

# Doni dei Paladini di Pyros regola

I doni dei paladini di Pyros sono principalmente orientati alla difesa e alla protezione e, salvo diversamente indicato, sono caratterizzati da una avvolgente sensazione di calore che il fedele prova in conseguenza della loro attivazione: tale sensazione non verrà in ogni caso percepita come soprannaturale.

## Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego dei doni il Paladino di Pyros 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 Custodi, -20 per i Guardiani e -30 per i Difensori del Tempio).

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.

## Crioclasma

### Crioclasma 1

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	45
<b>Costo di Lancio:</b>	15
<b>Tempo di Lancio:</b>	6
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo
<b>Bersaglio:</b>	un cubo di 3x3x3 metri
<b>Gittata:</b>	fino a 10 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

### Crioclasma 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	20
<b>Tempo di Lancio:</b>	6
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo
<b>Bersaglio:</b>	un cubo di 5x5x5 metri
<b>Gittata:</b>	fino a 20 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

### Crioclasma 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	60
<b>Costo di Lancio:</b>	25

<b>Tempo di Lancio:</b>	6
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo
<b>Bersaglio:</b>	un cubo di 10x10x10 metri
<b>Gittata:</b>	fino a 30 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	permanente
<b>Apprendimento:</b>	30 PI

Questo dono potrà essere lanciato su un'area delle dimensioni massime indicate dal grado d'intensità: l'effetto colpirà tutti gli oggetti presenti nell'area (creature, pareti, alberi, etc.) con intensità pari al grado d'intensità del dono. Gli oggetti contenuti nell'area non potranno prendere fuoco e/o cesseranno di bruciare nel giro di 1d3 round (le fiamme si affievoliranno gradualmente fino a sparire).

## Coraggio

### Coraggio 1

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	10
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	fino a 3 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 3 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	3 round
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

### Coraggio 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	55
<b>Costo di Lancio:</b>	15
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	fino a 5 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 10 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	5 round
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

### Coraggio 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	60
<b>Costo di Lancio:</b>	20

<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantanea
<b>Bersaglio:</b>	fino a 7 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 20 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	30 PI

Il fedele acquista un bonus di +10/+15/+20 a seconda del grado d'intensità del dono per ogni tiro di Freddezza che dovrà effettuare per tutta la durata del dono, e potrà ritentare un eventuale tiro di Freddezza fallito poco prima in conseguenza dell'attivazione del dono. Questo dono potrà essere utilizzato anche per ridare coraggio e ottimismo o rincorare gli animi, magari dopo un fallimento o un'esperienza particolarmente dolorosa o avvilente: in quel caso non occorrerà effettuare alcun tiro e l'effetto sarà unicamente narrativo (a discrezione del Master).

## Prevenzione

### Prevenzione 1

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	20
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	fino a 5 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	1 round (istantaneo)
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

### Prevenzione 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	55
<b>Costo di Lancio:</b>	25
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	fino a 10 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	1 round (istantaneo)
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

### Prevenzione 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	65
<b>Costo di Lancio:</b>	35

Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 2 creature
Gittata:	fino a 20 metri dal paladino
Durata:	1 round (istantaneo)
Apprendimento:	30 PI

Il dono è in grado di prevenire una singola fonte di danno diretta al fedele (o ai fedeli) di entità pari a 2 danni effettivi o più, dove per danni effettivi si intendono i danni realmente subiti dalla vittima prima del calcolo di eventuali moltiplicatori. Il paladino dovrà dichiarare la sua intenzione di attivare il dono non appena verrà determinato l'arto colpito, ma prima del tiro per misurare l'entità dei danni: se il totale di danni effettivi subiti dalla vittima sarà uguale o superiore a 2 egli sarà *obbligato* ad attivare il dono, altrimenti non accadrà nulla.

La prevenzione non ha effetti visivi di particolare rilevanza: la vittima del colpo originario ne subirà il contraccolpo, ma le ferite subite saranno parzialmente o totalmente assorbite dal paladino a seconda del grado di intensità del dono. Nel caso in cui si tratti di una singola fonte di danno che influenza più arti (ad esempio il soffio di un drago o una tempesta di acido) il paladino potrà scegliere di prevenire il danno diretto a un singolo arto non appena questo verrà indicato dal Master come colpito. Il primo grado d'intensità di questo dono previene la metà dei danni (arrotondata per eccesso), trasferendo i danni prevenuti sullo *status globale* del paladino; il secondo grado d'intensità previene la totalità dei danni e ne trasferisce la metà (arrotondata per eccesso) sullo *status globale* del paladino; il terzo grado d'intensità sarà in grado di prevenire la totalità dei danni, senza arrecare ferite al paladino.

