuti
Apprendimento:	10 PI

Luce di Kayah 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	fino a 10 metri dal Paladino
Durata:	5 minuti
Apprendimento:	20 PI

Luce di Kayah 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 7 creature
Gittata:	fino a 20 metri dal Paladino
Durata:	10 minuti
Apprendimento:	30 PI

Il fedele o i fedeli acquistano una particolare sensibilità alla luce della luna e saranno in grado di vedere molto meglio l'ambiente circostante, potendo disporre di un bonus di +10/+15/+20 a tutti i tiri di Individuare: l'efficacia di questo potere è dimezzata nei primi e negli ultimi tre giorni di ogni mese, quando la luna è a malapena visibile.

Notte di Kayah

Notte di Kayah 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	fino a 5 metri dal Paladino
Durata:	3 round
Apprendimento:	10 PI

Notte di Kayah 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	25
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	fino a 10 metri dal Paladino
Durata:	5 round
Apprendimento:	20 PI

Notte di Kayah 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 7 creature
Gittata:	fino a 20 metri dal Paladino
Durata:	5 round
Apprendimento:	30 PI

I fedeli oggetto del dono potranno beneficiare di un bonus di +10/+15/+20 a tutti i tiri di Furtività e Nascondersi per tutta la sua durata: inoltre, qualsiasi tiro di attacco nei loro confronti con armi da lancio o da tiro subirà un corrispondente incremento della difficoltà per l'attaccante.

Protezione di Kayah

Protezione di Kayah 1

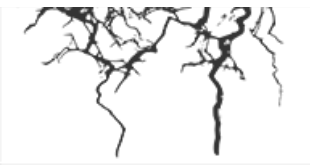
Scheda MPS	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	un luogo, stanza o edificio di 3x3x3 metri max
Gittata:	intorno al paladino (vedi sotto)
Durata:	a discrezione del Master
Apprendimento:	10 PI

Protezione di Kayah 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	un luogo, stanza o edificio di 10x10x10 metri max
Gittata:	intorno al paladino
Durata:	a discrezione del Master
Apprendimento:	20 PI

Protezione di Kayah 3

Scheda MPS	

Difficoltà:	60	
Costo di Lancio:	25	
Tempo di Lancio:	1 round	
Tempo di Attivazione:	il round successivo	
Bersaglio:	fino a due volte un luogo, stanza o edificio di 20x20x20 metri max	
Gittata:	intorno al paladino (vedi sotto)	
Durata:	a discrezione del Master	
Apprendimento:	30 PI	

Questo dono avrà come bersaglio un luogo di dimensioni variabili (da 3 a 20 metri cubi a seconda del grado di intensità del potere), e per tutta la sua durata ostacolerà l'ingresso di qualsiasi creatura dotata di poteri sovranaturali avente un atteggiamento dichiaratamente ostile agli ideali della Luce. Queste creature avvertiranno un forte senso di fastidio e di repulsione a partire da una distanza di 20 metri da esso: se si avvicineranno ulteriormente, subiranno una penalità di -10/-20/-30 (a seconda del grado d'intensità del dono) a tutte le azioni di movimento o attacco a causa di forti problemi di equilibrio fino a quando resteranno in prossimità del luogo. Se decideranno di ignorare il fastidio e di penetrare all'interno dovranno tirare 1d100 e subire gli effetti indicati sulla tabella seguente:

01-05:	nessun effetto
06-10:	1 pD a 1d6 parti del corpo
11-20:	1d2 pD a 1d6 parti del corpo
21-30:	1d3 pD a 1d6 parti del corpo
31-40:	1d4 pD a 1d6 parti del corpo
41-50:	1d4 pD a 2d3 parti del corpo
51-60:	1d4 pD a 3d2 parti del corpo
61-70:	1d4 pD a 6 parti del corpo
71-80:	1d6 pD a 2d3 parti del corpo
81-90:	1d6 pD a 3d2 parti del corpo
91-95:	1d6 pD a 6 parti del corpo
96-97:	3d2 pD a 6 parti del corpo
98-99:	2d3 pD a 6 parti del corpo
100:	la creatura verrà distrutta

La penalità di -10/-20/-30 a tutte le azioni resterà comunque valida anche all'interno dell'edificio.

Esempi di luoghi validi: grotta o caverna, stanza o salone, piccola capanna o casa, piano terra o stanza di una locanda, edicola religiosa.

Esempi di luoghi non validi: Tre piani di una torre sviluppando in altezza i metri cubi consentiti, una stanza al primo piano di una casa e una seconda stanza al piano terra posta sotto di essa, una stanza che dà su un cortile e relativo cortile, e qualsiasi tentativo simile di includere un secondo luogo.

Esempi di creature che verranno bloccate dal dono: Evocazioni demoniache ostili, stregoni pesantemente compromessi con le Tenebre, **Runihura** e **Sekhmet** (solo se con doni/ire/invocazioni attive o con intenzioni ostili nell'immediato), morti viventi, spettri con intenzioni ostili.

