

H^ER^ES A^ESSIGEA

REGOLAMENTO

DI GIOCO

2023

INDICE

CAPITOLI

§ 1 § Creazione del Personaggio, p. 1

§ 2 § Avanzamento di livello, p. 5

§ 3 § Combattimento, p. 6

§ 4 § Armi, Scudi e Armature, p. 18

§ 5 § Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche, p. 24

§ 6 § Regole Complementari, p. 35

§ 7 § Abilità e Classi, p. 40

- 7.1) Alchimista, p. 41
- 7.2) Mago, p. 43
- 7.3) Barbaro, p. 45
- 7.4) Guerriero, p. 47
- 7.5) Bardo, p. 49
- 7.6) Cacciatore, p. 51
- 7.7) Ladro, p. 53
- 7.8) Paladino, p. 55
- 7.9) Sacerdote, p. 57
- 7.10) Tutte le Abilità, p. 59

§ 8 § Listati, p. 110

- 8.1) Esibizioni Bardiche, p. 110
- 8.2) Pozioni Magiche, p. 114
- 8.3) Miracoli, p. 117
- 8.4) Incantesimi, p. 120
- 8.5) Erbe, p. 124
- 8.6) Reagenti, p. 130
- 8.7) Veleni, p. 132
- 8.8) Malattie, p. 135
- 8.9) Oggetti Comuni, p. 138
- 8.10) Oggetti Rari, p. 143

TABELLE

Avanzamento di Livello, p. 5

Punti Ferita (PF), p. 7

Chiamate di Gioco, p. 9

Scudi, p. 18

Armature, p. 19

Armi, p. 19

Tipologie di Danno, p. 21

Poteri Conosciuti, p. 26

Poteri al Giorno, p. 27

Costi di Potere (Pozioni Magiche), p. 28

Costi di Potere (Miracoli), p. 29

Costi di Potere (Incantesimi), p. 30

Tempi di Lancio, p. 30

Tutte le Tabelle: Esibizioni Bardiche, p. 31

Tutte le Tabelle: Pozioni Magiche, p. 32

Tutte le Tabelle: Miracoli, p. 33

Tutte le Tabelle: Incantesimi, p. 34

HERES AESSIGEA - REGOLAMENTO DI GIOCO

§ 1 § CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Benvenuti nel Mondo di Raulan! Per creare il vostro Personaggio (PG), dovete scegliere un Popolo e una Classe, ovvero un archetipo che riassuma le capacità del Personaggio stesso. I Personaggi di ogni Popolo partono dal 1° livello, con un numero prestabilito di Punti Abilità (PA) che potrete spendere per acquistare le singole abilità scegliendole dall'elenco della rispettiva Classe.

I POPOLI

Mezz'elfi

Punti abilità e capacità speciali: 18 PA; +1 rank (offensivo)* agli effetti di Incantesimi e Pozioni Magiche che utilizza.

Note di gioco:

- per interpretare un Personaggio (PG) mezz'elfo è *necessario* indossare delle orecchie a punta, mentre le ciocche viola sono *a discrezione* del giocatore.

* vedi § 6 § “Regole Complementari”

Mezzi-giganti

Punti abilità e capacità speciali: 16 PA; +1 PF alocazionale **; +1 rank (difensivo)* per resistere agli effetti di Incantesimi e Pozioni Magiche;

Note di gioco:

- i Personaggi (PG) mezzi-giganti sono giocabili solo con Classi Militari;
- per interpretare un Personaggio mezzo-gigante è necessario tracciarsi un simbolo di un colore a scelta sulla fronte (Runa Sigea), che resterà uguale ad ogni Evento di Gioco (salvo circostanze particolari); è inoltre necessario parlare sempre con voce particolarmente bassa e roca.

* vedi § 6 § “Regole Complementari”

** vedi § 3 § “Combattimento”

Umani

Punti abilità e capacità speciali: 20 PA; -

Note di gioco: nessuna.

Diafani (Tressen)

Punti abilità e capacità speciali: 18 PA; immunità agli effetti di “illusione” (es. Esibizioni Bardiche specifiche);

Note di gioco:

- i Personaggi (PG) diafani di Classi Sacre possono essere affiliati *esclusivamente* al Culto del Coppiere;
 - per interpretare un Personaggio diafano è *necessario* applicare del trucco bianco integrale sulla pelle, e tracciarsi dei motivi geometrici neri sul viso (a simulare dei tatuaggi).
-

Goblin (Tressen)

Punti abilità e capacità speciali: 14 PA; dichiara +1 FUOCO ogniqualvolta infligge danno FUOCO;

Note di gioco:

- i Personaggi (PG) goblin *non* sono giocabili con Classi Sacre;
- abilità sostituite (*Invocazione Poteri Divini I e II* [Reliquie Sacre]): sostituiscono le abilità con *Invocazione Poteri Demoniaci I e II* (Artefatti Demoniaci), con i medesimi costi e prerequisiti;
- abilità gratuite (*Furto I*): ottengono l'abilità, anche se non è presente nel listato di Classe; ma è possibile implementarla (*Furto II*, ecc.) solo se previsto dalla Classe;
- *non* possono acquistare l'abilità *Potenziamento Fisico*;
- possono scegliere se acquistare l'abilità *Leggere e Scrivere* o *Matematica*, ma non possono acquistarle entrambe;
- per interpretare un Personaggio goblin è *necessario* indossare delle orecchie a punta verdi ed applicare del trucco verde integrale sulla pelle, mentre il naso finto è *a discrezione* del giocatore.

LE CLASSI

La Classe rappresenta il percorso che un avventuriero decide di intraprendere, e comporta l'affinamento delle abilità previste dall'elenco della Classe stessa; non è possibile scegliere abilità che non siano nel rispettivo elenco. La scelta della Classe avviene in fase di creazione del Personaggio (PG) ed è irreversibile.
Per una descrizione dettagliata delle singole Classi e i relativi elenchi di abilità, vedi § 7 § "Abilità e Classi".

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO INIZIALE

Una volta scelto Popolo, Classe e relative abilità del Personaggio (PG), è il momento di comprare l'equipaggiamento iniziale: armi, armature, scudi e altri Oggetti Comuni (Erbe, Reagenti e Veleni *non* possono essere acquistati in fase di Creazione del Personaggio!). Per l'elenco completo degli Oggetti Comuni, vedi § 8.9 § "Oggetti Comuni".

Il denaro iniziale del Personaggio ammonta a 25 mr, ovvero 25 monete di rame, secondo il rapporto:

1 moneta d'oro (mo) = 10 monete d'argento (ma) = 100 monete di rame (mr)

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

A questo punto è necessario inviare tutti i dati allo Staff di Gioco in modo che possano compilare la Scheda del Personaggio (PG), ovvero la scheda riassuntiva dei dati del proprio Personaggio:

nome, Popolo, età, Classe, abilità, Punti Abilità (PA), Punti Esperienza (PX), Bonus / Malus, equipaggiamento, denaro, ecc. La Scheda sarà compilata con i dati del Personaggio, che parte sempre dal 1° livello, con 0 PX, come descritto in § 2 § "Avanzamento di Livello".

BACKGROUND

Assieme alla Scheda del Personaggio (PG) va inviato anche il Background (BG), ovvero la storia del Personaggio, le sue avventure prima di giungere alla città di Acheiros e prendere parte alle vicende del primo Evento di Gioco del giocatore che lo interpreta. Ogni giocatore deve inviare il Background del proprio

Personaggio allo Staff di Gioco, perché venga visionato e approvato, valutandone la coerenza con l'Ambientazione di Gioco. E' consigliabile inserire nel racconto le origini del Personaggio, i tratti che lo caratterizzano e il motivo per cui è giunto ad Acheiros, cercando di dare vita a una storia breve ma originale.

Riguardo alla lunghezza dell'elaborato, si raccomanda di non superare mai le tre facciate, in carattere standard, in modo da non rallentare la correzione dei testi.

Riguardo il nome del Personaggio non deve coincidere, né essere una trasposizione troppo federe, di nomi di personaggi famosi dell'immaginario fantasy (es. Aragorn, Aradorn, Gandalf, Landalf, ecc.).

Inoltre, per i Personaggi appartenenti al Popolo degli Umani, è consigliabile la scelta di nomi di origine latina, greca, italica, germanica; mentre nomi più esotici possono essere riservati a Mezz'elfi e Mezzi-giganti (in ogni caso nomi francesi, inglesi e spagnoli sono fuori Ambientazione e siete pregati di non utilizzarli).

§ 2 § AVANZAMENTO DI LIVELLO

Ogni Personaggio (PG) parte dal 1° livello e, alla conclusione di ogni Evento di Gioco, guadagna 5 Punti Abilità (PA). Essi possono essere utilizzati per acquistare nuove abilità dall'elenco della propria Classe (vedi § 7 § “Abilità e Classi”).

E' possibile utilizzare i PA tra un Evento di Gioco e l'altro, oppure risparmiarli per utilizzarli successivamente.

Inoltre, ogni X punti abilità guadagnati, il Personaggio salirà di livello, come descritto nella tabella sottostante:

AVANZAMENTO DI LIVELLO	
Livello	Punti abilità (PA)
1°	0
2°	15
3°	30
4°	45
5°	60
6°	75
7°	90
8°	105
9°	120
10°	135

Dal 10° livello in poi, si guadagnano 5 PA ogni Evento!

NB: dal 10° livello in poi, l' "avanzamento di livello" teorico, come requisito delle abilità, avviene ogni 15 PA acquisiti (150 PA, 165 PA, ecc.).

§ 3 § COMBATTIMENTO

Ogni Personaggio (PG) parte con 1 Punto Ferita (PF) locazionale *, cui si aggiunge un numero prestabilito di punti ferita alocazionali e un numero di Punti Resistenza (PR) alocazionali forniti da un'eventuale armatura.

* le locazioni considerate ai fini del gioco sono cinque: torace, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. *La testa non è considerata una locazione: essa non è bersagliabile mediante effetti, ed è severamente vietato colpire alla testa durante i combattimenti.*

Quando il Personaggio subisce dei danni, bisogna sottrarre prima i PR, poi i PF alocazionali e, infine, il singolo PF locazionale: quando si esauriscono i PR alocazionali e i PF alocazionali, resta solo 1 PF locazionale, e laddove una locazione fisica (braccio o gamba) perda quest'ultimo PF, essa diviene inutilizzabile, e nel caso in cui sia il torace ad essere ridotto a 0 PF in questo modo, il Personaggio esaurisce del tutto le forze e cade a terra privo di sensi.

ESEMPIO: Personaggio umano guerriero di 1° livello.

1 PF locazionale (che hanno tutti)

2 PF alocazionali (è una Classe Militare)

4 PR alocazionali (indossa un'Armatura Leggera)

Totale: 7 (3 PF + 4 PR) punti.

Quindi, se il Personaggio subisce 5 danni, essi gli toglieranno 4 PR e 1 PF alocazionale; se subisce 1 ulteriore danno, esso gli toglierà 1 altro PF alocazionale, lasciandolo solo con il singolo PF locazionale; a questo punto, se il Personaggio subisce 1 o più danni ad un braccio o a una gamba, la locazione colpita andrà a 0 punti divenendo inutilizzabile, mentre se viene colpito al torace, perderà i sensi andando in Tempo di Grazia, come descritto nel paragrafo "Tempo di Grazia e Morte" (p. 7).

NB: se si subiscono danni ad un arto che è già a 0 PF locazionali, il Personaggio subisce la chiamata "DOLOR!", come descritto paragrafo "Chiamate di Gioco" (p. 9).

Riassumendo, quando un Personaggio subisce danni, bisogna sottrarre:

- prima i PR (allocazionali) (totale complessivo di tutte le locazioni)
- poi i PF allocazionali (totale complessivo di tutte le locazioni)
- in ultimo il singolo PF locazionale (1 per locazione).

I PF e i PR vengono assegnati come riportato nella tabella sottostante.

Per quanto riguarda i Punti Resistenza, ogni tipo di armatura ne fornisce un numero specifico, come riportato in § 4 § “Armi, Scudi e Armature”.

PUNTI FERITA (PF)		
	<u>Numero PF</u>	<u>Descrizione</u>
PF di base	1	<u>Locazionale:</u> 1 al torace, 1 al braccio sx, 1 al braccio dx, 1 alla gamba sx, 1 alla gamba dx
PF aggiuntivi I (Popoli/Classi)	+1 Mezzi-giganti +2 Classi Militari +3 Mezzi-giganti di Classe Militare	<u>Alocazionali:</u> +1, +2 o +3 in totale, senza tenere conto delle singole locazioni
PF aggiuntivi II (Potenziamento Fisico) *	+1	<u>Alocazionali:</u> +1 in totale, senza tenere conto delle singole locazioni
PR (armatura)	+X	<u>Alocazionali:</u> +X in totale, senza tenere conto delle singole locazioni

* l'abilità Potenziamento Fisico consente di acquisire 1 PF alocazionale in più, come descritto in § 7 § “Abilità e Classi”. Essa consente ad un Personaggio (PG) mezzo-gigante di Classe Militare di raggiungere il massimo dei PF aggiuntivi, ovvero 4 (1 + 2 + 1) punti.

RECUPERO DI PUNTI FERITA

Per recuperare i PF perduti (alocazionali o locazionali che siano), è necessario ricorrere a Miracoli, Incantesimi di alto livello o all'utilizzo di erbe officinali; in alternativa è possibile recuperare 1 PF locazionale al torace mediante il soccorso di un Personaggio (PG) che disponga dell'abilità Cerusico.

RIGENERAZIONE

Attraverso Miracoli e Incantesimi di alto livello è possibile ripristinare in modo sovrannaturale gli arti persi a causa di chiamate “FATAL!” e, addirittura, riportare in vita i Personaggi appena trucidati da un “FATAL!”. Tali condizioni non sono infatti reversibili mediante il semplice recupero di PF, ma necessitano di un effetto di *rigenerazione* (es. ricrescita di un arto amputato). Nel caso degli arti è irrilevante quanto tempo sia passato dal “FATAL!” al momento della rigenerazione, mentre per il “FATAL!” al torace, la condizione è reversibile solo nell’arco dei 30 secondi successivi alla chiamata letale.

TEMPO DI GRAZIA E MORTE

Un Personaggio (PG) ridotto a 0 PF (al torace) è privo di sensi e in condizione di dissanguamento, che in termini di gioco viene definita Tempo di Grazia, e ha una durata di 2 minuti, che può essere incrementata a 5 minuti mediante il soccorso di un altro Personaggio che disponga dell’abilità *Fasciare Ferite*. Se al termine del Tempo di Grazia, il Personaggio non ha ricevuto le dovute cure, come descritto nei paragrafi *“Recupero di Punti Ferita”* (p. 6) e *“Rigenerazione”* (p. 6), perde la vita.

CHIAMATE DI GIOCO

Durante i combattimenti, sia i Personaggi che i Personaggi Non Giocanti, ovvero gli avversari e gli alleati dei giocatori, possono utilizzare delle Chiamate di Gioco per descrivere effetti particolari di attacchi, Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche, pronunciando ad alta voce la chiamata del caso. Le Chiamate di Gioco possono essere utilizzate anche per rendere l’effetto di Erbe e Veleni *.

Le Chiamate di Gioco che accompagnano il numero di danni inflitti, vanno dichiarate dopo il numero di danni (es. “3 DOLOR!”), eccezion fatta per la chiamata “HIDDEN!” che va dichiarata obbligatoriamente prima del numero di danni (es. “HIDDEN 3!”) ed altre eventuali Chiamate (es. “HIDDEN 3 DOLOR!”)

* vedi § 8 § “Listati”.