Tanto i danni subiti dalla vittima quanto quelli subiti dal paladino saranno soggetti agli eventuali moltiplicatori dell'arto, secondo il seguente esempio:

**Danno da 8 al ventre**, prevenuto con il grado 1 del presente dono:

- 4 danni alla vittima (soggetti ai moltiplicatori previsti per 4 danni al ventre)
- 4 danni al paladino (soggetti ai moltiplicatori previsti per 4 danni al ventre)

**Danno da 7 alla testa**, prevenuto con il grado 2 del presente dono:

- nessun danno alla vittima
- 4 danni al paladino (soggetti ai moltiplicatori previsti per 4 danni alla testa)

I danni provocati sul paladino avranno l'aspetto di emorragie interne, che tenderanno a stabilizzarsi automaticamente dando però luogo a effetti collaterali di vario tipo a seconda della gravità:

- **da 1 a 4 danni:** nessun effetto evidente.
- **da 5 a 8 danni:** dolore intenso, sangue dal naso.
- **da 9 a 12 danni:** dolore intenso e acuto, con fuoriuscita di sangue dal naso e dalla bocca.
- **da 13 a 16 danni:** violento spasmo di dolore, con copiosa fuoriuscita di sangue dal naso, dalla bocca e dalle orecchie; tiro per non svenire pari a 50 + il numero di ferite già presenti sullo *status globale* e stordimento automatico.
- **oltre 16 danni:** dolore insopportabile: il paladino crolla al suolo privo di sensi perdendo sangue dal naso, dalla bocca, dalle orecchie e dagli occhi: oltre allo svenimento automatico, dovrà effettuare un tiro per non morire pari a 30 + il numero di ferite già presenti sul suo *status globale*.

I danni verranno recuperati secondo le normali regole per il recupero delle ferite (da 1 a 3 punti per ogni giorno di riposo o altro sistema previsto dal master).

## Protezione di Pyros

### Protezione di Pyros 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	fino a 2 metri dal Paladino

<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

## Protezione di Pyros 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	60
<b>Costo di Lancio:</b>	20
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	fino a 5 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 2 metri dal Paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

## Protezione di Pyros 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	60
<b>Costo di Lancio:</b>	25
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	fino a 7 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 2 metri dal Paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	30 PI

Il paladino dovrà dichiarare se intende proteggere il fedele (o i fedeli) oggetto di questo dono dal fuoco o dal freddo. A seconda di tale scelta gli effetti del dono saranno i seguenti:**Protezione dal freddo**

Il fedele sviluppa un'elevata resistenza al freddo, ottenendo un bonus di +10/+15/+20 a tutti i tiri per non svenire o morire per colpa del freddo eccessivo: i danni di eventuali ferite dovute all'assideramento subiranno un rallentamento temporale e saranno ridotti in conseguenza del grado d'intensità del dono (a discrezione del Master).**Protezione dal fuoco**

Il fedele sviluppa un'elevata resistenza al fuoco e alle fiamme, ottenendo un bonus di +10/+15/+20 a tutti i tiri per non svenire o morire per colpa del calore eccessivo o in preda al soffocamento dovuto al fumo: i danni di eventuali ferite dovute al fuoco subiranno un rallentamento temporale e saranno ridotti in conseguenza del grado d'intensità del dono (a discrezione del Master).

## Santuario

### Santuario 1

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	20
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo

<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	10 metri
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

## Santuario 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	55
<b>Costo di Lancio:</b>	25
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	20 metri
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

## Santuario 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	65
<b>Costo di Lancio:</b>	35
<b>Tempo di Lancio:</b>	istantaneo
<b>Tempo di Attivazione:</b>	istantaneo
<b>Bersaglio:</b>	fino a due volte 1 creatura
<b>Gittata:</b>	30 metri
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	30 PI

Ogni singola fonte di danno o ferita arrecata al fedele da qualsiasi fonte verrà ridotta di 1,2 o 3 pD a seconda del grado d'intensità del Santuario.

## Sincerità

### Sincerità 1

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	45
<b>Costo di Lancio:</b>	10
<b>Tempo di Lancio:</b>	1 round
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo al GDF
<b>Bersaglio:</b>	1 creatura
<b>Gittata:</b>	fino a 3 metri dal paladino

<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	10 PI

## Sincerità 2

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	50
<b>Costo di Lancio:</b>	15
<b>Tempo di Lancio:</b>	1 round
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo al GDF
<b>Bersaglio:</b>	fino a 2 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 5 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	20 PI

## Sincerità 3

Scheda MPS	
<b>Difficoltà:</b>	60
<b>Costo di Lancio:</b>	20
<b>Tempo di Lancio:</b>	1 round
<b>Tempo di Attivazione:</b>	il round successivo al GDF
<b>Bersaglio:</b>	fino a 3 creature
<b>Gittata:</b>	fino a 10 metri dal paladino
<b>Durata:</b>	10 round
<b>Apprendimento:</b>	30 PI

La creatura bersaglio del dono avvertirà il bisogno di dire la verità e sarà maggiormente propenso ad aprirsi con il paladino, che avrà modo di comunicare meglio le sue intenzioni. Dire la verità non sarà in ogni caso una coercizione o un obbligo, e la creatura resterà comunque padrona delle proprie scelte pur avvertendo maggiormente il peso della sua eventuale menzogna in misura pari all'intensità del dono. Ogni prova di recitare avrà una penalità pari a -10/-15/-20 a seconda del grado d'intensità del dono. Se la creatura ha già tentato di mentire al paladino dovrà effettuare una seconda prova con le penalità previste.