

Con il termine *doni* ci si riferisce alle capacità dei paladini di influenzare con il loro operato chi gli sta intorno. Tali capacità cominciano a manifestarsi a partire dal momento in cui il paladino riceve la sua investitura per poi aumentare di numero con il tempo e con l'esperienza di gioco. Ciascun dono si compone di molteplici livelli o *stadi* (solitamente 3) che misurano la sua forza e l'impatto che il potere ha in termini di gioco: il paladino avrà modo di accedere al primo stadio di un nuovo dono o di incrementare gli stadi dei doni già posseduti nei tempi e nei modi descritti in seguito.

Il costo dei Doni: la Concentrazione

La *Concentrazione* è un punteggio pari alla somma di **Volontà + Fede** che andrà calcolato e annotato a parte sulla scheda in modo indipendente dalle due abilità da cui trae origine. Ogni tentativo di attivare un dono consumerà parte della Concentrazione del Paladino in misura pari al suo **costo**: se i punti di Concentrazione residui non dovessero essere sufficienti il dono non potrà essere attivato. Una volta attivato, il dono ha una durata pari a quella specificata nella sua scheda MPS, al termine della quale si disattiverà. Salvo diversamente indicato, il paladino avrà anche la possibilità di disattivare un dono prima del termine della durata: tale disattivazione rimuove immediatamente gli effetti del relativo dono.

Recupero della Concentrazione

I punti di Concentrazione si recuperano al ritmo di 1d10 al giorno, seguendo le stesse meccaniche della fortuna (a discrezione del Master).

Attivare un dono

Al di fuori di un combattimento, il paladino potrà dichiarare la sua volontà di attivare un dono semplicemente facendone menzione al Master. Durante il combattimento, ciascun dono può essere attivato al posto di un normale attacco ed è soggetto alle medesime regole di una normale azione di gioco. Il tempo di attivazione varia a seconda del dono ed è soggetto alle regole previste dal sistema **MPS (Myst Power System)**, lo stesso utilizzato per gli **incantesimi dei maghi** e i **poteri dei druidi**. Similmente a quanto previsto per gli **incantesimi** e per i **poteri druidici** i doni dei paladini hanno vari gradi d'intensità (solitamente 3): il paladino dovrà specificare il grado d'intensità con cui desidera attivare il dono nell'atto di dichiarare la sua intenzione di ricorrere ad esso e, qualora il suo tiro non riuscisse a raggiungere la Difficoltà prevista da tale grado, il dono non sarà attivato: il paladino potrà ritentare a partire dal round successivo, ma il costo di Concentrazione dovrà comunque essere pagato per ciascun fallimento.

Attivazione da parte del Master

Per l'attivazione di un Dono è di norma necessario che il paladino sia cosciente e che prenda lui stesso l'iniziativa di attivarlo. Possono però esservi casi in cui l'operato degli Dei si manifesta attraverso di lui a prescindere dalla sua stessa volontà: il Master avrà cura di regolamentare personalmente tali eventualità, attivando il dono e scegliendo liberamente il bersaglio (o i bersagli) qualora il paladino fosse incosciente, incapacitato o in una condizione fisica o psicologica tale da non poter far ricorso autonomamente alle sue abilità. Allo stesso modo, il Master potrà consentire al paladino di poter sommare tutta o parte dell'abilità speciale Fede a tiri particolarmente importanti per la difesa dei suoi ideali o per la lotta contro la Tenebra.