Le Chiamate e i relativi effetti sulle situazioni di gioco sono i seguenti:

CHIAMATE DI GIOCO		
Chiamata	Rank	Effetto
<i>Durata: istantanea</i>		
“TAGLIO!” / “MAGICO!” / “FUOCO!” / “CAOS!” / ecc. Durata: istantanea	NO	Accompagna il numero di danni inflitti dagli attacchi sferrati con armi o come effetto, indicandone la tipologia. *
“BREAK!” Durata: istantanea <i>Quando bersaglia un soggetto o fa parte di un effetto a cono o ad area, la chiamata provoca la rottura di tutte le armi (impugnate e non), gli scudi (impugnati e non) e le armature (indossate) interessate dall'effetto!</i>	NO	Viene dichiarata durante un attacco o come effetto. Provoca la rottura immediata dell'oggetto (arma o scudo) o il danneggiamento dell'armatura colpita / indicata (-4 PR). <i>NB: nel caso di scudi rotti è necessario sfilarli dal braccio e gettarli a terra!</i>
“BREAK ASTRALE!” Durata: istantanea <i>Quando bersaglia un soggetto o fa parte di un effetto a cono o ad area, la chiamata provoca la rottura di tutte le armi (impugnate e non), gli scudi (impugnati e non) e le armature (indossate) interessate dall'effetto!</i>	NO	Viene dichiarata come effetto o durante un attacco sferrato con un'arma in <i>lectrum</i> . <u>Contro cuoio / acciaio:</u> provoca la rottura immediata dell'oggetto (arma o scudo) o il grave danneggiamento dell'armatura colpita (-12 PR). <u>Contro lectrum:</u> a differenza di “BREAK!” funziona contro armi, scudi e armature in <i>lectrum</i> ,

		<p>normalmente immuni all'effetto della chiamata; un'armatura in <i>lectrum</i> colpita, subisce "BREAK!" (- 4 PR).</p> <p><i>NB: nel caso di scudi rotti è necessario sfilarli dal braccio e gettarli a terra!</i></p>
"DISARMO!" Durata: istantanea	SI' (effetti) NO (mediante abilità)	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto. Il soggetto indicato come bersaglio deve lasciare cadere a terra ad almeno 1 m di distanza tutti gli oggetti impugnati (se dichiarata come effetto), o l'arma colpita dal disarmo (se l'attaccante dispone dell'abilità <i>Disarmare</i>).</p> <p><i>NB: nel caso di scudi, è sufficiente aprire la mano, lasciando cadere o meno l'oggetto!</i></p>
"STRIKEDOWN!" Durata: istantanea (e a terra 5 sec) <i>La chiamata ha effetto anche se il colpo viene parato!</i>	SI' (effetti) NO (attacchi sferrati con armi)	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto. Il soggetto colpito / indicato come bersaglio cade subito a terra (<u>è sufficiente sedersi a terra e restarvi per 5 secondi, prima di rialzarsi</u>).</p>
"CRUSH!" Durata: istantanea (e a terra 5 sec)	SI' (effetti) NO (attacchi sferrati con armi)	<p>"STRIKEDOWN!" + "DISARMO!"</p>
"REFLEX!" Durata: istantanea <i>La chiamata si applica solo contro attacchi/effetti che</i>	SI'	<p>Viene dichiarata come effetto. La chiamata (consente di non subire e)</p>

<p><i>hanno come "bersaglio" il soggetto.</i> <i>Non si applica contro attacchi/effetti a cono o ad area!</i></p>		<p>deflette l'attacco/effetto contro chi l'ha sferrato / lanciato. <i>NB: non si può dichiarare "REFLEX!" a "REFLEX!"</i></p>
<p>"HIDDEN!" Durata: istantanea</p>	NO	<p>Viene dichiarata durante un attacco sferrato da un attaccante che non sia stato visto dal difensore (es. grazie ad abilità come <u>Nascondersi nella Natura</u> o <u>Nascondersi nelle Ombre</u>). Tale chiamata permette all'attaccante di aumentare il numero di danni dichiarati (es. "HIDDEN 3!", con <u>Attacco alle Spalle</u> o <u>Imboscata</u>) o ottenere effetti particolari, come per "HIDDEN STUN!" se si utilizza l'abilità <u>Stordire</u>. Nel caso in cui il difensore si accorga della presenza dell'attaccante prima che l'attacco venga compiuto, può dichiarare "NO EFFECT!" a "HIDDEN (...)!" e a tutti i danni e gli effetti che seguono tale chiamata.</p>
<p>"ZERO!" o "ZERO (locazione)!" Durata: istantanea</p> <p>Questa chiamata <u>non è una "chiamata di danno"!</u></p>	SI' (effetti) NO (attacchi sferrati con armi)	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto: – se colpisce un braccio o una gamba, o bersaglia una locazione fisica specificata da chi usa la chiamata, essa viene immediatamente portata a 0 PF (es. "ZERO AL BRACCIO!");</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - se colpisce il torace, o chi usa la chiamata non specifica una locazione fisica, essa porta immediatamente il PG a 0 PF (es. "ZERO!"). <p><i>NB: se la locazione colpita è protetta da un'armatura, essa viene rotta all'istante e la locazione viene portata comunque a 0 PF!</i></p>
<p>"FATAL!" o "FATAL (locazione)!" Durata: istantanea <i>Questa chiamata <u>non</u> è una "chiamata di danno"!</i></p>	<p>SI' (effetti) NO (attacchi sferrati con armi)</p>	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se colpisce un braccio o una gamba, o bersaglia una locazione fisica specificata da chi usa la chiamata, essa viene istantaneamente fatta a pezzi (0 PF <u>non recuperabili</u> **); - se colpisce il torace, o chi usa la chiamata non specifica una locazione fisica, essa causa la morte istantanea del PG (0 PF <u>non recuperabili</u> **). <p><i>NB: se la locazione colpita è protetta da un'armatura, essa viene rotta all'istante e la locazione viene comunque fatta a pezzi, così come al torace si risolve comunque con la morte istantanea del PG!</i></p>
<i>Durata: 5 secondi</i>		
<p>"PAURA!" Durata: 5 sec.</p>	SI'	<p>Viene dichiarata come effetto ed incute una paura atavica del bersaglio nei confronti di chi effettua la chiamata, <u>facendolo fuggire</u></p>

		<u>nella direzione opposta, il più lontano possibile dalla fonte della paura per 5 secondi.</u>
“CECITA’!” Durata: 5 sec.	SI'	<p>Viene dichiarata come effetto e causa la cecità temporanea del bersaglio, che sarà incapace di vedere per 5 secondi (<u>è sufficiente tenere una mano davanti agli occhi per la durata della chiamata e interpretarne l'effetto</u>).</p> <p><i>NB: un PG accecato non è in grado di colpire mirando agli avversari, quindi può solo limitarsi a menare le armi a casaccio!</i></p>
“DOLOR!” Durata: 5 sec.	SI' (effetti) NO (attacchi sferrati con armi)	Viene dichiarata come effetto e causa atroci sofferenze al bersaglio, che sarà in grado solo di gridare e contorcersi per 5 secondi.
“PARALYZE!” o “PARALYZE (locazione)!” Durata: 5 sec. <i>La chiamata ha effetto anche se il colpo viene parato!</i>	SI' NO (attacchi sferrati con armi)	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se colpisce con un attacco un braccio o una gamba essa si paralizza all'istante, divenendo inutilizzabile per 5 secondi); - se viene dichiarata come effetto e chi la utilizza dichiara “PARALYZE BRACCIA!” o “PARALYZE GAMBE!”, la coppia di locazioni si paralizza all'istante, divenendo inutilizzabile per 5 secondi).

		<p><i>NB: in questo caso non è possibile scegliere solo un braccio o solo una gamba, né un braccio e una gamba!</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - se colpisce il torace, o chi usa la chiamata non specifica una locazione fisica, essa paralizza immediatamente tutti e quattro gli arti del soggetto, che non può muoversi per 5 secondi. <p><i>NB: gli arti paralizzati continuano ad impugnare gli oggetti, e un soggetto paralizzato a tutti gli arti può comunque parlare e muovere la testa senza impedimenti; inoltre, un soggetto paralizzato con 0 PF, resta comunque in piedi, così come gli arti a 0 PF continuano ad impugnare oggetti o a sostenere un PG fino alla fine dell'effetto della chiamata!</i></p>
<i>Durata: 2 minuti</i>		
“CHARME!” Durata: 2 minuti	SI’	<p>Viene generalmente dichiarata come effetto e rende il bersaglio <u>amichevole e ben disposto nei confronti di chi effettua la chiamata per 2 minuti.</u></p> <p><i>NB: il PG che subisce la chiamata non diventa uno sprovveduto, è semplicemente spinto a proteggere chi effettua la chiamata, a fargli un favore, ecc. <u>Al termine dell'effetto</u></i></p>

		<p><u><i>non avrà memoria di essere stato colpito da "CHARME!".</i></u> <i>ma ricorderà le azioni compiute nei 2 minuti, che sul momento gli saranno parse la cosa giusta da fare!</i></p>
"STUN!" Durata: 2 min.	SI' (effetti) NO (mediante abilità)	<p>Viene dichiarata durante un attacco o come effetto. Il soggetto colpito / indicato come bersaglio cade a terra privo di sensi per 2 minuti.</p> <p>E' possibile sveglierlo scuotendolo o infliggendogli danno.</p> <p><i>NB: nessun rumore, per quanto forte, gli farà riacquistare conoscenza!</i></p>
"OBLIO!" Durata: 2 min.	SI'	<p>Viene generalmente dichiarata come effetto. Il soggetto indicato come bersaglio dimentica l'identità propria e di tutti i PG e PNG (amici o nemici) che conosce per 2 minuti.</p> <p><i>NB: è comunque in grado di utilizzare le proprie abilità!</i></p>
"SILENZIO!" Durata: 2 min.	SI'	<p>Viene generalmente dichiarata come effetto e il soggetto indicato come bersaglio non può produrre alcun suono con la voce o strumenti musicali (o utilizzare Incantesimi, Miracoli ed Esibizioni Bardiche).</p>
<i>Durata: variabile</i>		
"(...) ASTRALE!"	(vedi chiamata)	

Durata: durata della chiamata potenziata		<p>potenziata)</p> <p><i>NB: è la versione potenziata di una determinata chiamata.</i></p> <p>Viene dichiarata durante un attacco sferrato con un'arma in <i>lectrum</i>. Dissolve ogni barriera (porta a 0 PR) creata mediante Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche, e ignora qualsiasi immunità alla chiamata in oggetto, anche se data da abilità (es. "2 ASTRALE!", "DISARMO ASTRALE", ecc.).</p>
"COMANDO!" Durata: variabile	SI'	<p>Viene generalmente dichiarata come effetto e il soggetto indicato come bersaglio è obbligato ad eseguire al meglio delle sue possibilità l'azione indicata da chi usa la chiamata.</p> <p>L'ordine dev'essere eseguito entro la fine dell'Evento di Gioco.</p> <p><i>NB: quale che sia la sua durata, l'effetto della chiamata si esaurisce prima del tempo se il bersaglio porta a compimento l'azione indicata.</i></p>

* per le tipologie di danno vedi § 4 § "Armi, Scudi e Armature".

** vedi paragrafo "Rigenerazione" (p. 6).

IL RANK DELLE CHIAMATE

Ogniqualvolta si utilizza una Chiamata di Gioco, a meno che non sia specificato altrimenti nella tabella di cui sopra, essa va accompagnata da “RANK X!”, dove “X” è il livello del Personaggio (PG) che la effettua. Per il funzionamento del rank, vedi § 6 § “Regole Complementari”.

LA CHIAMATA “NO EFFECT!”

Ogniqualvolta deve dichiarare la propria immunità a una chiamata (es. l'abilità Mano Salda consente di dichiarare “NO EFFECT!” a “DISARMO!”), un Personaggio (PG) pronuncia la chiamata “NO EFFECT！”, in modo da mostrare a tutti che è risultato immune ad una determinata chiamata, legata ad attacchi o effetti.

LA CHIAMATA “CONGELA!”

Chiamata speciale che coinvolge tutti i giocatori ed è utilizzata esclusivamente dallo Staff di Gioco per motivi di narrazione o per interrompere il gioco laddove sia necessario: durante il “CONGELA!” i giocatori **devono restare fermi nella loro posizione (in sicurezza), fino alla fine della durata**, segnalata da “SCONGELA!” o “FINE DEL ‘CONGELA’!”. Può essere utilizzata dai giocatori solo in caso di difficoltà Fuori Gioco (es. combattimento al limitare della zona di gioco). Segue una tabella riassuntiva delle Chiamate di Gioco:

CHIAMATA	DURATA	RANK	CHAMATA	DURATA	RANK
Durata: istantanea			Durata: 2 minuti		
TAGLIO / MAGICO / ecc.	instantanea	No	STUN	2 min.	Effetti
BREAK / B. ASTRALE	instantanea	No	CHARME	2 min.	Sì
HIDDEN	instantanea	No	OBLIO	2 min.	Sì
DISARMO	instantanea	Effetti	SILENZIO	2 min.	Sì
STRIKEDOWN	instantanea	Effetti	COMANDO	variabile	Sì
CRUSH (STRIKEDOWN + DISARMO)	instantanea	Effetti	ASTRALE	variabile	variabile
ZERO	instantanea	Effetti	Chiamate speciali		
FATAL	instantanea	Effetti	NO EFFECT	(vedi sopra)	(vedi sopra)
REFLEX	instantanea	Sì	CONGELA /SCONGELA	<p><i>La chiamata ferma il gioco immediatamente, o lo fa riprendere dopo essere stato interrotto.</i></p> <p><i>Si tratta di una chiamata di scena o di sicurezza!</i></p>	
Durata: 5 secondi					
PAURA	5 sec.	Sì			
CECITA'	5 sec.	Sì			
DOLOR	5 sec.	Effetti			
PARALYZE	5 sec.	Effetti			

§ 4 § ARM, SCUDI E ARMATURE

GLI SCUDI

Possono essere di varie dimensioni ed essere utilizzati per parare i colpi di armi da mischia, da lancio e armi da tiro, ma **non sono di alcuna efficacia contro gli effetti di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche**. Se si possiedono determinate abilità possono anche essere utilizzati per colpire gli avversari in battaglia (vedi § 7 § “Abilità e Classi”).

SCUDI	
<u>Categoria</u>	<u>Misura massima</u>
Scudo Piccolo	Fino al ginocchio (larghezza max = altezza)
Scudo Medio	Fino alla vita (larghezza max = 2/3 altezza)
Scudo Torre	Fino allo sterno (larghezza max = 2/3 altezza)

LE ARMATURE

Le armature forniscono un numero specifico di Punti Resistenza (PR) alocazionali, come riportato nella tabella sottostante, mentre gli scudi garantiscono una copertura dagli attacchi in mischia e a distanza.

I PR della corazza diminuiscono man mano che si subiscono danni dagli attacchi, che danneggiano l'armatura fino a renderla inutilizzabile (0 PR), finché non viene riparata da un artigiano o mediante Pozioni Magiche o Incantesimi.

Una volta che una corazza esaurisce i PR, il danno viene subito fisicamente dal Personaggio (PG), che perderà PF alocazionali fino a restare con 1 PF locazionale. Affinché fornisca il rispettivo ammontare di PR a un Personaggio, l'armatura va indossata obbligatoriamente su ogni locazione (testa esclusa).

NB: ogni categoria di armatura viene considerata senza elmo, indossarla non garantisce un numero maggiore di PR rispetto a quello indicato sopra, ma rende un

PG immune (dichiara "NO EFFECT!") alle chiamate "STUN!" accompagnate da attacchi fisici (gli effetti di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche hanno comunque effetto).

ARMATURE		
<u>Categoria</u>	<u>Numero PR</u>	<u>Descrizione</u>
Armatura Leggera	4	Corazza di cuoio / <i>Gambeson</i> (imbottita)
Armatura Media	8	Corazza di cuoio borchiato
Armatura Pesante	12	Cotta di maglia / piastre metalliche
Armatura da Guerra	15	Armatura completa di metallo

LE ARMI

Le armi causano ad ogni colpo andato a segno un numero di danni specifico, come riportato nella tabella sottostante:

ARMI			
<u>Categoria</u>	<u>Numero Danni</u>	<u>Lunghezza</u>	<u>Impugnatura</u>
Armi da Lancio	1	15 – 29 cm	1 mano
Armi Piccole	1	15 – 30 cm	1 mano
Armi Corte	1	31 – 60 cm	1 mano
Armi a Una Mano	1	61 – 110 cm	1 mano

Lance Corte	1	111 – 150 cm	1 mano
Armi a Due Mani	2	111 – 150 cm	2 mani
Bastoni	1	151 – 200 cm	2 mani
Armi ad Asta	2	151 – 200 cm	2 mani
Picca / Lancia da Cavaliere	2	201 – 300 cm	2 mani
Archi	2	-	-
Armi esotiche	-	-	-

Segue una descrizione delle rispettive categorie di armi:

Armi da Lancio: piccole armi da taglio o da botta che si possono lanciare in combattimento, ma non possono essere usate come armi da mischia (es. coltelli da lancio, asce da lancio).

