Doni dei Paladini di Dytros regola

I doni di Dytros sono principalmente orientati al combattimento e ben rispecchiano il ruolo che il paladino solitamente ha il compito di ricoprire sul campo di battaglia: un combattente leale e coraggioso che con la sua presenza e le sue scelte riesce a ridare ai fedeli fiducia ed energia. Salvo diversamente indicato, i doni di Dytros si manifestano con un leggero incremento dei battiti del cuore e un conseguente aumento della pressione sanguigna, tale da restituire concentrazione e lucidità senza conseguenze collaterali.

Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego dei doni il Paladino di Dytros potrà utilizzare la sua Concentrazione per assegnare una penalità a qualsiasi azione di natura fisica compiuta ai danni del gruppo (fino a un massimo di -10 per i Custodi, -20 per i Guardiani e -30 per i Difensori del Tempio). In termini di gioco, la penalità andrà applicata come un *malus* a qualsiasi tiro di Attacco compiuto ai danni del gruppo all'interno di un determinato *round*. Incantesimi, poteri ed altri attacchi di natura non fisica non verranno influenzati, sebbene al Master venga lasciato il compito di valutare possibili eccezioni in caso di attacchi sovrannaturali di natura, origine e/o effetti particolarmente fisici.

Appello a Dytros

Appello a Dytros 1

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

Appello a Dytros 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	20 PI

Appello a Dytros 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
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 Difesa fallito (totalmente o parzialmente) 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 effettuare nuovamente il tiro con un bonus di +5 o tirando un dado addizionale.
- **grado 3:** il fedele potrà effettuare nuovamente il tiro con un bonus di +10, o con un bonus di +5 e un dado addizionale, o tirando due dadi addizionali.

E' possibile ritirare qualsiasi dado, compresi singoli 1 o doppi 1: non è invece consentito alterare o ritirare un tris.

N.B.: Non sarà possibile attivare il dono su un nemico e/o con l'intento di far ritirare un risultato coronato da successo. 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.

Avatar di Dytros

Avatar di Dytros 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	fino a 3 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	10 PI

Avatar di Dytros 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	fino a 2 creature
Gittata:	fino a 10 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	20 PI

Avatar di Dytros 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	fino a 20 metri dal paladino
Durata:	N/A (vedi sotto)
Apprendimento:	30 PI

Il paladino potrà trasformare in successi automatici tutti i tiri contro lo svenimento o contro lo stordimento che i fedeli affetti dal dono falliranno fino a quando egli resterà vivo e cosciente, indipendentemente dalla difficoltà: per ogni tiro trasformato in successo automatico il paladino subirà un danno di 1d6 punti sul suo Status Globale. Il dono può essere utilizzato per trasformare in successi anche dei fallimenti automatici, ma non avrà alcun effetto su *tris* di qualsivoglia natura. Il dono può persino essere utilizzato per trasformare un tiro fallito immediatamente prima della sua attivazione, purché venga attivato all'istante e senza esitazione.

Furia di Dytros

Furia di Dytros 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	fino a 3 metri dal paladino
Durata:	2 round
Apprendimento:	10 PI

Furia di Dytros 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	fino a 5 metri dal paladino
Durata:	3 round
Apprendimento:	20 PI

Furia di Dytros 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	10
Tempo di Attivazione:	10
Bersaglio:	fino a 7 creature
Gittata:	fino a 10 metri dal paladino
Durata:	5 round
Apprendimento:	30 PI

Il paladino cancellerà fino a -10/-15/-20 punti di penalità dovute alla stanchezza o alle ferite ai fedeli per la durata prevista dal grado d'intensità del dono.

Primo soccorso

Primo soccorso 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	fino a 3 metri dal paladino
Durata:	1 ora
Apprendimento:	10 PI

Primo soccorso 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	5
Tempo di Attivazione:	fine round
Bersaglio:	1 creatura
Gittata:	fino a 10 metri dal paladino
Durata:	3 ore
Apprendimento:	20 PI

Primo soccorso 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60

Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 2 creature
Gittata:	fino a 20 metri dal paladino
Durata:	6 ore
Apprendimento:	30 PI

Il fedele colpito dal dono potrà ottenere la stabilizzazione di una qualsiasi ferita per un tempo variabile a seconda del grado d'intensità del dono: al termine di questo periodo la ferita continuerà il suo regolare decorso. Il paladino accuserà una penalità di -10/-5/-0 a qualsiasi azione per tutta la durata del dono.

Richiamo all'ordine

Richiamo all'ordine 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	nessuno (vedi sotto)
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	10 PI

Richiamo all'ordine 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	nessuno (vedi sotto)
Gittata:	a vista
Durata:	N/A
Apprendimento:	20 PI

Richiamo all'ordine 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo

Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	nessuno (vedi sotto)
Gittata:	N/A
Durata:	N/A
Apprendimento:	30 PI

Questo dono è uno dei pochi a poter essere attivato senza dover specificare un bersaglio e, in conseguenza di questo fatto, un tiro di dado contenente uno o più singoli "1" non avrà alcun effetto ai fini della riduzione dello stesso. Subito dopo l'attivazione del dono il paladino attirerà l'attenzione dei suoi avversari, strappando la loro attenzione da quella dei fedeli. Il Master avrà cura di rendere questo "cambio di fronte" in modo narrativo, con un'intensità variabile a seconda del grado d'intensità del dono:

Grado 1:

- tutti o parte degli avversari rivolgeranno la propria attenzione al paladino, ma con scarse possibilità di mediazione: il paladino potrà tentare di persuadere o affascinare gli avversari, ma con tutta probabilità si troverà a dover combattere la maggior parte di essi.