Risultati particolari del tiro: la "scala"

Ogniquale che un paladino effettuerà il tiro di Volontà + Fede + 3d10 nel tentativo di raggiungere la Difficoltà prevista per l'attivazione del dono, il Master avrà cura di osservare i seguenti risultati particolari:

- un risultato di doppio "1" nel tiro originale (eventualmente modificato dal Talento o dalla Fortuna) sanzionerà un fallimento automatico dell'attivazione del dono: eventuali "tris" andranno regolamentati seguendo le regole generali previste per i "tris" e, salvo diversamente indicato dal singolo dono, si tradurranno in un fallimento critico (da 1-1-1 a 5-5-5) o in un successo automatico (da 8-8-8 a 0-0-0).
- ogni singolo "1" riduce di uno il numero massimo di creature (o altri bersagli) che il dono può colpire: se il numero dei possibili bersagli scende a zero, il potere non avrà effetto. Il bersaglio di alcuni *doni* riporta la dicitura "fino a due volte un bersaglio": in quei casi il Paladino potrà indicare lo stesso bersaglio per due volte, mettendosi quindi al riparo da un singolo 1.
- un qualsiasi risultato di "scala" di 3 o più numeri (2-3-4, 8-9-0, etc.) dà la possibilità al paladino di attivare il dono a un grado d'intensità superiore rispetto a quello indicato (fino al massimo grado previsto) o, a sua scelta, di pagare un Costo pari a quello del grado d'intensità inferiore rispetto a quello indicato (fino al minimo grado previsto). Ai fini della scala lo 0 potrà essere utilizzato in modo bilaterale (prima dell'1 o dopo il 9). Eventuali scale da 4 o più varranno in ogni caso tanto quanto una scala da 3 e non daranno diritto ad ulteriori vantaggi.

N.B.: Tanto per i singoli "1" quanto ai fini della scala dovranno essere considerati tutti i dadi del tiro, compresi eventuali *open-ended* o dadi aggiunti per mezzo della fortuna. Nel caso in cui un tiro contenga sia uno o più singoli "1" che una scala dovranno essere applicati entrambi gli effetti: il potere verrà lanciato a un grado d'intensità superiore e il numero

di creature influenzate dovrà essere ridotto di 1 per ogni singolo "1" presente nel tiro.

Stile di vita e Codice Comportamentale

Nell'ambientazione di **Sarakon** l'eterna lotta tra ordine e caos è rappresentata dallo scontro tra l'altruismo di coloro che incarnano gli ideali delle **divinità della Luce** e l'energia individualistica propria dei seguaci delle **divinità delle Tenebre**. I Paladini, alfieri delle entità divine e depositari dei loro Doni, ricoprono insieme ai **Sacerdoti** un ruolo fondamentale in questo conflitto: per questo motivo l'utilizzo dei Doni è vincolato al rispetto di uno stile di vita coerente con il rispetto dei valori incarnati dalla Divinità di riferimento. In termini di gioco questo è reso dalla presenza di alcune **Regole comportamentali** da rispettare, contravvenendo alle quali si andrà incontro a un recupero più lento di Punti Concentrazione (a discrezione del Master) o, nei casi più gravi, a fenomeni di Compromissione o Abiezione dall'effetto permanente (cfr. paragrafo successivo).

Infrangere le Regole

Esistono innumerevoli circostanze che possono portare un Paladino a infrangere una o più **Regole**. Quando ciò accade, il Master può applicare le seguenti penalizzazioni (cumulabili):

- **A prescindere dalla gravità dell'infrazione e dalle conseguenze**, il Paladino subisce una perdita pari a 1-10 punti di Concentrazione residua e il recupero della stessa è sospeso per 1-3 giorni, a seconda della gravità e/o a discrezione del Master. Questo accade in qualsiasi situazione, anche nei casi in cui l'infrazione determina un esito totalmente positivo per il Paladino, la sua missione o i fedeli coinvolti. Esempi comuni includono il caso del Paladino che assume su di sé l'effetto di un Dono nonostante vi siano altri compagni coinvolti nel combattimento, a prescindere dall'esito dello scontro.
- **Se l'infrazione provoca o produce dolore o iniquità di qualsivoglia tipo** il Paladino subisce una ulteriore perdita di 1-20 punti di Concentrazione residua e una ulteriore sospensione del recupero della stessa per 1-7 giorni, a seconda della gravità e/o a discrezione del Master. Esempi comuni includono il caso del Paladino che assume su di sé l'effetto di un Dono protettivo anziché invocarlo a difesa di un compagno che, successivamente a tale scelta, viene ferito o ucciso.
- **Se l'infrazione viene reiterata** il Paladino subisce una perdita pari a tutti i punti di Concentrazione residui e una ulteriore sospensione del recupero della stessa per 1-7 giorni, a seconda della gravità e/o a discrezione del Master.