Armi Piccole: piccole armi da taglio da usare nel combattimento in mischia (es. pugnali, coltelli). *NB: tutti i Personaggi sono in grado di usare questa tipologia di armi, tuttavia NON possono essere utilizzate per parare i colpi.*

Armi Corte: armi da taglio o da botta da usare nel combattimento in mischia (es. pugnale, spada corta, ascia, martello) e, nel caso delle armi da taglio, è possibile colpire anche di punta.

Armi a Una Mano: armi da taglio o da botta da usare nel combattimento in mischia (es. spada lunga, mazza ferrata) e, nel caso delle armi da taglio, è possibile colpire anche di punta.

Lance Corte: arma da taglio da usare nel combattimento in mischia e con cui è possibile colpire solo di punta. Possono essere impugnate *solo* con una mano.

Armi a Due Mani: armi da taglio o da botta da usare nel combattimento in mischia (es. spadone, ascia da guerra, martello da guerra) e, nel caso delle armi da

taglio, è possibile colpire anche di punta. Le armi appartenenti a questa categoria, a differenza delle precedenti, possono essere impugnate in combattimento *solo* con entrambe le mani, a causa del loro peso.

Bastoni: armi lunghe da botta che possono essere impugnate in combattimento *solo* con entrambe le mani; è possibile colpire con una sola estremità, anche di punta, a meno che il Personaggio (PG) non disponga dell'abilità Ambidestria (es. bordone, bastone ferrato).

Armi ad Asta: armi lunghe da taglio e/o da botta, a seconda della foggia della punta in metallo (es. lancia, alabarda); possono essere impugnate in combattimento solo con entrambe le mani e, nel caso delle armi da taglio, è possibile colpire anche di punta. E' inoltre possibile colpire con una sola estremità, a meno che il Personaggio (PG) non disponga dell'abilità Ambidestria.

Picca / Lancia da Cavaliere: arma lunga da taglio da usare nel combattimento in mischia e con cui è possibile colpire solo di punta. Può essere impugnata *solo* con entrambe le mani;

Archi: questa categoria comprende gli archi corti e gli archi lunghi, entrambi senza limiti di gittata. Ovviamente le frecce non possono essere utilizzate come armi da mischia, ed infliggono danno TAGLIO.

Armi Esotiche: questa categoria comprende armi con fattezze non comuni come ad esempio falci o doppielame.

NB: I danni, l'abilità per usarla e il tipo di arma (una mano o due mani) viene decisa a seconda della lunghezza e della similitudine per aspetto e forma ad armi di altre categorie.

Lo stile di combattimento dell'arma verrà sostituito da uno stile arma esotica e sarà creato per rispecchiare al meglio le caratteristiche dell'arma.

La categoria Armi Esotiche non ha accesso alla Specializzazione 3.

(Esempio: una spada a doppia lama è simile ad una lancia solo con una lama per ogni estremità; ma se la sua lunghezza è superiore a 150 cm allora ricadrà nella categoria armi ad asta. Successivamente lo stile armi ad asta verrà sostituito da uno stile arma esotica che si adatterà al meglio delle caratteristiche dell'arma.)

NB: Le armi a polvere da sparo non sono contemplate in quanto fuori ambientazione

TIPOLOGIE DI DANNO

In combattimento è necessario accompagnare gli attacchi pronunciando a voce alta il numero di danni inflitti e il tipo di danno (es. "1 TAGLIO!", "2 FUOCO!", ecc.); in caso contrario il difensore non è tenuto a contare la perdita di PR e/o PF. I danni inflitti dalle armi, da Incantesimi, Pozioni Magiche e Miracoli possono essere di varie tipologie, come descritto nella tabella sottostante:

TIPOLOGIE DI DANNO	
<u>Tipo di danno</u>	<u>Arma / Effetto</u>
TAGLIO (non è necessario pronunciare il tipo di danno, purché intuibile dalla tipologia di arma)	Viene inflitto da armi da taglio e frecce.
BOTTA (non è necessario pronunciare il tipo di danno, purché intuibile dalla tipologia di arma)	Viene inflitto da armi contundenti.
MAGICO *	Viene inflitto da armi potenziate magicamente o Incantesimi. <i>Le armi potenziate in questo modo si presentano con lame/estremità avvolte da un'evanescente aura arcana azzurra.</i>
FUOCO / ACQUA e TERRA / ARIA * NB: il danno raddoppia contro le creature con debolezza all'elemento specifico	Viene inflitto da armi potenziate magicamente o Incantesimi. <i>Le armi potenziate in questo modo si presentano rispettivamente con lame / estremità di: fuoco, ghiaccio, ossidiana, acciaio pervaso da scariche elettriche.</i>
LUCE / TENEBRA / CAOS * NB: il danno raddoppia contro le creature con debolezza all'elemento specifico	Viene inflitto da armi potenziate mediante rituali sacri o Miracoli offensivi. <i>Le armi potenziate in questo modo si presentano rispettivamente con lame/estremità avvolte da un'aura dorata, nera o distorcente (entropica).</i>

ASTRALE * NB: il danno oltrepassa le barriere magiche (Incantesimi) e quelle sacre (Miracoli)	Viene inflitto da armi realizzate in <i>lectrum</i> (metallo speciale).
---	---

* se un PG brandisce un'arma con un potenziamento di danno MAGICO, FUOCO (ecc.) o ASTRALE, gli basterà pronunciare il numero di danni e il tipo di danno derivante dal potenziamento (es. "2 MAGICO!", e *non* "2 TAGLIO MAGICO!" o "2 MAGICO TAGLIO!").

RIPARARE ARMI, SCUDI E ARMATURE

Le armi, gli scudi e le armature sono soggette alla chiamata "BREAK!", che ne provoca la rottura o il danneggiamento parziale. L'effetto della chiamata è infatti differente a seconda dell'oggetto che la subisce:

- **arma:** viene rotta del tutto, divenendo inutilizzabile → non è possibile utilizzarla in combattimento, nemmeno per parare i colpi;
- **scudo:** viene rotto del tutto, divenendo inutilizzabile → non è possibile utilizzarlo in combattimento (*NB: lo scudo rotto va sfilato dal braccio e lasciato a terra*);
- **armatura:** la chiamata non rompe del tutto l'armatura, ma si limita a danneggiarla togliendole 4 PR; più chiamate possono togliere PR alla corazza fino a romperla del tutto (0 PR).

NB: la chiamata speciale "BREAK ASTRALE!", invece, danneggia gravemente la corazza, togliendole 12 PR.

Per riparare armi, scudi e armature, è necessario rivolgersi a un Personaggio (PG) che disponga dell'abilità della tipologia adeguata all'oggetto da riparare (Fabbro Armaiolo, Fabbro Spadaio o Pellettiere); in alternativa è possibile effettuare le riparazioni mediante l'uso di Pozioni Magiche, Incantesimi o Miracoli.

§ 5 § INCANTESIMI, POZIONI MAGICHE, MIRACOLI ED ESIBIZIONI BARDICHE

INCANTESIMI

Come descritto nell'Ambientazione, la Magia rappresenta la capacità dei popoli di Raulan di manipolare gli elementi naturali (fuoco, acqua, terra, aria) e non solo (magia pura, tempo), attraverso quelli che vengono chiamati Incantesimi, ovvero formule verbali e gestuali che invocano il potere di un determinato elemento per ottenere una specifica manifestazione di potere magico, offensiva o difensiva che sia. La Magia Arcana studiata dai Maghi (formule in Lingua Comune e in Sigeo), quella Druidica studiata dai Druidi elfici (formule in Elfico) e persino quella Proibita, seguono i medesimi criteri relativamente all'incanalamento del potere magico in battaglia: ogni incantesimo ha un determinato: **tempo di lancio, gittata, bersaglio, durata effetto, effetto e costo di potere** per effettuarlo, come descritto in § 8 § "Listati". Gli Incantesimi si suddividono in cinque *Cerchie di Potere*, dalla I alla V: le formule degli Incantesimi di I e II *Cerchia* sono più semplici e basta che il Mago/Druido/ecc. le impari a memoria, mentre per quelli di III, IV e V *Cerchia* le formule devono essere necessariamente riportate nel proprio *grimorio*, ovvero un tomo in cui l'incantatore trascrive le parole di potere una volta apprese dal proprio insegnante, o ricopiate da un altro *grimorio*. Per lanciare Incantesimi di III, IV e V *Cerchia* è infatti necessario che il Mago legga le formule magiche dal proprio *grimorio* tenendolo in una mano libera, ad ogni utilizzo. Nel caso dei Maghi, le formule degli Incantesimi di I e II Cerchia sono in Lingua Comune, mentre quelli di III, IV e V Cerchia prevedono l'uso di formule in Sigeo.

POZIONI MAGICHE

Le Pozioni Magiche (o più semplicemente “Pozioni”) sono prerogativa degli Alchimisti e, a differenza degli Incantesimi, il loro utilizzo non prevede alcun tempo di lancio, ma solo l'estrazione di un'ampolla e la rimozione del tappo, per imitare il gesto di bere il contenuto, farlo bere ad un altro Personaggio (PG), o versarlo su un oggetto, a seconda della Pozione specifica. L'azione di “bere una pozione” non può essere interrotta a livello di gioco, se non da effetti:

- che impediscono all'Alchimista di svolgere fisicamente la suddetta azione (es. una chiamata “PARALYZE!” che influenzi le braccia o una chiamata “STUN!” che faccia perdere i sensi prima di portare l'ampolla all'altezza del viso o abbastanza vicina all'oggetto su cui versarne il contenuto);
- che rompano l'ampolla facendone sprecare il contenuto (es. una chiamata “BREAK!” sull'ampolla).

Le Pozioni Magiche sono distinte a seconda dei cinque gradi dell'abilità Alchimia necessari per conoscerne la creazione e l'utilizzo, e hanno ognuna un: **utilizzo, bersaglio, durata effetto ed effetto.**

NB: per praticità, non è necessario che un Alchimista disponga di un'ampolla per ogni Pozione che può utilizzare durante l'Evento di Gioco, ne basta anche soltanto una, provvista di tappo (possibilmente di sughero o simili), che il Personaggio (PG) possa utilizzare ogniqualvolta decida di fare ricorso ad una Pozione Magica. In questo caso, se un'ampolla viene “rotta” In Gioco, basta rimetterla alla cintura o sotto al mantello e fare il gesto di estrarre “un'altra”, anche se Fuori Gioco si tratta dello stesso contenitore.

MIRACOLI

I Miracoli sono la diretta manifestazione del potere divino delle entità sovrannaturali adorate dai popoli di Raulan nei secoli, e i cui Dogmi sono seguiti e diffusi dalle Chiese. Le divinità concedono una stilla del loro sterminato potere ai propri seguaci che abbiano preso i voti, nello specifico Paladini e Sacerdoti, e lo fanno proprio mediante la manifestazione di Miracoli per mano dei loro devoti. In questa misura, Paladini e Sacerdoti, intonando una lode alle proprie divinità, possono attingere al potere divino per compiere guarigioni miracolose o gesta oltre i limiti mortali.

Come per gli Incantesimi, anche i Miracoli hanno un determinato: **tempo di lancio, gittata, bersaglio, durata effetto, effetto e costo di potere**. Anch'essi, inoltre, si suddividono in cinque livelli di potere, chiamati *Messali*.

ESIBIZIONI BARDICHE

I bardi sono artisti le cui abilità nell'arte dello spettacolo possono raggiungere dei livelli sorprendenti, che passano dal totale coinvolgimento dell'uditario nelle loro esibizioni, al controllo sulle stesse emozioni degli spettatori. Le Esibizioni Bardiche devono sempre produrre un suono di qualche tipo (che esse siano di canto, musica, acrobazia, ecc.): i racconti degli antichi *Trovatori di Eskalia* narrano infatti di come siano particolari melodie realizzate dal bardo a conferirgli, per breve tempo, dei poteri sovrannaturali che potremmo paragonare a quelli di Incantesimi e Miracoli. Resta tuttavia un mistero la natura del potere delle Esibizioni Bardiche, alcuni ipotizzano possa derivare da una divinità o da un Avatar, tra quelli conosciuti o meno, altri credono fermamente nella suscettibilità dell'animo mortale alle arti di scena di cui i bardi si fanno esponenti per antonomasia. Come per Incantesimi e Miracoli, anche le Esibizioni Bardiche hanno un determinato: **tempo di lancio, bersaglio, durata effetto ed effetto**. Esse si suddividono infine in cinque livelli di potere, chiamati *Simposi* ed il loro tempo di lancio corrisponde al tempo della cosiddetta "introduzione" dell'Esibizione, che talvolta può richiedere una durata specifica che esula da quella riportata nella tabella sottostante. Infine, è necessario ricordare che tra la fine di un'Esibizione Bardica e l'inizio della successiva, un Bardo deve attendere almeno 1 minuto di tempo.

POTERI CONOSCIUTI, POTERI AL GIORNO, E COSTI DI POTERE

Quelli che sono definiti “poteri” delle rispettive Classi, ovvero Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche, sono capacità proprie dei singoli Personaggi che questi possono utilizzare in linea di massima un numero definito di volte al giorno, in base al costo dei rispettivi poteri, misurato in cartellini.

Segue un quadro riassuntivo dei poteri conosciuti e della loro disponibilità giornaliera a seconda del livello di potere:

POTERI AL GIORNO					
<u>Livello di Potere:</u>	I	II	III	IV	V
Incantesimi	[vedi tabella sottostante “Costi di Potere (Incantesimi)’]				
Pozioni Magiche	7	6	5	5	3
Miracoli	7	6	5	5	3
Esibizioni Bardiche	∞ *	∞ *	∞ *	∞ *	3

* le Esibizioni Bardiche di I, II, III e IV Simposio non hanno limiti di usi giornalieri.

POTERI CONOSCIUTI					
<u>Livello di Potere</u>	I	II	III	IV	V
Incantesimi	8	6	5	5	3
Pozioni Magiche	5	4	3	3	2
Miracoli	7	4	3	3	2
Esibizioni Bardiche	5	4	3	3	2

Inoltre, Incantesimi, Miracoli ed Esibizioni Bardiche hanno un costo di potere che il Personaggio (PG) deve sostenere per utilizzarli, mentre per le Pozioni Magiche

ci si limita a contare di quante Pozioni l’Alchimista dispone. Vediamo il funzionamento delle quattro categorie di potere:

-
- **ESIBIZIONI BARDICHE**: ad inizio Evento, al giocatore vengono forniti 3 “cartellini Esibizioni Bardiche V” laddove il Personaggio (PG) disponga dell’abilità Esibizioni Bardiche V. In tutti gli altri casi un Bardo non necessita di contare gli usi che fa delle Esibizioni Bardiche;

 - **POZIONI MAGICHE**: ad inizio Evento, al giocatore viene fornito un numero di “cartellini Alchimia” specifici, a rappresentare le Pozioni di cui il suo Personaggio (PG) è in possesso In Gioco. Ad esempio, ad un Alchimista con Alchimia I saranno forniti 7 “cartellini Alchimia I” che potrà utilizzare per ricorrere a una delle 5 Pozioni da lui conosciute; invece, ad un Alchimista con Alchimia II saranno forniti 7 “cartellini Alchimia I” (per utilizzare Pozioni di Alchimia I) e 6 “cartellini Alchimia II” (per utilizzare Pozioni di Alchimia II); e via dicendo. Usare una Pazzia equivale a strappare un “cartellino Alchimia” del livello di potere della Pazzia stessa (es. usare una Pazzia di Alchimia I costa 1 “cartellino Alchimia I”). Infine, se a fine Evento l’Alchimista dispone di “cartellini Alchimia” inutilizzati, essi vengono comunque azzerati per l’Evento successivo.

NB: l’abilità Pozionista conferisce un numero di “cartellini Alchimia” maggiore rispetto a quanto previsto dall’abilità Alchimia.