Grado 2:

- tutti o parte degli avversari rivolgeranno la propria attenzione al paladino, che potrà tentare di persuadere o affascinare gli avversari e avrà una chance di convincerli (o costringerli) a ritirarsi o a pentirsi delle loro azioni.

Grado 3:

- tutti o parte degli avversari rivolgeranno la propria attenzione al paladino, che potrà tentare di persuadere o affascinare gli avversari e le sue parole avranno un grande peso (persuasivo o intimidatorio a seconda della fede degli avversari): molti degli avversari potrebbero arrivare al punto di pentirsi delle proprie azioni o essere intimorita al punto di smettere di combattere e deporre le armi o ritirarsi.

Il paladino potrà scegliere di effettuare un tiro di Persuasione, Intimidire, Fascino o altra abilità che riterrà opportuna a sostegno dell'avvenuta attivazione. Il dono non avrà alcun effetto su creature che condividano la Fede per gli Dei della Luce, a meno che non abbiano infranto o stiano infrangendo (o abbiano il dubbio di infrangere) parte di quegli stessi dettami.

Scudo di Dytros

Scudo di Dytros 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 3 oggetti piccoli (boccali, armi, armature) o un singolo oggetto grande (porta, finestra)
Gittata:	a vista
Durata:	1d3 *round* a partire dal primo colpo/impatto subito, per ciascun oggetto.
Apprendimento:	10 PI

Scudo di Dytros 2

Scheda MPS

Difficoltà:	55
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 oggetti piccoli o fino a 3 oggetti grandi o fino a 1 oggetto molto grande (cancellata, muro).
Gittata:	a vista
Durata:	1d6 *round* a partire dal primo colpo/impatto subito, per ciascun oggetto.
Apprendimento:	20 PI

Scudo di Dytros 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	istantaneo
Tempo di Attivazione:	istantaneo
Bersaglio:	fino a 5 oggetti piccoli o fino a 3 oggetti grandi o fino a 1 oggetto molto grande (cancellata, muro).
Gittata:	a vista
Durata:	1d10 *round* a partire dal primo colpo/impatto subito, per ciascun oggetto.
Apprendimento:	30 PI

L'oggetto o gli oggetti sui quali il dono verrà attivato acquisteranno una sviluppata resistenza che li renderà quasi del tutto immuni a ogni tentativo naturale o sovrannaturale effettuato con l'intento di danneggiarli o distruggerli. Il dono difenderà tali oggetti da incantesimi, poteri occulti, acidi e altre sostanze corrosive o altri effetti distruttivi di qualsivoglia tipo con la sola eccezione del ghiaccio e del fuoco. Il dono potrà essere attivato su edifici e/o piante e alberi ma non su una creatura di qualsivoglia tipo (insetto, animale, essere umano o altro). Il dono potrà essere utilizzato anche per prevenire una rottura purché attivato contemporaneamente all'arrivo del danno (la dichiarazione va effettuata immediatamente dopo la determinazione dei danni e prima dell'applicazione degli stessi). Il paladino non potrà effettuare questo dono su un oggetto posseduto da lui se non in una situazione di vita o di morte e purché non sia possibile utilizzarlo per proteggere i suoi alleati: ovviamente, il dono non potrà in alcun modo proteggere oggetti eccessivamente fragili rispetto al colpo o alla sollecitazione subita. Il Master non dovrebbe consentire il verificarsi di effetti esageratamente surreali (una finestra di vetro che non viene sfondata da un colpo di catapulta, un foglio di carta che deflette una spadata, una statua di cristallo che resiste indenne a una caduta di 50 metri) salvo particolari eccezioni, anche tenendo conto del grado di attivazione del dono.
N.B.: Il Paladino può attivare il dono più volte sullo stesso oggetto e/o selezionare più volte lo stesso oggetto come bersaglio, incrementando in entrambi i casi la durata del Dono a partire dal primo impatto subito. Ad esempio, sarà possibile lanciare Scudo di Dytros 2 attivandolo per cinque volte sulla stessa spada, rendendola indistruttibile per 5d6 *round* a partire dal primo impatto che essa riceverà.

Casi particolari

- Degno di nota è il particolarissimo caso in cui l'oggetto protetto dallo *Scudo di Dytros* venga colpito dal potere di Distruzione proprio dei Runihura di Yog-Shoggoth. Qualora questa situazione dovesse verificarsi sarà necessario consultare l'apposita tabella presente nei casi particolari all'interno della descrizione del suddetto potere.