Tutte le penalizzazioni sopra descritte danno per scontato che il Paladino compia l'infrazione "a fin di bene", sulla base di una sua personale valutazione - giusta o sbagliata che sia - che lo porta a preferire il fine sui mezzi. Ben più gravi sono gli effetti in cui egli rischia di incorrere nei casi in cui le sue azioni siano legate alla perdita dell'autocontrollo e/o all'avvenuto sopravvento di emozioni negative.

Compromissione

Se l'infrazione è compiuta in preda all'ira, alla frustrazione o alla perdita di autocontrollo il Paladino rischia di allontanarsi dalla sua missione di soldato della fede. La *Compromissione* ha luogo nei casi in cui l'egoismo trionfa sull'altruismo, l'efficacia prevale sulla pazienza, la rabbia erompe a dispetto della temperanza e così via. I fenomeni di *Compromissione* provocano effetti permanenti sulla Fede e sulla Concentrazione del Paladino: il Master dovrebbe applicarli in caso di infrazioni particolarmente gravi ovvero reiterate, assecondando la volontà del Giocatore di caratterizzare in tal modo il proprio Personaggio.

- **A prescindere dalla gravità dell'infrazione e delle sue conseguenze** il Paladino subisce una perdita tutti i punti di Concentrazione residui e una sospensione del recupero della stessa per 10-20 giorni.
- **Se l'infrazione provoca o produce dolore o iniquità di qualsivoglia tipo** il Paladino subisce anche la perdita *permanente* di 1-5 punti di Fede, a discrezione del Master e a seconda della gravità.
- **Se l'infrazione viene reiterata** la perdita *permanente* dei punti di Fede viene raddoppiata rispetto alla precedente sanzione.

Abiezione

Nel momento in cui un Paladino perde i primi 3 punti di Fede egli acquisisce un **Haji**, che rappresenta in termini di gioco il tentativo delle Divinità Oscure di trascinarlo via dalla strada maestra. Il Paladino potrà scegliere liberamente se utilizzare o meno eventuali **Haji** accumulati, ma non potrà mai liberarsene: la tentazione del loro utilizzo lo accompagnerà per tutta la vita.

L'utilizzo di un **Haji**, a prescindere dalle motivazioni, va sanzionato alla stregua di una infrazione compiuta in preda all'ira e provoca la perdita di punti di Fede ulteriori. Per ogni 5 punti di Fede perduti in questo modo il Master potrà assegnare un ulteriore **Haji**. Nel momento in cui la Fede del Paladino raggiunge lo zero egli è irrimediabilmente compromesso: il Master dovrà chiedere al Giocatore l'abbandono del PG ovvero la possibilità di continuare come **Adepto delle Tenebre** (**Sekhmet** o **Runihura**), a patto di prevedere una interpretazione del Personaggio adeguata e qualora la Campagna in corso lo consenta.

Per maggiori informazioni sugli **Haji** e sul loro utilizzo è possibile consultare le voci relative ai **Poteri Oscuri**.