Segue la tabella dei costi di potere delle Pozioni Magiche in “cartellini Alchimia”:

COSTI DI POTERE (POZIONI MAGICHE)				
Livello di <i>Alchimia</i> (abilità)	“Cartellini Alchimia” ad inizio Evento		Livello di Pazzia Magica (potere)	Costo di Potere (n° cartellini)
I	7 cartellini Alchimia I		I	1 cartellino Alchimia I
II	6 cartellini Alchimia II		II	1 cartellino Alchimia II
III	5 cartellini Alchimia III		III	1 cartellino Alchimia III

IV	5 cartellini Alchimia IV		IV	1 cartellino Alchimia IV
V	3 cartellini Alchimia V		V	1 cartellino Alchimia V

- **MIRACOLI:** ad inizio Evento, al giocatore viene fornito un numero di “cartellini Miracoli” specifici, a rappresentare i Miracoli che il suo Personaggio (PG) conosce e può utilizzare durante la giornata. Ad esempio, ad un Sacerdote con *Miracoli I*, saranno forniti 7 “cartellini Miracoli I” che potrà utilizzare per ricorrere a uno dei 6 Miracoli da lui conosciuti; invece, ad un Sacerdote con *Miracoli II*, saranno forniti 7 “cartellini Miracoli I” (per utilizzare Miracoli del I *Messale*) e 6 “cartellini Miracoli II” (per utilizzare Miracoli del II *Messale*); e via dicendo. Usare un Miracolo equivale a strappare un “cartellino Miracolo” del livello di potere del Miracolo stesso (es. usare un Miracolo del I *Messale*, costa 1 “cartellino Miracoli I”). Infine, se a fine Evento il Sacerdote dispone di “cartellini Miracoli” inutilizzati, essi vengono comunque azzerati per l’Evento successivo.

Segue la tabella dei costi di potere dei Miracoli in “cartellini Miracoli”:

COSTI DI POTERE (MIRACOLI)				
Livello di <i>Miracoli</i> (abilità)	“Cartellini Miracoli” ad inizio Evento		Livello di Miracolo (<i>Messale</i>)	Costo di Potere (n° cartellini)
I	7 cartellini Miracoli I		I	1 cartellino Miracoli I
II	6 cartellini Miracoli II		II	1 cartellino Miracoli II
III	5 cartellini Miracoli III		III	1 cartellino Miracoli III
IV	5 cartellini Miracoli IV		IV	1 cartellino Miracoli IV
V	3 cartellini Miracoli V		V	1 cartellino Miracoli V

- **MIRACOLI da schermaglia:** questo tipo di Miracoli fa parte del I *Messale* e può essere usato durante **SOLO durante un combattimento**, senza spendere “cartellini Miracoli”. **Devono passare 30 secondi tra un uso e l’altro dei Miracoli da schermaglia**, il conteggio dei secondi inizia alla fine dell’effetto del Miracolo da schermaglia appena lanciato.
NB: nulla vieta però al personaggio di spendere un “cartellino Miracoli” per lanciare un altro Miracolo (NON da schermaglia).

-
- **INCANTESIMI:** ad inizio Evento, al giocatore viene fornito un numero di “cartellini Mana” specifici, a rappresentare gli Incantesimi che il suo Personaggio (PG) conosce e può utilizzare durante la giornata. A differenza di quanto accade per le Pozioni Magiche ed i Miracoli, per gli Incantesimi esistono esclusivamente “cartellini Mana”, senza la specifica del livello di potere: questo perché ogni Incantesimo ha un costo in “cartellini Mana” a seconda della *Cerchia* cui appartiene. Viene da sé, quindi, che tutti i “cartellini Mana” possono essere utilizzati dal Mago per lanciare tutti i suoi Incantesimi (cosa che invece non succede con Alchimisti e Sacerdoti).
NB: l’abilità Mana conferisce un numero di “cartellini Mana” maggiore rispetto a quanto previsto dall’abilità Magia.

Segue la tabella dei costi di potere degli Incantesimi in “cartellini Mana”:

COSTI DI POTERE (INCANTESIMI)				
Livello di <i>Magia</i> (abilità)	“Cartellini Mana” ad inizio Evento		Livello di Incantesimo (<i>Cerchia</i>)	Costo di Potere (n° cartellini)
I	7		I	1
II	15		II	2
III	25		III	3
IV	35		IV	4
V	45		V	7

- **INCANTESIMI da schermaglia:** questo tipo di Incantesimi fa parte della I *Cerchia* e può essere usato **SOLO durante un combattimento**, senza spendere “cartellini Mana”. **Devono passare 30 secondi tra un uso e l’altro degli Incantesimi da schermaglia**, il conteggio dei secondi inizia alla fine dell’effetto dell’Incantesimo da schermaglia appena lanciato.

NB: nulla vieta però al personaggio di spendere “cartellini Mana” per lanciare un altro Incantesimo (NON da schermaglia).

TEMPI DI LANCIO

Incantesimi, Miracoli ed Esibizioni Bardiche hanno uno specifico tempo di lancio, a seconda della *Cerchia*, *Messale* o *Simposio* cui appartengono. Per tutto il tempo di lancio un Personaggio (PG) deve essere concentrato su ciò che sta facendo, recitando formule, invocazioni o esibendosi: se viene interrotto, perde l'Incantesimo / Miracolo / Esibizione Bardica (e conta come utilizzata, dal punto di vista del costo di potere, ovvero dei cartellini utilizzati!) e deve ricominciare da capo. Se la formula / invocazione / esibizione viene recitata / eseguita fino alla fine del tempo di lancio, allora il Personaggio otterrà l'effetto desiderato.

Segue la descrizione dei tempi di lancio di Incantesimi, Miracoli ed Esibizioni Bardiche:

TEMPI DI LANCIO			
Livello (Cerchia/Messale /Simposio)	Incantesimi (I – V Cerchia)	Miracoli (I – V Messale)	Esibizioni Bardiche (I – V Simposio)
schermaglia	3 sec.	3 sec.	-
I	3 sec.	3 sec.	3 sec.
II	6 sec.	6 sec.	6 sec
III	9 sec. *	9 sec.	9 sec.
IV	12 sec. *	12 sec.	12 sec.
V	15 sec. *	15 sec.	15 sec

* non è possibile lanciare Incantesimi di III, IV e V *Cerchia* indossando armature medie (né di categorie superiori), salvo si sia in possesso dell'abilità *Mago da Battaglia* (vedi § 7 § “Abilità e Classi”).

TUTTE LE TABELLE: ESIBIZIONI BARDICHE

POTERI CONOSCIUTI					
<u>Livello di Potere</u>	I	II	III	IV	V
Esibizioni Bardiche	5	4	3	3	2

POTERI AL GIORNO					
<u>Livello di Potere:</u>	I	II	III	IV	V
Esibizioni Bardiche	∞^*	∞^*	∞^*	∞^*	3

* le Esibizioni Bardiche di I, II, III e IV *Simposio* non hanno limiti di usi giornalieri.

Es. un PG con Esibizioni Bardiche III conosce tutte e 5 le Esibizioni del I *Simposio*, tutte e 4 quelle del II *Simposio* e tutte e 3 quelle del III *Simposio*; e può lanciarne, senza alcun Costo di Potere e secondo i rispettivi Tempi di Lancio, quante desidera al giorno.

TUTTE LE TABELLE: POZIONI MAGICHE

POTERI CONOSCIUTI					
<u>Livello di Potere</u>	I	II	III	IV	V
Pozioni Magiche	5	4	3	3	2

POTERI AL GIORNO					
<u>Livello di Potere:</u>	I	II	III	IV	V
Pozioni Magiche	7	6	5	5	3

COSTI DI POTERE				
Livello di <i>Alchimia</i> (abilità)	"Cartellini Alchimia" ad inizio Evento		Livello di Pozione Magica (potere)	Costo di Potere (n° cartellini)
I	7 cartellini Alchimia I		I	1 cartellino Alchimia I
II	6 cartellini Alchimia II		II	1 cartellino Alchimia II
III	5 cartellini Alchimia III		III	1 cartellino Alchimia III
IV	5 cartellini Alchimia IV		IV	1 cartellino Alchimia IV
V	3 cartellini Alchimia V		V	1 cartellino Alchimia V

Es. un PG con Alchimia III conosce tutte le Pozioni Magiche fino ad Alchimia III, e ha a sua disposizione: 7 "cartellini Alchimia I" da utilizzare per lanciare esclusivamente P. M. di Alchimia I; 6 "cartellini Alchimia II" da utilizzare per lanciare esclusivamente P. M. di Alchimia II, ecc. Il lancio delle P. M. non prevede alcun Tempo di Lancio, e l'uso giornaliero è regolato dal numero di cartellini.

TUTTE LE TABELLE: MIRACOLI

POTERI CONOSCIUTI					
<u>Livello di Potere</u>	I	II	III	IV	V
Miracoli	7	4	3	3	2

POTERI AL GIORNO					
<u>Livello di Potere:</u>	I	II	III	IV	V
Miracoli	7	6	5	5	3

COSTI DI POTERE (MIRACOLI)				
Livello di Miracoli (abilità)	"Cartellini Miracoli" ad inizio Evento		Livello di Miracolo (<i>Messale</i>)	Costo di Potere (n° cartellini)
I	7 cartellini Miracoli I		I	1 cartellino Miracoli I
II	6 cartellini Miracoli II		II	1 cartellino Miracoli II
III	5 cartellini Miracoli III		III	1 cartellino Miracoli III
IV	5 cartellini Miracoli IV		IV	1 cartellino Miracoli IV
V	3 cartellini Miracoli V		V	1 cartellino Miracoli V

Es. un PG con Miracoli III conosce tutti i Miracoli generici e del suo culto fino al III *Messale*, e ha a sua disposizione: 7 “cartellini Miracoli I” da utilizzare per lanciare esclusivamente Miracoli del I *Messale*; 6 “cartellini Miracoli II” da utilizzare per lanciare esclusivamente Miracoli del II *Messale*, ecc. Il lancio dei Miracoli prevede determinati Tempi di Lancio, e l’uso giornaliero è regolato dal Costo di Potere.

TUTTE LE TABELLE: INCANTESIMI

POTERI CONOSCIUTI					
<u>Livello di Potere</u>	I	II	III	IV	V
Incantesimi	8	6	5	5	3

COSTI DI POTERE (INCANTESIMI)				
Livello di Magia (abilità)	"Cartellini Mana" ad inizio Evento		Livello di Incantesimo (<i>Cerchia</i>)	Costo di Potere (n° cartellini)

I	7		I	1
II	15		II	2
III	25		III	3
IV	35		IV	4
V	45		V	7

Es. un PG con Magia III conosce tutti gli Incantesimi di I e II *Cerchia*, e tutti quelli di III *Cerchia* delle due *Sfere di Potere* scelte al momento dell'acquisto dell'abilità. Ha a sua disposizione 25 "cartellini Mana" che può utilizzare per lanciare liberamente gli Incantesimi conosciuti di I, II e III *Cerchia*, che gli costeranno rispettivamente 1, 2 e 3 "cartellini Mana": ogni Incantesimo ha infatti un costo espresso in numero di "cartellini Mana" che vanno strappati per lanciarlo, a seconda della *Cerchia* d'appartenenza. Tutti i "cartellini Mana" possono essere utilizzati per lanciare tutti gli Incantesimi, qualunque sia la loro *Cerchia*. Il lancio degli Incantesimi prevede determinati Tempi di Lancio, e l'uso giornaliero è regolato dal Costo di Potere.

§ 6 § REGOLE COMPLEMENTARI

AREA / CONO (CHIAMATE)

Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche prevedono l'utilizzo di Chiamate di Gioco, che a volte sono accompagnate da specifiche quali "AREA X METRI!" o "CONO X METRI!":

- **area = area circolare del raggio indicato**, si estende attorno al bersaglio della chiamata o a chi la effettua (va specificato nella chiamata stessa);
- **cono = cono di 90° alla cui origine sta chi effettua la chiamata**, e la cui lunghezza è indicata nella chiamata stessa.

Per quanto riguarda le "esplosioni", esse vanno rappresentate con la chiamata "AREA X metri!" centrata sul bersaglio dell'esplosione, ed essa influenza anche tutti gli altri bersagli nell'area.

NB: la chiamata che si accompagna al descrittore a cono o ad area (es. "AREA 3 METRI, BREAK!" o "CONO 3 METRI, 2 ACQUA!"), influenza tutti i bersagli nell'area, amici e nemici, ed eventualmente tutti i loro oggetti.

Inoltre, se i danni di una chiamata a cono o ad area tolgono a un Personaggio tutti i PF alocazionali ma essi non sono sufficienti a reggere il danno complessivo, gli ulteriori danni subiti vanno scalati dai PF locazionali come se ogni locazione subisse il danno della chiamata (torace incluso). Ad esempio, se un Personaggio con 1 PF alocazionale rimasto e 1 PF locazionale in ogni locazione subisce "CONO 3 METRI, 2 ACQUA!", egli perde 1 PF alocazionale e 1 PF locazionale in ogni locazione!

AURE (DIFENSIVE E OFFENSIVE)

Alcuni effetti soprannaturali (magici, sacri o Demoniaci) conferiscono **ad un Personaggio (PG)** un'Aura Difensiva o Offensiva, ma quale che sia la fonte di tale potere, un Personaggio non può disporre di più di un'aura allo stesso tempo. Se un Personaggio viene "bersagliato" con un'aura, quando ne ha già una, la prima svanisce all'istante lasciando il posto alla seconda.

BONUS e MALUS

Bonus e Malus vengono assegnati ai giocatori, e non ai Personaggi, quindi la morte di un Personaggio (PG) ad un Evento non priva il giocatore dell'eventuale Bonus o Malus conseguito con tale Personaggio nell'Evento di cui sopra. **Essi vengono assegnati dopo ogni Evento e valgono 2 Punti Abilità (PA)**, e si distinguono in:

- Bonus/Malus Interpretazione: lo Staff di Gioco può assegnare note positive o negative ai giocatori per la loro interpretazione dei Personaggi agli Eventi.

NB: di base è richiesto ai giocatori di "non uscire mai dal personaggio", ovvero di interpretare e restare In Gioco per tutta la durata dell'Evento di Gioco;

- Bonus Scenografia: lo Staff di Gioco può assegnare note positive ai giocatori, laddove questi contribuiscano in modo rilevante all'allestimento delle scenografie adibite per l'Evento, mediante materiale personale. Questa tipologia di Bonus può essere assegnata solo una volta per singolo Personaggio.

COLPO DI GRAZIA

E' possibile colpire un Personaggio (PG) in Tempo di Grazia per portarlo immediatamente alla morte, mediante un Colpo di Grazia con un'arma da mischia. Tale colpo prevede un **tempo di preparazione di almeno 5 secondi**, in cui l'attaccante può caricare il colpo, fare un epico discorso, ecc. prima di vibrare il

fendente mortale all'avversario morente. Se durante i 5 secondi egli viene attaccato o distratto da Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche, il tempo si azzera e il conteggio deve ripartire.

NB: un Colpo di Grazia può essere parato da altri Personaggi, come un normale attacco portato con un'arma.

CONGELAMENTO DEL PERSONAGGIO

Un giocatore può decidere di “congelare” il proprio Personaggio (PG) per interpretarne un altro dall’Evento successivo, in tal caso è consigliato di trovare una debita motivazione In Gioco che preveda la partenza del Personaggio, o comunque la sua assenza per un periodo di tempo definito o meno. Una volta “congelato” un Personaggio, il giocatore lo può “scongelare” dopo un minimo di tre Eventi di Gioco cui abbia partecipato, e non può congelarlo nuovamente prima di un anno di Eventi (che abbia partecipato o meno). Inoltre, un giocatore non può avere più di tre Personaggi, tra quello corrente e quelli “congelati”.

FURTO

Un Personaggio (PG) può sottrarre un qualsiasi oggetto In Gioco (non averi personali Fuori Gioco del giocatore) mediante la propria rapidità di mano o l’uso

dell’apposita abilità *Furto*; in entrambi i casi gli oggetti sottratti vanno affidati ad un membro dello Staff di Gioco, che li rende al proprietario alla fine dell’Evento. Al “ladro” viene invece assegnato il “cartellino oggetto” che rappresenta la refurtiva In Gioco.

Se l’oggetto viene sottratto senza l’utilizzo di abilità, il “ladro” si reca da un membro dello Staff di Gioco con l’oggetto e indicando a chi l’ha sottratto, sarà questi ad andare dal giocatore interessato per farsi dare l’apposito “cartellino oggetto” e darlo al “ladro”.