Esempi di creature che non verranno bloccate dal dono: **Runihura** o **Sekhmet** che non intendano nuocere al gruppo e far uso dei loro poteri, evocazioni demoniache non ostili, fantasmi con intenzioni neutre o benevole: il Master dovrebbe considerare "non bloccata" qualsiasi creatura che non intenda fare del male a nessuno dei fedeli che si rifugiano all'interno del luogo protetto dal dono salvo eccezioni particolari. Si sottolinea che l'intenzione va considerata anche in prospettiva futura: in altre parole, non sarà possibile "cambiare" tale intenzione a comando per evitare di subire i malus o di effettuare il tiro, per poi mutarla nuovamente una volta all'interno.

Riflesso di Kayah

Riflesso di Kayah 1

C
D
V
N
K
R

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura vittima di un incantesimo o potere
Gittata:	fino a 20 metri dal paladino
Durata:	a seconda dell'incantesimo o potere
Apprendimento:	10 PI



Riflesso di Kayah 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	30
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura vittima di un incantesimo o potere
Gittata:	fino a 50 metri dal paladino
Durata:	a seconda dell'incantesimo o potere
Apprendimento:	20 PI



Riflesso di Kayah 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	40
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura vittima di un incantesimo o potere
Gittata:	fino a 100 metri dal paladino
Durata:	a seconda dell'incantesimo o potere
Apprendimento:	30 PI



Il paladino avrà la possibilità di lanciare questo dono su un fedele vittima di un incantesimo o potere sovranaturale di qualsivoglia natura: condizione necessaria per l'attivazione del dono è la volontà da parte di chi lancia l'incantesimo o potere bersaglio di nuocere al fedele o agli ideali della luce. Il dono non potrà essere lanciato su una persona che non condivida, almeno in linea di principio, gli ideali e/o la fede negli Dei della Luce (non potrà quindi essere utilizzato per riflettere un incantesimo volto a potenziare un alleato dell'avversario, o altro utilizzo simile).

Gli effetti del dono variano a seconda del grado d'intensità con cui viene attivato:

- **Intensità 1:** L'incantesimo/potere colpisce il suo bersaglio con effetto dimezzato (per difetto): una copia dello stesso incantesimo/potere, anch'essa con effetto dimezzato (per difetto), potrà essere diretta verso un nuovo bersaglio a scelta del paladino.
- **Intensità 2:** L'incantesimo/potere verrà riflesso completamente: il bersaglio originario non subirà alcun effetto, e una copia dello stesso incantesimo/potere con effetto dimezzato (per difetto) potrà essere diretta verso un nuovo bersaglio a scelta del paladino.
- **Intensità 3:** L'incantesimo/potere verrà riflesso completamente: il bersaglio originario non subirà alcun effetto, e una copia dello stesso incantesimo/potere potrà essere diretta a piena potenza verso un nuovo bersaglio a scelta del paladino.

N.B.: Il Master è libero di decidere come "dimezzare" l'effetto dell'incantesimo/potere: un cono di ghiaccio (1d8 danni a 1d6 parti del corpo) potrebbe ad esempio colpire 1d6/2 parti del corpo, o fare 1d4 danni, o anche, se il Master lo ritiene opportuno, vedere dimezzate entrambe le cose. In tutti i casi in cui l'incantesimo/potere non potrà essere dimezzato (ad esempio una scintilla) esso non sortirà alcun effetto. Il bersaglio scelto dal paladino potrà essere una creatura nemica (ad esempio il "mittente" o un suo alleato) ma anche un oggetto, una pianta o qualsiasi altra cosa: il Master avrà cura di invalidare determinati bersagli e/o di intervenire qualora il paladino dovesse fare un cattivo utilizzo del potere, ad esempio per compiere atti malvagi o per trarne vantaggio personale.

Spirito guida

Spirito guida 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	40
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	a vista
Durata:	10 round
Apprendimento:	10 PI

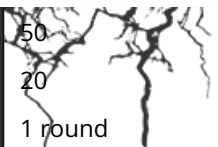
Spirito guida 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	45
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	a vista
Durata:	10 round
Apprendimento:	20 PI

Spirito guida 3

Scheda MPS	

Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	1 round
Tempo di Attivazione:	il round successivo
Bersaglio:	fino a 7 creature
Gittata:	a vista
Durata:	10 round
Apprendimento:	30 PI



Il dono doterà il gruppo di fedeli su cui verrà attivato di una particolare capacità di notare particolari nascosti o indizi poco visibili a occhio nudo (per via delle piccole dimensioni, per colpa di condizioni di scarsa luminosità, etc.). Tutti i fedeli influenzati dal dono riceveranno un bonus di +10/+15/+20 ai loro tentativi di Individuare, Ascoltare o Distinguere odori se l'oggetto della loro ricerca e/o le motivazioni che li spingono a trovarlo sono compatibili con gli ideali propri delle divinità della Luce. In mancanza di indizi, il dono potrebbe "suggerire" a uno o ad alcuni di loro una direzione o una pista da preferire rispetto a un'altra (solo ed esclusivamente a discrezione del Master, e tenendo sempre presente il grado d'intensità del dono e l'importanza della situazione contingente).