

I Doni della Luce regola

In aggiunta ai doni specifici per ciascuna divinità, tutti i paladini della Luce possono spendere i loro punti per acquistare uno o più doni comuni tra quelli elencati di seguito.

Annullamento

Annullamento 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	20 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 Runihura
Gittata:	fino a 20 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	10 PI

Annullamento 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 o 2 Runihura (vedi sotto)
Gittata:	fino a 30 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	10 PI

Annullamento 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	70
Costo di Lancio:	20 o più (vedi sotto)
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	istantanea
Bersaglio:	2 o 3 Runihura (vedi sotto)
Gittata:	fino a 50 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	10 PI

Facendo uso di questo dono il paladino potrà sacrificare tutta o parte della sua Concentrazione (da un minimo di 20 punti) per infliggere una perdita di pari entità a uno, due o tre soldati delle Tenebre a seconda del grado d'intensità. Questo potere dura lo spazio di un istante, durante il quale tanto il paladino quanto la sua vittima (o le sue vittime) dovranno tirare 1d100 e subire gli effetti indicati dalla seguente tabella:

01-40: Nessun effetto.

41-50: Il personaggio accusa qualche problema di equilibrio e comincia perdere sangue dal naso: penalità di -5 a tutte le azioni fisiche per i successivi 3 round.

51-60: Il personaggio accusa seri problemi di equilibrio e dovrà lottare per restare in piedi (tiro di Atletica a difficoltà 50), perderà sangue dal naso e dagli occhi e avrà una penalità di -10 a tutte le azioni fisiche per i successivi 3 round.

61-70: Il personaggio avrà enormi problemi di equilibrio e perderà temporaneamente l'udito per i successivi 3 round, accusando una penalità di -20 a tutte le azioni fisiche fino a quando non lo avrà recuperato.

71-80: Il personaggio perderà temporaneamente la vista per i successivi 3 round: il master avrà cura di dare le penalità del caso a seconda della situazione.

81-90: Il personaggio perderà temporaneamente i sensi per un periodo compreso tra i 3 e i 10 round (a discrezione del Master).

96-99: Il personaggio avrà un principio di arresto cardiaco, perderà i sensi per un periodo variabile tra alcuni minuti e alcune ore (a discrezione del master) e subirà 2d6 danni da emorragia interna sul suo status globale.

100: Il personaggio subirà un arresto cardiaco, perderà i sensi immediatamente e morirà se non verrà sottoposto a cure immediate e rianimato (tiro di Curare a Difficoltà 60), subendo in ogni caso 3d6 danni da emorragia interna sul suo status globale.

Modificatori al tiro:

- Soltanto i **Runihura** possono essere colpiti da questo dono, che non avrà effetto su nessun altro: se il bersaglio dichiarato non è un **Runihura** il paladino perderà comunque i punti di Concentrazione spesi ma non dovrà effettuare alcun tiro sulla tabella.
- Il tiro sulla tabella non andrà effettuato se il dono non si attiva (ad esempio per fallimento del tiro sulla Difficoltà) o se il bersaglio (o i bersagli) riesce a evitare in qualche modo la perdita di Concentrazione.
- Tanto il paladino quanto ciascun **Runihura** colpito avranno la possibilità di spendere eventuali punti di Concentrazione residui per ridurre di altrettanti punti il risultato del d100 (la scelta va dichiarata ed effettuata prima del tiro sulla tabella): ovviamente non possono essere utilizzati né i punti spesi dal paladino per attivare il dono, né quelli persi dal **Runihura** a seguito dell'attivazione.
- Il paladino dovrà effettuare il tiro soltanto una volta indipendentemente dal numero di **Runihura** colpiti.
- Il paladino potrà scegliere di non effettuare il tiro sulla tabella se il numero di **Runihura** colpiti è inferiore al massimo numero di Runihura che il grado d'intensità con cui è stato attivato il dono ha la possibilità di influenzare: in altre parole, sarà costretto a tirare soltanto se ha scelto di colpire un **Runihura** attivando il dono con grado d'intensità 1, due **Runihura** attivandolo con grado di intensità 2 o tre **Runihura** attivandolo con grado d'intensità 3. I **Runihura** colpiti non possono in alcun modo evitare il tiro, ma se il paladino sceglie di non tirare potranno sottrarre 20 punti al risultato del tiro.