Se l’oggetto viene sottratto mediante l’utilizzo dell’abilità *Furto*, il procedimento è lo stesso, con le seguenti eccezioni:

- il Personaggio vittima del furto ha 5 secondi per individuare il “cartellino Furto” che il “ladro” ha attaccato ad uno dei suoi oggetti. Se egli se ne accorge, il “ladro” viene colto in flagrante ed il furto impedito; se non lo fa, l’oggetto viene rubato;
- se il furto va a buon fine, il “ladro” va a riferire di aver attaccato il “cartellino Furto” all’oggetto e il membro dello Staff di Gioco prende sia l’oggetto che il “cartellino oggetto” dal giocatore che ha subito il furto, per trattenere l’oggetto e dare al “ladro” il cartellino, che ne indica il possesso effettivo In Gioco.

INGESTIONE (ERBE, REAGENTI, VELENI)

L'*ingestione* da parte di un Personaggio (PG) di un'erba, reagente o veleno che gli rechi danno ignora i Punti Resistenza (PR) (armatura, aure, effetti) andando a sottrarre direttamente i Punti Ferita (PF) del Personaggio.

NB: un Personaggio può così essere ridotto a 0 PF, pur disponendo ancora di PR.

IN GIOCO e FUORI GIOCO

Con la dicitura “In Gioco” si indica tutto quello che riguarda i Personaggi e le situazioni di gioco dell’Evento, mentre con “Fuori Gioco” si indicano gli aspetti riguardanti i giocatori in sé e le situazioni che esulano dall’Evento di Gioco. Ad esempio tutti gli oggetti che costituiscono l’equipaggiamento di un Personaggio (PG) devono essere presenti fisicamente, ma sono rappresentati In Gioco dai rispettivi “cartellini oggetto”: ad esempio, se un giocatore ha un oggetto, ma non ne possiede il cartellino, esso non viene considerato nella sua Scheda Personaggio alla fine dell’Evento. Un altro caso in cui le diciture trovano un importante significato è quando lo Staff di Gioco raccomanda ai giocatori di non “andare in Fuori Gioco”, ovvero non uscire dall’interpretazione del proprio Personaggio con discorsi non inerenti l’Evento. Infine, la chiamata “CONGELA!” indica la

sospensione temporanea dell’Evento, permettendo allo Staff di Gioco (ed eventualmente ai giocatori) di andare Fuori Gioco per fare fronte a situazioni in cui sia necessario.

Quando un membro dello Staff di Gioco o, eventualmente, un giocatore che abbia appena perso il proprio Personaggio e debba andare a cambiarsi vanno in Fuori Gioco, tengono **una mano aperta alzata sopra la testa**, ben visibile ad indicare che devono essere completamente ignorati dai giocatori In Gioco.

INVISIBILI e NASCOSTI

I giocatori che interpretano Personaggi che si rendono invisibili o nascosti In Gioco, devono tenere **una mano con l’indice alzato ben visibile (invisibile)** o **una mano con due dita alzate (indice e medio) ben visibile (nascosto)**.

PERQUISIZIONE e PERQUISIZIONE AVANZATA

Quando un Personaggio (PG) è in Tempo di Grazia, incosciente o comunque indifeso (es. legato, tenuto fermo da altri Personaggi, ecc.), può essere soggetto a Perquisizione o Perquisizione Avanzata: in tal caso, deve rivelare gli oggetti di cui è in possesso, e il giocatore perquisito consegna agli altri i “cartellini oggetto” degli averi che porta addosso, mentre gli oggetti effettivi vengono consegnati allo Staff di Gioco, per essere resi alla fine dell’Evento.

La Perquisizione dura 1 minuto e consente di trovare tutti gli oggetti nascosti addosso al Personaggio.

La Perquisizione Avanzata dura 5 minuti e consente di trovare tutti gli oggetti nascosti addosso al Personaggio, anche mediante l’abilità Tasca Segreta.

Durante il processo di perquisizione, il Personaggio che ne perquisisce un altro non dev’essere distolto da quanto sta facendo, a causa di attacchi o effetti, altrimenti il tempo si azzerà e deve ricominciare. Durante la perquisizione, chi esegue l’azione non può fare altro che interpretare quanto sta facendo.

PRIMO COLPO (P. C.) E SECONDO COLPO (S. C.)

Il primo colpo del combattimento (p. c.) è il primo in assoluto, quindi mentre si impugnano due armi i benefici del p. c. si applicano *solo una volta e solo a una delle due armi* (la prima a colpire). Lo stesso vale se come p. c. viene effettuato un attacco in mischia portato con due armi contemporaneamente.

Le medesime regole del p. c. valgono anche per il secondo colpo (s. c.).

RANK

L’effetto di alcuni Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche, si risolve in una Chiamata di Gioco (vedi § 4 § “Combattimento”), e in tal caso la suddetta chiamata va accompagnata da “RANK X!”, ovvero il livello del Personaggio (PG) che lancia l’effetto (es. un mago di 3° livello lancia uno “STRIKEDOWN！”, indicando il bersaglio dell’incantesimo e pronunciando ad alta voce “STRIKEDOWN RANK 3!”). Se il rank del Personaggio che lancia l’effetto è pari o superiore a quello del suo bersaglio, esso va a buon fine, mentre nel caso in cui il livello del “difensore” sia maggiore di quello dell’ “attaccante”, il lancio non sortisce alcun effetto (es. il mago di 3° livello bersaglia: un Guerriero di 2° livello → lo “STRIKEDOWN RANK 3!” ha effetto; un Guerriero di 3° livello → lo “STRIKEDOWN RANK 3!” ha effetto; un Guerriero di 4° livello → lo “STRIKEDOWN RANK 3!” non ha effetto).

Quindi il rank viene calcolato, sia in attacco che in difesa, come pari al livello del Personaggio, aggiungendo eventuali bonus dati da abilità del Popolo (es. Mezz'Elfi e Mezzi-giganti) o di Classe.

NB: nella descrizione delle capacità speciali dei Popoli e in quella delle abilità di Classe, se il termine “rank” non è accompagnato dalla specifica “offensivo” o “difensivo”, vale sempre sia in attacco che in difesa, come illustrato sopra.

Per concludere, ricordiamo che il lancio di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche ha effetto se:

RANK PG ATTACCANTE \geq RANK PG DIFENSORE (bersaglio)!

NB: il rank non va dichiarato per le “chiamate” di danno (es. “2 FUOCO!”) e, sebbene i potenziamenti del rank siano cumulativi, esso non può mai essere superiore a rank 10.

Le chiamate derivanti dall’effetto di Erbe, Veleni, ecc. non sono soggette alla regola del rank. Così come non lo sono gli effetti delle Esibizioni Bardiche che non prevedono Chiamate di Gioco!

RISSA

In determinate situazioni In Gioco, i Personaggi possono essere portati a risolvere una discussione o un regolamento di conti con una Rissa: si tratta di una sequenza di combattimento puramente scenico, in cui **i giocatori che vi partecipano non devono assolutamente avere nessun tipo di contatto fisico reale**, interpretando colpi con la chiamata specifica “PUGNO!” per rendere l’effetto. La Rissa non prevede l’effettiva assegnazione di danni, anche se i Personaggi sono tenuti ad interpretarne i risultati.

§ 7 § ABILITÀ E CLASSI

Classi arcane: Alchimista, Mago

Classi militari: Barbaro, Guerriero

Classi civili: Bardo, Cacciatore, Ladro

Classi sacre: Paladino, Sacerdote

Ogni Personaggio (PG) appartiene ad una *singola* Classe, ovvero un archetipo che rappresenta l'insieme delle sue capacità. Tali capacità sono rappresentate dalle cosiddette Abilità, ed ognuna di esse presenta un costo in Punti Abilità (PA) ed eventuali requisiti:

- di abilità: il Personaggio (PG) deve essere già in possesso di altre abilità o abilità di grado inferiore;
- di livello: il Personaggio (PG) deve aver raggiunto un determinato numero di Punti Abilità (PA);
- di addestramento (#): il Personaggio (PG) deve essere addestrato In Gioco da un Personaggio Non Giocante (PNG) già in possesso dell'abilità che vuole apprendere.

L'addestramento e i prerequisiti delle abilità sono richiesti anche laddove un Personaggio (PG) acquisisca un'abilità tramite un'altra (es. Artista – Cantastorie, Addestramento – Cavaliere del Tempio, ecc.).

*NB: l'addestramento non è richiesto (ma può essere riportato nel Background! *) per le abilità acquistate dal giocatore in fase di Creazione del Personaggio (PG).*

* vedi § 1 § “Creazione del Personaggio”

Alcune abilità possono essere acquistate più volte e sono contrassegnate dal costo “(...)/livello”; è possibile effettuare solo un singolo acquisto di tali abilità per ogni avanzamento di livello del Personaggio (PG). E massimo 10 livelli di abilità.

Per le Classi Sacre (Paladino e Sacerdote), vi sono alcune abilità scritte in blu, in oro, o in magenta, che possono essere acquistate rispettivamente solo da Paladini e Sacerdoti della Chiesa della Dama (o “del Cavaliere Blu”), da quelli della Chiesa dell’Arconte (o “della Maschera d’Oro”), o da quelli della Chiesa del Coppiere.

Segue un elenco delle Classi e dei rispettivi elenchi di abilità.

CLASSI ARCANE: Alchimista, Mago

Alchimista (ALC)

Gli Alchimisti sono incantatori che, a differenza dei Maghi, si specializzano nell'infusione di Magia Arcana in soluzioni chimiche studiate in laboratorio, creando delle Pozioni Magiche che possono essere utilizzate al pari degli Incantesimi per ottenere effetti strabilianti. Le abilità dell'Alchimista sono:

Alchimia I (costo: 5 pa; requisiti: #, Matematica)

Alchimia II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, Alchimia I)

Alchimia III (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, Alchimia II)

Alchimia IV (costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, Alchimia III)

Alchimia V (costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, Alchimia IV)

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Bestiario I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Bestiario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Bestiario I)

Biblioteca Personale I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Biblioteca Personale II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Biblioteca Personale I)

Camuffare I (costo: 8 pa)

Cerusico (costo: 5 pa; requisiti: #, Fasciare Ferite)

Contraffare (costo: 4 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Erboristeria I (costo: 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo: 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Homunculus I (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Alchimia III, APPROVAZIONE STAFF!)

Homunculus II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 9, Homunculus I)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici II (costo: 2 pa; requisiti: #, Livello 5, Invocazione Poteri Magici I)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Maestro dell'Ampolla Bianca (costo: 6 pa; requisiti: #, Alchimia IV, Pozionista III)

Maestro dell'Ampolla Rossa (costo: 6 pa; requisiti: #, Alchimia IV, Pozionista III)

Maestro dell'Ampolla Verde (costo: 6 pa; requisiti: #, Alchimia IV, Pozionista III)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Mutazione I (costo: 3 pa; requisiti: Alchimia II)

Mutazione II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Mutazione I)

Mutazione III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 7, Mutazione II)

Pietra Filosofale (costo: 12 pa; requisiti: Livello 9, Alchimia IV, APPROVAZIONE STAFF!)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Pozione di Mana I (costo: 1 pa; requisiti: Pozionista I)

Pozione di Mana II (costo: 1 pa; requisiti: Pozione di Mana I, Pozionista II)

Pozione di Mana III (costo: 1 pa; requisiti: Pozione di Mana II, Pozionista III)

Pozione di Mana IV (costo: 1 pa; requisiti: Pozione di Mana III, Pozionista IV)

Pozione di Mana V (costo: 1 pa; requisiti: Pozione di Mana IV, Pozionista V)

Pozioni Potenziate (costo: 4 pa; requisiti: Alchimia III, Pozionista II)

Pozionista I (costo: 3 pa; requisiti: Alchimia I)

Pozionista II (costo: 4 pa; requisiti: Pozionista I, Alchimia II)

Pozionista III (costo: 4 pa; requisiti: Pozionista II, Alchimia III)

Pozionista IV (costo: 5 pa; requisiti: Pozionista III, Alchimia IV)

Pozionista V (costo: 6 pa; requisiti: Pozionista IV, Alchimia V)

Raccolto Mirato I (costo: 3 pa; requisiti: Erboristeria I)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Resistenza alla Magia I (costo: 5 pa; requisiti: Alchimia II)

Resistenza alla Magia II (costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, Resistenza alla Magia I)

Resistenza alla Magia III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 7, Resistenza alla Magia II)

Riconoscere Falsi e Contraffatti (costo: 3 pa; requisiti: Contraffare)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Armi Corte)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: Matematica)

Veleni I (costo: 4 pa; requisiti: Erboristeria I)

Mago (MAG)

A differenza dei loro compagni di studi, che si specializzano nell'Alchimia, i Maghi apprendono come plasmare la realtà mediante antiche formule magiche. Spesso i loro studi non si limitano alla Magia Arcana, che mirano a combinare con quella Druidica per ottenere nuovi Incantesimi. Le abilità del Mago sono:

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Bestiario I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Bestiario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Bestiario I)

Bestiario III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, Bestiario II)

Biblioteca Personale I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Biblioteca Personale II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Biblioteca Personale I)

Biblioteca Personale III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, Biblioteca Personale II)

Capo Ritualista (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 5, Ritualista)

Concentrazione I (costo: 3 pa)

Concentrazione II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Concentrazione I)

Contraffare (costo: 4 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Dottrina Arcana (costo: 3 pa/livello; requisiti: Magia V) **

Duellante Arcano I (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 4) **

Duellante Arcano II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 6, Duellante Arcano I)

Elementalista (costo: 6 pa; requisiti: Magia IV, Mana III) **

Erboristeria I (costo 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Guardiano del Rituale (costo: 4 pa; requisiti: Ritualista)

Guardiarcana I (costo: 3 pa; requisiti: ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Guardiarcana II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 3, Guardiarcana I)

Guardiarcana III (costo: 3 pa; requisiti: Livello 6, Guardiarcana II)

Incantesimo Affine (costo: 3/livello; requisiti: Magia I / Magia II)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 5, Invocazione Poteri Magici I)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Maestro della Torre (costo: 3 pa/livello; requisiti: Magia V)

Magia I (costo: 5 pa; requisiti: #, Leggere e Scrivere)

Magia II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, Magia I)

Magia III (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, Magia II)

Magia IV (costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, Magia III)

Magia V (costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, Magia IV)

Mago da Battaglia (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 4, *Armature Medie*)

Mana I (costo: 3 pa; requisiti: *Magia I*)

Mana II (costo: 4 pa; requisiti: *Mana I, Magia II*)

Mana III (costo: 4 pa; requisiti: *Mana II, Magia III*)

Mana IV (costo: 5 pa; requisiti: *Mana III, Magia IV*)

Mana V (costo: 6 pa; requisiti: *Mana IV, Magia V*)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Memoria Formidabile (costo: 4 pa; requisiti: *Magia III*)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Raccolto Mirato I (costo: 3 pa; requisiti: *Erboristeria I*)

Raccolto Mirato II (costo: 3 pa; requisiti: *Raccolto Mirato I, Erboristeria II*)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Ricerca Arcana (costo: 2 pa/livello; requisiti: *Ritualista*)

Riconoscere Falsi e Contraffatti (costo: 3 pa; requisiti: *Contraffare*)

Ritualista (costo: 4 pa; requisiti: #, *Magia I*)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*)

** NB: queste abilità *NON* possono essere acquistate se il Personaggio è in possesso dell'abilità Guardiarcana!

CLASSI MILITARI: Barbaro, Guerriero

Barbaro (BBR)

Combattenti decisamente fuori dagli schemi, i Barbari si battono con furore e sorridono in faccia alla morte, quando la vedono negli occhi del nemico. Non amano gli ordini, e il più delle volte si lanciano nella mischia senza pensarci due volte, che si trovino in un'arena o sul campo di battaglia. Le abilità del Barbaro sono:

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Ambidestria II (costo: 4 pa; requisiti: Ambidestria I)

Arciere I (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Archi)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Berserker I (costo: 3 pa; requisiti: Ira Barbarica I)

Berserker II (costo: 4 pa; requisiti: Berserker I, Ira Barbarica II)

Berserker III (costo: 5 pa; requisiti: Berserker II, Ira Barbarica III)

Campione dell'Arena (costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 9, Sete di Sangue, Gladiatore III)

Colpo Possente (costo: 8 pa; requisiti: Livello 5, Forza Straordinaria)