Apprendimento dei doni

In conseguenza dell'investitura a Custode del Tempio il paladino riceve un massimo di 30 **punti incremento (PI)** che potrà spendere per acquistare i doni della Luce (generici) e/o quelli previsti per la divinità che ha giurato di servire tenendo presente la seguente tabella dei costi:

- da grado 0 a grado 1: **10 PI**
- da grado 1 a grado 2: **20 PI**
- da grado 2 a grado 3: **30 PI**

Con i 30 PI iniziali sarà quindi possibile acquistare 3 doni diversi a grado 1 (10 PI ciascuno) oppure un singolo dono e portarlo a grado 2 (10 PI per il grado 1 e altri 20 PI per il grado 2); per acquistare un dono e portarlo a grado 3 saranno quindi necessari 60 PI totali (10+20+30). Una volta assegnati i primi 30 PI, qualsiasi acquisto e/o incremento di doni dovrà essere concordato con il Master: quest'ultimo avrà cura di seguire l'apprendimento del paladino, attribuendogli la possibilità di spendere o accumulare 10 PI da destinare all'acquisto o all'incremento di un dono ogni volta che egli completerà una missione per conto della Luce e/o avrà modo di fare esperienza.

La tabella seguente può essere d'aiuto per dare un'idea a Master e Giocatori del numero di PI che è opportuno concedere e destinare all'acquisto/potenziamento dei doni nel corso della vita/carriera di un Paladino medio nell'**ambientazione di riferimento**:

Custode del Tempio

30 PI: paladino iniziato, fresco di nomina.

50 PI: paladino alle prime armi (un anno di esperienza o poco meno).

80 PI: paladino con 2-3 anni di esperienza o più.

Guardiano del Tempio

120 PI: paladino con 4-5 anni di esperienza o più.

150 PI: paladino con 6-7 anni di esperienza o più.

180 PI: paladino veterano, guardiano di caserma. 8-10 anni di esperienza o più.

Difensore del Tempio

200 PI: capitano di caserma e/o a capo di missioni

250 PI: paladino esperto, comandante militare

300 PI: paladino di rara fede e devozione, guida e simbolo per l'ordine.

I numeri sono puramente indicativi: pochissimi paladini raggiungono l'investitura di Difensore del Tempio nell'arco della loro vita, ma non per questo dovranno necessariamente fermarsi a 200 PI fino al termine dei loro giorni; viceversa, la maggior parte dei paladini morirà o si ritirerà ben prima di aver raggiunto tale cifra. Il Master avrà cura di bilanciare la crescita del paladino a seconda del tipo di campagna, del suo comportamento e delle sue azioni.

F.A.Q.

E' possibile attivare più istanze dello stesso dono sullo stesso bersaglio?

- No: ciascun dono potrà essere attivato soltanto una volta su un qualsiasi bersaglio (creatura, luogo, etc.), indipendentemente dal fatto che il secondo tentativo di attivazione venga effettuato dallo stesso paladino o da un altro.

E' possibile attivare più doni sullo stesso bersaglio?

- Sì, a condizione che siano tutti doni diversi tra loro (vedi domanda precedente).

Se l'attivazione di un dono fallisce per il mancato raggiungimento della Difficoltà o per un fallimento automatico dei dadi è possibile recuperare subito 1d10 punti di Concentrazione?

- No: il recupero di 1d10 punti di Concentrazione avviene soltanto in conseguenza della disattivazione di un dono o a seguito di una notte di riposo. Se l'attivazione fallisce per mancato raggiungimento della Difficoltà o per fallimento automatico il dono non entererà in gioco, quindi non vi sarà alcuna disattivazione tale da giustificare un recupero di punti.

Un dono che (a causa di uno o più singoli 1) viene attivato con numero di bersagli possibili pari a zero è da considerarsi fallito?

- No, è da considerarsi attivato con bersaglio irregolare perché impossibile da determinare: pertanto, il paladino dovrà pagare il Costo di Concentrazione previsto per poi recuperare 1d10 punti a seguito dell'immediata disattivazione per bersaglio irregolare.

Elenco dei Doni

- I Doni di Pyros
- I Doni di Dytros
- I Doni di Kayah
- I Doni della Luce

Voci correlate

- **Myst Power System**, il sistema di regole su cui si basa questo modulo.