Combattere alla Cieca (costo: 6 pa; requisiti: #)

Cuore d'Acciaio I (costo: 4 pa; requisiti: Livello 3)

Fabbro Spadaio (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Frenesia da Battaglia (costo: 6 pa; requisiti: Ira Barbarica II)

Forza Straordinaria (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5)

Gladiatore I (costo: 3 pa; requisiti: #, Ira Barbarica I)

Gladiatore II (costo: 4 pa; requisiti: Gladiatore I, Ira Barbarica II)

Gladiatore III (costo: 5 pa; requisiti: Gladiatore II, Ira Barbarica II)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Ira Barbarica I (costo: 2 pa)

Ira Barbarica II (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, Ira Barbarica I)

Ira Barbarica III (costo: 8 pa; requisiti: Livello 8, Ira Barbarica II)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Morte Lenta (costo: 2 pa; requisiti: Potenziamento Fisico)

Pellettiere (costo: 6 pa; requisiti: #)

Pitture di Guerra (costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 9, Invocazione Poteri Divini I, Berserker III)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Roteare (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi ad Asta)

Scorretto (costo: 5 pa; requisiti: #)

Sete di Sangue (costo: 4 pa/livello; requisiti: Ira Barbarica I)

Sonno della Belva I (costo: 4 pa; requisiti: Livello 3, Ira Barbarica I)

Sonno della Belva II (costo: 4 pa; requisiti: Sonno della Belva I, Ira Barbarica II)

Sonno della Belva III (costo: 4 pa; requisiti: Sonno della Belva II, Ira Barbarica III)

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare [*])

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, Specializzazione I[*])

Specializzazione III (Armi a Due Mani o Armi ad Asta/Picca/Lancia da Cavaliere)

(costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II[*])

Stabilità (costo: 8 pa, requisiti: Livello 3)

Stile di Combattimento – Arma ad Asta (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi ad Asta/Picca/Lancia da Cavaliere])

Stile di Combattimento – Arma a Due Mani (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi a Due Mani])

Usare Archi (costo: 7 pa; requisiti: #)

Usare Armi ad Asta (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Lance Corte)

Usare Armi a Due Mani (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi a Una Mano)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Armi Corte)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Lance Corte (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Bastoni)

Guerriero (GRR)

Addestrati alla disciplina ferrea e al combattimento in formazione, i Guerrieri hanno imparato a guadagnarsi prestigio e ricchezze seguendo gli ordini dei propri superiori, o disertando e diventando soldati di ventura che scendono in campo per il miglior offerente. Le abilità del Guerriero sono:

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Ambidestria II (costo: 4 pa; requisiti: Ambidestria I)

Arciere I (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Archi)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Armature Pesanti (costo: 5 pa; requisiti: Armature Medie)

Armature da Guerra (costo: 8 pa; requisiti: Armature Pesanti)

Cavaliere I (costo: 3 pa)

Cavaliere II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 3, Cavaliere I)

Cavaliere III (costo: 3 pa; requisiti: Veterano, Cavaliere II)

Combattere alla Cieca (costo: 6 pa; requisiti: #)

Combattere con lo Scudo I (costo: 5 pa; requisiti: #, Scudi Medi)

Combattere con lo Scudo II (costo: 6 pa; requisiti: #, Livello 4, Combattere con lo Scudo I)

Condottiero (costo: 10 pa; requisiti: Livello 9, Veterano, APPROVAZIONE STAFF!)

Cuore d'Acciaio I (costo: 4 pa; requisiti: Livello 3)

Disarmare (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Fante Corazzato I (costo: 2 pa; requisiti: Armature Leggere) **

Fante Corazzato II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Fante Corazzato I)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Lanciere (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2, Specializzazione I [Armi ad Asta/Picca/Lancia da Cavaliere])

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Mestiere delle Armi (costo: 3 pa; requisiti: Livello 2, Usare Armi Corte) **

Muro di Scudi (costo: 4 pa; requisiti: #, Scudi Medi)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Roteare (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi ad Asta)

Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)

Scudi Medi (costo: 6 pa; requisiti: #, Scudi Piccoli)

Scudi Torre (costo: 8 pa; requisiti: # Scudi Medi)

Scudiero (costo: 4 pa)

Spadaccino Provetto I (costo: 6 pa; requisiti: Livello 3) **

Spadaccino Provetto II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Spadaccino Provetto I)

Spadaccino Provetto III (costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 7, Spadaccino Provetto II, Specializzazione II [Armi a Una Mano])

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare [*])

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, Specializzazione I [*])

Specializzazione III (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [*])

Stabilità con gli Scudi (costo: 4 pa; requisiti: Scudi Medi)

Stile di Combattimento – Arma ad Asta (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi ad Asta/Picca/Lancia da Cavaliere])

Stile di Combattimento – Arma a Due Mani (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi a Due Mani])

Stile di Combattimento – Cappa e Spada (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi a Una Mano])

Stile di Combattimento – Due Spade (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi a Una Mano])

Stile di Combattimento – Fanteria (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Armi Corte o Armi a Una Mano], Scudi Medi, Combattere con lo Scudo I)

Stile di Combattimento – Lancia e Scudo (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, Specializzazione II [Lance Corte], Scudi Medi)

Usare Archi (costo: 7 pa; requisiti: #)

Usare Armi ad Asta (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Lance Corte)

Usare Armi a Due Mani (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi a Una Mano)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Armi Corte)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Lance Corte (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Bastoni)

Veterano (costo: 6 pa; requisiti: Livello 6)

** NB: queste abilità NON possono essere acquistate se il Personaggio è in possesso dell'abilità Cavaliere!

CLASSI CIVILI: Bardo, Cacciatore, Ladro

Bardo (Brd)

Banditori di corte, artisti di strada, musici dell'esercito, e molti altri ancora rientrano in questa categoria. I Bardi hanno fatto della loro arte un'arma vera e propria, portando le loro Esibizioni a livelli tali da influenzare gli spettatori manipolandone la percezione, i ricordi, i sentimenti. Le abilità del Bardo sono:

Acrobazia I (costo: 5 pa; requisiti: Livello 4)

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Artista – Cantastorie (costo: 6 pa/livello; requisiti: Esibizioni Bardiche III)

Artista – Giullare di Corte (costo: 6 pa/livello; requisiti: Esibizioni Bardiche III)

Artista – Trovatore (costo: 6 pa/livello; requisiti: Esibizioni Bardiche III)

Bestiario I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Bestiario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Bestiario I)

Biblioteca Personale I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Biblioteca Personale II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Biblioteca Personale I)

Camuffare I (costo: 8 pa)

Cerusico (costo: 5 pa; requisiti: #, Fasciare Ferite)

Contraffare (costo: 4 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Disarmare (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Erboristeria I (costo 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Esibizioni Bardiche I (costo: 5 pa; requisiti: #)

Esibizioni Bardiche II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, Esibizioni Bardiche I)

Esibizioni Bardiche III (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, Esibizioni Bardiche II)

Esibizioni Bardiche IV (costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, Esibizioni Bardiche III)

Esibizioni Bardiche V (costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, Esibizioni Bardiche IV)

Fabbro Armaiolo (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fabbro Spadaio (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Furto (costo: 2 pa/livello)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Pellettiere (costo: 6 pa; requisiti: #)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Riconoscere Falsi e Contraffatti (costo: 3 pa; requisiti: *Contraffare*)

Risonanza (costo: 3 pa/livello, requisiti: Livello 5)

Scassinare I (costo: 4 pa)

Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare [*]*)

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, *Specializzazione I [*]*)

Stile di Combattimento – Cappa e Spada (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi a Una Mano]*)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*)

Valutare II (costo: 4 pa; requisiti: *Valutare I*)

Cacciatore (CTR)

Esploratori, guardie di confine, o semplici abitanti delle zone boschive addestrati a muoversi e combattere nel verde, i Cacciatori si rivelano spesso alleati vitali per coloro che vogliono attraversare la selva senza perdersi o incorrere in pericoli.
Le abilità del Cacciatore sono:

Acuto Osservatore (costo: 8 pa; requisiti: #)

Arciere I (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Archi)

Arciere II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Arciere I)

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Bestiario I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Bestiario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Bestiario I)

Biblioteca Personale I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Biblioteca Personale II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Biblioteca Personale I)

Cerusico (costo: 5 pa; requisiti: #, Fasciare Ferite)

Combattere alla Cieca (costo: 6 pa; requisiti: #)

Disarmare (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Erboristeria I (costo 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Fabbro Armaiolo (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fabbro Spadaio (costo: 6 pa; requisiti: #)

Furto (costo: 2 pa/livello)

Imboscata I (costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, Nascondersi nella Natura I, Specializzazione I [Archi o Armi Piccole o Armi Cortel])

Imboscata II (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, Imboscata I, Specializzazione II [Archi o Armi Piccole o Armi Corte])

Inseguire la Preda I (costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, Nascondersi nella Natura I)

Inseguire la Preda II (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, Inseguire la Preda I)

Inseguire la Preda III (costo: 3 pa; requisiti: Livello 7, Inseguire la Preda II, Nascondersi nella Natura II)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Lupo Solitario I (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4)

Lupo Solitario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 6)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Nascondersi nella Natura I (costo: 8 pa)

Nascondersi nella Natura II (costo: 5 pa; requisiti: *Nascondersi nella Natura I*)

Pellettiere (costo: 6 pa; requisiti: #)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Raccolto Mirato I (costo: 3 pa; requisiti: *Erboristeria I*)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Scorretto (costo: 5 pa; requisiti: #)

Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)

Senso della Natura (costo: 7 pa; requisiti: #, *Nascondersi nella Natura I*)

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare [*]*)

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, *Specializzazione I [*]*)

Specializzazione III (Archi o Armi Piccole) (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [*]*)

Usare Archi (costo: 7 pa; requisiti: #)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*)

Valutare II (costo: 4 pa; requisiti: *Valutare I*)

Ladro (LDR)

I Ladri sono esperti nel fondersi con le ombre degli edifici e non solo, e di cogliere di sorpresa i propri bersagli. Borseggiatori, sicari, assassini, di base agiscono sotto copertura, presentandosi con false identità e, in ogni caso, tenendo segreta la propria reale 'occupazione'. Le abilità del Ladro sono:

Acrobazia I (costo: 5 pa; requisiti: Livello 4)

Acrobazia II (costo: 3 pa; requisiti: Livello 7, Acrobazia I)

Acuto Osservatore (costo: 8 pa; requisiti: #)

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Attacco alle Spalle I (costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, Nascondersi nelle Ombre I, Specializzazione I [Armi Piccole o Armi Corte])

Attacco alle Spalle II (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, Attacco alle Spalle I, Specializzazione II [Armi piccole o Armi Corte])

Camuffare I (costo: 8 pa)

Camuffare II (costo: 5 pa; requisiti: Livello 4, Camuffare I)

Colpo Mortale (costo: 10 pa; requisiti: Livello 9, Attacco alle Spalle II, Nascondersi nelle Ombre II, Specializzazione III [Armi Piccole])

Combattere alla Cieca (costo: 6 pa; requisiti: #)

Contraffare (costo: 4 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Contrabbando (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, Contraffare, Valutare II)

Disarmare (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Erboristeria I (costo 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Fabbro Armaiolò (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fabbro Spadaio (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Furto (costo: 2 pa/livello)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Magici I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Maestria con Armi Piccole (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3, Ambidestria I)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Nascondersi nelle Ombre I (costo: 8 pa)

Nascondersi nelle Ombre II (costo: 5 pa; requisiti: *Nascondersi nelle Ombre I*)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Riconoscere Falsi e Contraffatti (costo: 3 pa; requisiti: *Contraffare*)

Scassinare I (costo: 4 pa)

Scassinare II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Scassinare I*)

Scorretto (costo: 5 pa; requisiti: #)

Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare [*]*)

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, *Specializzazione I [*]*)

Specializzazione III (Armi Piccole) (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [*]*)

Stile di Combattimento - Armi Piccole (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6,

Specializzazione III [Armi Piccole])

Stile di Combattimento - Cappa e Spada (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6,

Specializzazione II [Armi a Una Mano])

Stordire (costo: 6 pa; requisiti: Livello 4)

Tasca Segreta (costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, *Furto*)

Torturare (costo: 4 pa; requisiti: # Livello 4)

Usare Archi (costo: 7 pa; requisiti: #)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*)

Valutare II (costo: 4 pa; requisiti: *Valutare I*)

Veleni I (costo: 4 pa; requisiti: *Erboristeria I*)

Veleni II (costo: 4 pa; requisiti: *Veleni I*)

CLASSI SACRE: Paladino, Sacerdote

Paladino (PAL)

Braccio armato delle Chiese, i Paladini sono i difensori dei templi dedicati alle divinità dei Quattro Regni. Combattono forti delle armi consacrate alla causa, potendo percorrere anche una delle seguenti vie, a seconda della loro fede: Cavaliere del Tempio, Soldato Ombra, Guardiano Dorato, o Spadaccino Sargota.
Le abilità del Paladino sono:

Accolito (costo: 4 pa; requisiti: #)

Addestramento – Cavaliere del Tempio I (costo: 5 pa; requisiti: Livello 3)

Addestramento – Cavaliere del Tempio II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Cavaliere del Tempio I)

Addestramento – Cavaliere del Tempio III (costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Cavaliere del Tempio II)

Addestramento – Guardiano Dorato I (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3)

Addestramento – Guardiano Dorato II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Guardiano Dorato I)

Addestramento – Guardiano Dorato III (costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Guardiano Dorato II)

Addestramento – Schermidore Sargota I (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3)

Addestramento – Schermidore Sargota II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Schermidore Sargota I)

Addestramento – Schermidore Sargota III (costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Schermidore Sargota II)

Addestramento – Soldato Ombra I (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3)

Addestramento – Soldato Ombra II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Soldato Ombra I)

Addestramento – Soldato Ombra III (costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Soldato Ombra II)

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #)

Arma del Giusto I (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 2, Usare [*])

Arma del Giusto II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Arma del Giusto I)

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Aspetto dell'Avatar (costo: 12 pa; requisiti: Livello 10, APPROVAZIONE STAFF!)

Cuore d'Acciaio I (costo: 4 pa; requisiti: Livello 3)

Cuore d'Acciaio II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Cuore d'Acciaio I)

Difensore Giurato (costo: 5 pa; requisiti: APROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Disarmare (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Fabbro Armaiolo (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fabbro Spadaio (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Grazia Divina I (costo: 5 pa; requisiti: Livello 3)

Grazia Divina II (costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Grazia Divina I)

Imposizione delle Mani (costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, Arma del Giusto I)

Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)

Invocazione Poteri Divini II (costo: 2 pa; requisiti: #, Livello 5, Invocazione Poteri Divini I)

Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)

Maestria con Armi Piccole (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3, Ambidestria I)

Mano Salda (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)

Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)

Pellettiere (costo: 6 pa; requisiti: #)

Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)

Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)

Roteare (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi ad Asta)

Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)

Scudi Medi (costo: 6 pa; requisiti: #, Scudi Piccoli)

Specializzazione I (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare [*])

Specializzazione II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, Specializzazione I [*])

Sgominare (costo: 5 pa; requisiti: #, Addestramento – Schermidore Sargota II, Disarmare, Imposizione delle Mani)

Stordire (costo: 6 pa; requisiti: Livello 4)

Usare Archi (costo: 7 pa; requisiti: #)

Usare Armi ad Asta (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Lance Corte)

Usare Armi a Due Mani (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Armi a Una Mano)

Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, Usare Armi Corte)

Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #)

Usare Lance Corte (costo: 4 pa; requisiti: #, Usare Bastoni)

Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: Matematica)

Volontà Suprema I (costo: 6 pa; requisiti: Cuore d'Acciaio I)

Volontà Suprema II (costo: 6 pa; requisiti: Volontà Suprema I)

Sacerdote (SAC)

Diretti intercessori tra le divinità e i loro fedeli, i Sacerdoti amministrano i beni ecclesiastici e rappresentano le Chiese al cospetto del popolo dei Quattro Regni, diffondendo i Dogmi. Essi sono in grado di invocare veri e propri Miracoli, facendo appello al potere derivante dal loro legame con le divinità stesse.

Le abilità del Sacerdote sono:

Ambidestria I (costo: 3 pa; requisiti: #) **

Armature Leggere (costo: 2 pa)

Armature Medie (costo: 3 pa; requisiti: Armature Leggere)

Armature Pesanti (costo: 5 pa; requisiti: Armature Medie)

Armature da Guerra (costo: 8 pa; requisiti: Armature Pesanti)

Aspetto dell'Avatar (costo: 12 pa; requisiti: Livello 10, APPROVAZIONE STAFF!)

Bestiario I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Bestiario II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Bestiario I)

Bestiario III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, Bestiario II)

Biblioteca Personale I (costo: 3 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Biblioteca Personale II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, Biblioteca Personale I)

Biblioteca Personale III (costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, Biblioteca Personale II)

Cerusico (costo: 5 pa; requisiti: #, Fasciare Ferite)

Concentrazione I (costo: 3 pa)

Concentrazione II (costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, Concentrazione I)

Contraffare (costo: 4 pa; requisiti: Leggere e Scrivere)

Creare Fascia Guaritrice (costo: 8 pa; requisiti: #, Fasciare Ferite, Guarigione)

Demonologia (costo: 4 pa, requisiti: Livello 5, Biblioteca Personale II)

Elisir I (costo: 3 pa; requisiti: Medicina I, Erboristeria I, Biblioteca Personale I)

Elisir II (costo: 3 pa; requisiti: Elisir I, Medicina II, Biblioteca Personale II)

Elisir III (costo: 3 pa; requisiti: Livello 7, Elisir II, Biblioteca Personale III)

Entropia della Carne (costo: 4 pa; requisiti: Potenziamento Fisico, Miracoli III)

Entropia dell'Acciaio (costo: 5 pa; requisiti: Armature Pesanti, Entropia della Carne)

Epurare Demoni (costo: 6 pa; requisiti: Epurare Non-Morti II)

Epurare Non-morti I (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3)

Epurare Non-morti II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Epurare Non-Morti I)

Erboristeria I (costo 4 pa; requisiti: #)

Erboristeria II (costo 4 pa; requisiti: #, Erboristeria I)

Fabbro Armaiolò (costo: 6 pa; requisiti: #)

Fasciare Ferite (costo: 4 pa)

Fiamma Spettrale I (costo: 5 pa; requisiti: Livello 5)

Fiamma Spettrale II (costo: 5 pa; requisiti: *Fiamma Spettrale I*)
Guarigione (costo: 4 pa/livello; requisiti: *Livello 4*)
Indagine Medica (costo: 4 pa; requisiti: *Medicina II, Bestiario III*)
Invocazione Poteri Divini I (costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2)
Invocazione Poteri Divini II (costo: 2 pa; requisiti: #, Livello 5, *Invocazione Poteri Divini I*)
Leggere e Scrivere (costo: 2 pa; requisiti: #)
Liturgia (costo: 2 pa/livello; requisiti: *Voce del Tempio I*) **
Matematica (costo: 2 pa; requisiti: #)
Medicina I (costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3, *Cerusico*)
Medicina II (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, *Medicina I*)
Mentore (costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!)
Miracoli I (costo: 5 pa; requisiti: #)
Miracoli II (costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, *Miracoli I*)
Miracoli III (costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, *Miracoli II*)
Miracoli IV (costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, *Miracoli III*)
Miracoli V (costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, *Miracoli IV*)
Miscellanea Guerreschi (costo: 1 pa)
Miscellanea Portigiana (costo: 1 pa)
Percepire Demoni (costo: 4 pa; requisiti: *Percepire Non-Morti*)
Percepire Non-Morti (costo: 3 pa; requisiti: #)
Potenziamento Fisico (costo: 4 pa)
Raccolto Mirato I (costo: 3 pa; requisiti: *Erboristeria I*)
Raccolto Mirato II (costo: 3 pa; requisiti: *Raccolto Mirato I, Erboristeria II*)
Reddito (costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!)
Riconoscere Falsi e Contraffatti (costo: 3 pa; requisiti: *Contraffare*)
Scudi Piccoli (costo: 4 pa; requisiti: #)
Supplica (costo: 3 pa; requisiti: *Voce del Tempio I*)
Torturare (costo: 4 pa; requisiti: # Livello 4)
Usare Armi a Una Mano (costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*) **
Usare Armi Corte (costo: 1 pa; requisiti: #) **
Usare Armi da Lancio (costo: 1 pa; requisiti: #) **
Usare Bastoni (costo: 1 pa; requisiti: #) **
Valutare I (costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*)
Valutare II (costo: 4 pa; requisiti: *Valutare I*)
Voce del Tempio I (costo: 4 pa; requisiti: #, *Miracoli I*)
Voce del Tempio II (costo: 3 pa; requisiti: *Voce del Tempio I*) **

** NB: queste abilità NON possono essere acquistate da un *Sacerdote del Coppiere*!

TUTTE LE ABILITA'

Accolito

(PAL) costo: 4 pa; requisiti: #

Il Personaggio guadagna una riserva di punti rituale pari a metà del suo livello arrotondato per difetto.

Acrobazia I, II

I°] (BRD, LDR) costo: 5 pa; requisiti: Livello 4

II°] (LDR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 7; *Acrobazia I*

Grazie alla sua agilità e prontezza di riflessi, il Personaggio guadagna i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>
I	quando subisce una chiamata "STRIKEDOWN!" da un attacco o come effetto di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche, il PG cade a terra ma si rialza subito dichiarando "ACROBAZIA!", senza attendere 5 secondi
II	quando subisce una chiamata "STRIKEDOWN!" da un attacco o come effetto di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche, il PG dichiara "NO EFFECT!". <i>NB: quando si utilizza Acrobazia II, è consigliata la simulazione di una schivata per coerenza scenica.</i>

Acuto Osservatore

(CTR, LDR) costo: 8 pa; requisiti: #

Il Personaggio è in grado di vedere i soggetti *nascosti (due dita alzate)* entro 6 m da lui, che egli si muova o stia fermo.

NB: questa abilità non si applica ai soggetti incorporei (es. spettri).

Addestramento - Cavaliere del Tempio I, II, III

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: Livello 3

II°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, *Addestramento - Cavaliere del Tempio I*

III°] (PAL) costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, *Addestramento - Cavaliere del Tempio II*

Mediante l'addestramento tradizionale di difensore del tempio, il Paladino ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>

I	<u>Armature Pesanti</u> (vedi abilità)
II	<u>Muro di Scudi</u> (vedi abilità)
III	<u>Stile di Combattimento – Lancia e Scudo</u> (vedi abilità)

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Addestramento – Guardiano Dorato, Addestramento – Soldato Ombra, o Addestramento – Schermidore Sargota.

Addestramento – Guardiano Dorato I, II, III

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3

II°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Guardiano Dorato I

III°] (PAL) costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Guardiano Dorato II

Il Paladino ha deciso di intraprendere la via dei Guardiani Dorati, ovvero i difensori dei templi di Obren per antonomasia, specializzati nel combattimento con due spade gemelle. Mediante l’addestramento, il Personaggio ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>
I	<u>Ambidestria II</u> (vedi abilità)
II	<u>Combattere alla Cieca</u> (vedi abilità)
III	<u>Stile di Combattimento – Due Spade</u> (vedi abilità)

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa della Maschera. Inoltre non può essere scelta se già in possesso di Addestramento – Cavaliere del Tempio, Addestramento – Soldato Ombra, o Addestramento – Schermidore Sargota.

Addestramento – Schermidore Sargota I, II, III

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3

II°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Schermidore Sargota I

III°] (PAL) costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Schermidore Sargota II

Il Paladino ha deciso di intraprendere la via degli Schermidori Sargoti, ovvero gli spadaccini dell’antico Regno di Sargon, specializzati nel combattimento con una mano libera. Mediante l’addestramento, il Personaggio ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>

I	<u>Spadaccino Provetto I</u> (vedi abilità)
II	<u>Spadaccino Provetto II</u> (vedi abilità)
III	<u>Spadaccino Provetto III</u> (vedi abilità)

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa del Coppiere. Inoltre non può essere scelta se già in possesso di Addestramento – Cavaliere del Tempio, Addestramento – Soldato Ombra, o Addestramento – Guardiano Dorato.

Addestramento – Soldato Ombra I, II, III

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3

II°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, Addestramento – Soldato Ombra I

III°] (PAL) costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, Addestramento – Soldato Ombra II

Il Paladino ha deciso di intraprendere la via dei Soldati Ombra, ovvero membri d'élite dell'esercito della Chiesa della Dama, in netta minoranza rispetto ai Paladini ordinari: sono specializzati in missioni di recupero ed attacchi mirati. Mediante l'addestramento, il Personaggio ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>
I	<u>Nascondersi nelle Ombre I</u> (vedi abilità)
II	<u>Attacco alle Spalle I</u> (vedi abilità)
III	<u>Specializzazione III (Armi Piccole)</u> (vedi abilità)

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa della Dama. Inoltre non può essere scelta se già in possesso di Addestramento – Cavaliere del Tempio, Addestramento – Guardiano Dorato, o Addestramento – Schermidore Sargota.

Alchimia I, II, III, IV, V

I°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: #, *Matematica*

II°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, *Alchimia I*

III°] (ALC) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, *Alchimia II*

IV°] (ALC) costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, *Alchimia III*

V°] (ALC) costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, *Alchimia IV*

Consente di disporre di Pozioni Magiche ad uso singolo, come disposto nella tabella:

<u>Livello abilità</u>	<u>Pozioni Magiche conosciute</u>	<u>Pozioni Magiche al giorno</u>
I	5	7
II	4	6
III	3	5
IV	3	5
V	2	3

NB: Alchimia V non può essere acquistata se già in possesso di Pietra Filosofale.

Ambidestria I

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 3 pa; requisiti: #

Consente di impugnare contemporaneamente due Armi Piccole o due Armi Corte; un'Arma Corta e un'Arma Piccola; o un'Arma a Una Mano e un'Arma Piccola oppure Corta. Inoltre, permette di colpire con entrambe le estremità dei Bastoni e delle Armi ad Asta.

NB: questa abilità non può essere acquistata da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Ambidestria II

(BBR, GRR) costo: 4 pa; requisiti: *Ambidestria I*

Consente di impugnare contemporaneamente due armi a una mano.

Arciere I, II

Iº] (BBR, GRR, BRD, CTR) costo: 4 pa; requisiti: #, *Usare Archi*

IIº] (CTR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Arciere I*

Quando utilizza l'arco in battaglia, il Personaggio può mirare ai punti deboli degli avversari (es. giunture dell'armatura), rendendo più efficaci gli attacchi:

<u>Livello abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	+1 sempre (si somma agli eventuali effetti di <i>Specializzazione</i>)
II	+1 sempre e “DOLOR!” p. c. <i>NB: questo effetto può essere combinato con quello di Specializzazione III (Archi), consentendo al Personaggio di dichiarare “DOLOR!” sia al p. c. (<u>primo colpo</u>) che al s. c. (<u>secondo colpo</u>) del combattimento.</i>

NB: a prescindere dalla descrizione dell'abilità, puramente scenica, è severamente vietato mirare a locazioni differenti da torace e arti (no testa, no parti basse).

Arma del Giusto I, II

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 2, *Usare [*]*

II°] (PAL) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Arma del Giusto I*

Il Personaggio stabilisce un legame sacro con la propria arma, che viene scelta al momento dell'acquisto dell'abilità. Il legame conferisce all'arma proprietà speciali legate alla fede del Paladino, come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Chiesa della Dama</u>	<u>Chiesa dell'Arconte</u>	<u>Chiesa del Coppiere</u>
I	+1 TENEBRA sempre	+1 LUCE sempre	+ 1 CAOS sempre
II	+1 TENEBRA sempre e +2 TENEBRA p. c. inoltre l'arma benedetta è immune alle chiamate “BREAK!”	+1 LUCE sempre e “CECITA’!” * p. c. vs Non-Morti inoltre l'arma benedetta è immune alle chiamate “BREAK!” <i>* il rank è pari al livello del Paladino</i>	+ 1 CAOS sempre e +2 CAOS p. c. inoltre l'arma benedetta è immune alle chiamate “BREAK!”

Per acquistare *Arma del Giusto I*, è obbligatorio eseguire un'apposita sequenza interpretativa In Gioco, che preveda l'esecuzione di un rituale sacro.

NB: i bonus dati da questa abilità si applicano esclusivamente se l'arma è impugnata dal proprio Paladino. Inoltre, non è possibile per il Personaggio legarsi, mediante questa abilità, a più di una singola arma contemporaneamente.

Armature Leggere

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 2 pa

Consente di indossare tutte le corazze che rientrano nella categoria delle Armature Leggere.

Armature Medie

(ALC, MAG, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Armature Leggere*

Consente di indossare tutte le corazze che rientrano nella categoria delle Armature Medie.

Armature Pesanti

(GRR, SAC) costo: 5 pa; requisiti: *Armature Medie*

Consente di indossare tutte le corazze che rientrano nella categoria delle Armature Pesanti.

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Armature Da Guerra

(GRR, **SAC**) costo: 8 pa; requisiti: *Armature Pesanti*

Consente di indossare tutte le corazze che rientrano nella categoria delle Armature da Guerra.

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Artista – Cantastorie

(BRD) costo: 6 pa/livello; requisiti: *Esibizioni Bardiche III*

Il Bardo si è specializzato nell'arte della narrazione, ottenendo uno dei seguenti benefici:

- *Bestiario III* (vedi abilità);
- *Biblioteca Personale III* (vedi abilità);
- raddoppia il numero di bersagli delle Esibizioni con il descrittore “effetto mentale” e senza la specifica “aura difensiva”;
- raddoppia il numero di bersagli delle Esibizioni con il descrittore “illusione” e senza la specifica “aura difensiva”.

Questo beneficio non può essere combinato agli effetti dell'abilità *Risonanza*.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Artista – Giullare di Corte o Artista – Trovatore.

Artista – Giullare di Corte

(BRD) costo: 6 pa/livello; requisiti: *Esibizioni Bardiche III*

Il Bardo si è specializzato nello spettacolo, ottenendo uno dei seguenti benefici:

- *Acrobazia II* (vedi abilità);
- *Camuffare II* (vedi abilità);
- rank +2 (massimo rank 10) con tre Esibizioni differenti a scelta tra quelle conosciute dal Bardo (non è possibile ottenere rank +4 o +6 con una singola Esibizione in questo modo); le Esibizioni vanno scelte al momento dell'acquisto di questa abilità, e non possono essere cambiate.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Artista – Cantastorie o Artista – Trovatore. Si ricorda, inoltre, che uno specifico beneficio di questa abilità non può essere scelto più volte.

Artista – Trovatore

(BRD) costo: 6 pa/livello; requisiti: *Esibizioni Bardiche III*

Il Bardo si è specializzato nella poetica a tema cavalleresco e conduce, egli stesso, una vita avventurosa alla continua ricerca di ispirazione:

- Cuore d'Acciaio I (vedi abilità);
- Spadaccino Provetto I (vedi abilità);

- raddoppia la durata massima delle Esibizioni con la specifica “aura difensiva” eseguite su un gruppo armato di almeno 5 Personaggi (Bardo incluso). Questo beneficio non può essere combinato agli effetti dell’abilità Risonanza.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Artista – Cantastorie o Artista – Giullare di Corte.

Aspetto dell'Avatar

(PAL SAC) costo: 12 pa; requisiti: Livello 10, APPROVAZIONE STAFF!

L’adepto (Sacerdote o Paladino) ha dedicato la sua vita alla propria divinità, compiendo incredibili gesta nel nome della propria fede. In questo modo ha guadagnato l’attenzione della divinità stessa, che ha posato i suoi occhi sul Personaggio, donandogli la più alta tra le benedizioni, conferendo ad un mortale l’aspetto e le capacità di un essere ultraterreno.

NB: non è possibile acquistare questa abilità se già in possesso di Demonologia. Inoltre, per scegliere questa abilità è necessaria l’approvazione dello Staff di Gioco.

Attacco alle Spalle I, II

I°] (LDR) (costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, *Nascondersi nelle Ombre I*, Specializzazione I [Armi piccole o Armi Corte])

II°] (LDR) (costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, *Attacco alle Spalle I*, Specializzazione II [Armi piccole o Armi Corte])

Il Personaggio è in grado di sferrare micidiali attacchi cogliendo alla sprovvista gli avversari. Se il Personaggio riesce ad attaccare il bersaglio senza farsi vedere da quest’ultimo, mediante la chiamata “HIDDEN!”, ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Attacco “HIDDEN!”</u>
I	l’attacco infligge +1 danno
II	l’attacco infligge +2 danni

NB: il Personaggio può applicare questa abilità solo ad attacchi sferrati con armi appartenenti alla categoria delle Armi Piccole o Armi Corte.

Berserker I, II, III

I°] (BBR) costo: 3 pa; requisiti: *Ira Barbarica I*

II°] (BBR) costo: 4 pa; requisiti: *Berserker I, Ira Barbarica II*

III°] (BBR) costo: 5 pa; requisiti: *Berserker II, Ira Barbarica III*

Quando si trova nello stato di *Ira Barbarica*, il Personaggio ottiene dei benefici aggiuntivi:

<u>Livello abilità</u>	<u>Usi giornalieri</u>	<u>Effetto</u>	<u>Tempo di Riposo</u>
I	questa abilità va utilizzata come potenziamento di <i>Ira Barbarica</i>	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “PAURA!” subite durante lo stato di <i>Berserker</i>	5 minuti
II *	questa abilità va utilizzata come potenziamento di <i>Ira Barbarica</i>	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “PAURA!” e “CHARME!” subite durante lo stato di <i>Berserker</i>	5 minuti
III *	questa abilità va utilizzata come potenziamento di <i>Ira Barbarica</i>	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “PAURA！”, “CHARME!” e “STUN!” subite durante lo stato di <i>Berserker</i>	10 minuti

*NB: quando è nello stato di Berserker II o III *, il Personaggio non riesce a distinguere gli amici dai nemici. Inoltre questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Gladiatore.*

Bestiario I, II, III

I°] (ALC, MAG, BRD, CTR, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Leggere e Scrivere*

II°] (ALC, MAG, BRD, CTR, SAC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, *Bestiario I*

III°] (MAG, SAC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, *Bestiario II*

Nel corso del tempo il Personaggio ha messo insieme un discreto numero di testi scritti, focalizzandosi su quelli riguardanti la misteriosa fauna della Selva Oscura, che può consultare per ottenere informazioni su conoscenze che non sono di dominio comune. Segue la tabella di riferimento:

<u>Livello abilità</u>	<u>Conoscenze</u>

I	Fauna della Selva Oscura (ai confini col Regno di Armidas)
II	Fauna della Selva Oscura (profondità della foresta)
III	Fauna della Selva Oscura (Reame Boscoso)

NB: l'abilità Bestiario III può essere acquistata solo da un Sacerdote del Coppiere.

Biblioteca Personale I, II, III

I°] (ALC, MAG, BRD, CTR, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Leggere e Scrivere*

II°] (ALC, MAG, BRD, CTR, SAC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, *Biblioteca Personale I*

III°] (MAG, SAC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 6, *Biblioteca Personale II*

Nel corso del tempo il Personaggio ha messo insieme un discreto numero di testi scritti, che può consultare per ottenere informazioni su conoscenze che non sono di dominio comune (es. arte, botanica, geografia, letteratura, storia, ecc.). Segue la tabella di riferimento:

<u>Livello abilità:</u>	<u>Conoscenze</u>
I	Regno di Armidas
II	Quattro Regni di Raulan (Regno di Armidas, Principato di Volrash, Regno di Castevium, Regno di Paragon)
III	Reame Boscoso di Ellorn, Tressen, e territori oltre il Vallo dell'Alleanza (Desolazione di Messalla, Lontano Est, ecc.)

NB: l'abilità Biblioteca III può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Campione dell'Arena

(BBR) costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 9, *Sete di Sangue, Gladiatore III*

Il Barbaro usa finire i propri avversari in modo teatrale e cruento e, quando effettua un Colpo di Grazia durante lo stato di *Gladiatore*, può dichiarare “AREA 9m, PAURA!”, guadagnando un bonus morale di +2 PR temporanei fino alla fine del combattimento, grazie all'ebbrezza del sangue sul viso. Questa abilità può essere utilizzata una volta per combattimento.

Camuffare I

(ALC, BRD, LDR) costo: 8 pa

Consente di assumere l'aspetto di un altro individuo del proprio popolo, mediante l'uso di intrugli e trucchi di scena.

Camuffare II

(LDR) costo: 5 pa; requisiti: Livello 4, *Camuffare I*

Consente di assumere l'aspetto di un altro individuo di qualsiasi popolo conosciuto, mediante l'uso di intrugli e trucchi di scena.

Capo Ritualista

(MAG) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 5, *Ritualista*

Il Personaggio guadagna una riserva totale di punti rituale pari al doppio del suo livello.

NB: un Personaggio con Ritualista e Capo Ritualista ha una riserva totale di punti rituale pari al doppio del suo livello.

Cavaliere I, II, III

I°] (GRR) costo: 3 pa;

II°] (GRR) costo: 6 pa; requisiti: Livello 3, *Cavaliere I*

III°] (GRR) costo: 3 pa; requisiti: *Veterano, Cavaliere II*

Il Personaggio combatte forte delle proprie virtù, ma cedendo anche ai suoi vizi.

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>
I	Il Personaggio può sfidare un avversario, dichiarando “COMANDO RANK X: combatti contro di me!”, dove “X” è pari al suo livello. Tale effetto può essere utilizzato fuori dal combattimento (a piacimento) o in combattimento (una volta a combattimento).
II	Il Personaggio sceglie: <u>una virtù</u> , oppure <u>due virtù e un vizio</u> . Inoltre dichiara +1 danno con le armi di una categoria a scelta.
III	Quando utilizza <u>Veterano</u> , il Personaggio influenza un numero massimo di bersagli pari al proprio livello.

VIRTÙ

- Fortezza: ottiene i benefici di *Cuore d'Acciaio II*, ma sarà sempre l'ultimo a ritirarsi da un combattimento.
- Temperanza: ottiene immunità a “CHARME！”, tuttavia sarà infastidito dal troppo lasciarsi andare, dalle feste, dagli schiamazzi e sarà spinto a riportare l'ordine e il buoncostume; altrimenti si dovrà allontanare dall'elemento/contesto di disturbo.
- Giustizia: dichiara “NO EFFECT!” alla prima chiamata numerica subita (ma non agli effetti). Si sentirà sempre in dovere di opporsi alle ingiustizie.

VIZI

- Vanagloria: la vanità personale è al primo posto in assoluto, ogni cosa che il Personaggio fa è migliore di quanto fatto dagli altri;
 - Accidia: dopo aver combattuto sente il bisogno irrefrenabile di riposarsi. A meno che non siano in pericolo delle persone a cui tiene, il Personaggio non si scomoda;
 - Superbia: deve dimostrare di essere il migliore, superiore rispetto agli altri.
- NB: questa abilità non può essere acquistata se si è già in possesso dell'abilità Scudiero.*

Cerusico

(ALC, BRD, CTR, SAC) costo: 5 pa; requisiti: #, *Fasciare Ferite*

Questa abilità funziona come Fasciare Ferite, con l'eccezione che al termine dei 5 minuti di Tempo di Grazia incrementato, il Personaggio recupera 1 PF locazionale al torace. In aggiunta il Personaggio può dedicarsi ad un singolo arto per volta per far recuperare 1PF in quella locazione dopo 2 minuti.

Colpo Mortale

(LDR) costo: 10 pa; requisiti: Livello 9, *Attacco alle Spalle II*, *Nascondersi nelle Ombre II*, *Specializzazione III [Armi Piccole]*

Il Ladro è in grado di sferrare micidiali attacchi cogliendo alla sprovvista gli avversari. Se il Personaggio riesce ad attaccare il bersaglio senza farsi vedere da quest'ultimo, può dichiarare "HIDDEN ZERO!".

NB: il Personaggio può applicare questa abilità solo ad attacchi sferrati con armi appartenenti alla categoria delle Armi Piccole.

Colpo Possente

(BBR) costo: 8 pa; requisiti: Livello 5, *Forza Straordinaria*

Fintanto che utilizza un'arma a due mani o un'arma ad asta, il Barbaro può caricare un attacco per 5 secondi per raddoppiare il danno, esso conta come p. c. del combattimento. Durante il caricamento, il Personaggio deve restare fermo in posizione offensiva e non subire attacchi o effetti che lo distolgano dall'azione che sta compiendo, altrimenti il conteggio viene azzerato.

NB: quando si utilizza Colpo Possente, non è possibile farlo per i successivi 10 secondi. Inoltre, questa abilità si applica esclusivamente ai bonus al danno dati da altre abilità del Barbaro, quali Gladiatore, Forza Straordinaria e Specializzazione.

Combattere alla Cieca

(BBR, GRR, CTR, LDR) costo: 6 pa; requisiti: #

Il Personaggio è in grado di continuare a combattere in mischia contro soggetti che si rendano *invisibili* (*indice alzato*) dopo che hanno già ingaggiato battaglia con lui, come se fossero ancora visibili.

NB: questa abilità si applica solo al combattimento in mischia, e agli attacchi con le armi da mischia: se l'avversario riesce a disingaggiarsi dal combattimento e a rendersi invisibile (indice alzato), il Personaggio non lo vede più.

Combattere con lo Scudo I

(GRR) costo: 5 pa; requisiti: #, *Scudi Medi*

Fintanto che impugna uno scudo medio o torre, il Personaggio lo può usare come un'arma per infliggere 1 danno in combattimento.

NB: data l'azione prevista dall'abilità, si ricorda che il colpo con lo scudo va dato piano. E' sufficiente toccare l'avversario con lo scudo simulando il colpo.

Combattere con lo Scudo II

(GRR) costo: 6 pa; requisiti: #, Livello 4, *Combattere con lo Scudo I*

Fintanto che impugna uno scudo medio o torre, il Personaggio lo può usare come un'arma per infliggere 2 danni in combattimento.

Inoltre, fintanto che impugna uno scudo medio o torre, può effettuare una carica contro l'avversario (distanza minima: 3 m) e colpirlo con lo scudo, dichiarando “STRIKEDOWN!”.

NB: data l'azione prevista dall'abilità, si ricorda che il colpo con lo scudo va dato piano. E' sufficiente toccare l'avversario con lo scudo simulando il colpo.

Concentrazione I

(MAG, SAC) costo: 3 pa

Consente di continuare il lancio di un Incantesimo o Miracolo, dopo la prima volta che si subiscono effetti di “illusione” o danni (da un attacco o un effetto), a patto che non si divenga incoscienti (es. subendo “STUN!” o venendo ridotti a 0 PF al torace) o posti in condizioni che non consentono di ricorrere alla componente gestuale di detto Incantesimo o Miracolo (es. subendo “STRIKEDOWN！”, “CRUSH！”, o “PARALYZE alle braccia！”).

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Concentrazione II

(MAG, SAC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Concentrazione I*

Consente di continuare il lancio di un Incantesimo o Miracolo, dopo la seconda volta che si subiscono effetti di “illusione” o danni (da un attacco o un effetto), a

patto che non si divenga incoscienti e posti in condizioni che non consentono di ricorrere alla componente gestuale di detto Incantesimo o Miracolo.

Condottiero

(GRR) costo: 10 pa; requisiti: Livello 9, *Veterano*, APPROVAZIONE STAFF!

Il Guerriero ha solcato diversi campi di battaglia, e combattuto accanto ad una moltitudine di compagni d'arme, imparando a condurre dei guerrieri in battaglia. Utilizzando *Condottiero*, mediante un epico discorso d'incitamento ai presenti, il Personaggio è in grado di infiammare gli animi e conferire un bonus morale temporaneo di +1 danno e l'immunità a "PAURA!" a coloro che combattono al suo seguito, fintanto che lo fanno per la sua causa.

Questa abilità può essere utilizzata una volta al giorno.

NB: gli effetti di questa abilità svaniscono dal momento che un Personaggio smetta di combattere per la causa del proprio condottiero o laddove questi non sia più in vista dei suoi alleati, perda i sensi (es. "STUN!") o sia ridotto in Tempo di Grazia.

Contraffare

(ALC, MAG, BRD, LDR, SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Leggere e Scrivere*

Consente di falsificare una firma o contraffare un documento imitando la calligrafia altrui, per farlo bisogna disporre di un testo scritto e/o firmato secondo il modello che si vuole imitare.

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa dell'Arconte.

Contrabbando

(LDR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, *Contraffare, Valutare II*

Il Ladro vanta una rete di contatti nel mercato nero (es. contrabbandieri, pirati, ecc.) che gli permettono, ogni due Eventi, di acquistare al suo prezzo di vendita (invece che a quello d'acquisto) un oggetto dal listato (pubblico/segreto) degli Oggetti Rari, purché esso non presenti il descrittore "unico". Si riceve il "cartellino oggetto" all'inizio dell'Evento.

Creare Fascia Guaritrice

(SAC) costo: 8 pa; requisiti: #, *Fasciare Ferite, Guarigione*

Il Sacerdote è in grado di infondere i propri poteri curativi in una fascia o una benda, utilizzando le proprie abilità curative. Rinunciando ad un utilizzo giornaliero dell'abilità *Guarigione*, il Personaggio può creare una fascia guaritrice, che manterrà l'effetto fino alla fine dell'Evento, o fino al primo utilizzo. Al momento della creazione della fascia guaritrice, il Sacerdote deve decidere quale

degli effetti di *Guarigione* infondere in essa; inoltre, la fascia può essere utilizzata da qualsiasi Personaggio che disponga dell'abilità *Fasciare Ferite*.

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Cuore d'Acciaio I, II

I°] (BBR, GRR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: Livello 3

II°] (PAL) costo: 4 pa; requisiti: Livello 6, *Cuore d'Acciaio I*

Il Personaggio è un impavido, e la sua volontà è difficile da spezzare, anche tra le più atroci sofferenze. Egli ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità:</u>	<u>Conoscenze</u>
I	+2 rank (difensivo) alle chiamate “PAURA!” subite ed è immune agli effetti di <u><i>Torturare</i></u>
II	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “PAURA!” subite e dimezza il tempo delle chiamate “DOLOR!” subite (da 5 a 2 secondi) <i>NB: nonostante gli effetti della chiamata si risolvano più velocemente, il “DOLOR!” va comunque interpretato per 2 secondi.</i>

Demonologia

(SAC) costo: 4 pa, requisiti: Livello 5, *Biblioteca Personale II*

Il Sacerdote può applicare le abilità *Biblioteca Personale* e *Bestiario* alle ricerche sui Demoni e sulle progenie demoniache. Inoltre, il Personaggio diviene abile nella lettura dei tomri scritti dalle Maschere della Nemesi, ossia quei criptici quanto potenti sacerdoti della Chiesa dell’Arconte che hanno combattuto così a lungo i Demoni da restarne inevitabilmente influenzati, nella mente e/o nell’aspetto.

Difensore Giurato

(PAL) costo: 5 pa; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!
Mediante un solenne giuramento, il Paladino può rimettere i suoi servigi ad un Sacerdote del proprio tempio, ottenendo oneri e benefici. Il Personaggio deve difendere il suo protetto fino alla morte e, quando gli è accanto, infligge +1 danno in combattimento e dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “CHARME!” o “PAURA!” subite. L’immunità vale per una singola tipologia di chiamata, e va scelta al momento dell’acquisto dell’abilità. Se il Sacerdote muore, il Paladino con *Difensore Giurato* perde tutti i bonus concessi dall’abilità, ed infligge -1 danno in combattimento per il resto dell’Evento, a causa del lutto.

NB: per acquistare questa abilità è necessario fornire una motivazione In Gioco, ovvero nella storia, per cui un Personaggio abbia giurato fedeltà all'altro. In altre parole, è necessario fornire un'adeguata motivazione nel proprio Background (vedi § 1 § “Creazione del Personaggio”).

Disarmare

(GRR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3

Consente di disarmare l'avversario durante un combattimento in mischia. Tenendo a contatto la propria arma con quella dell'avversario per 3 secondi, il Personaggio può dichiarare “DISARMO!”

NB: per utilizzare questa abilità è obbligatorio contare ad alta voce “1, 2, 3...DISARMO!”, in modo che l'avversario sappia che è in atto un tentativo di disarmo. Inoltre, l'effetto di questa abilità viene annullato da Mano Salda.

Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa del Coppiere.

Dottrina Arcana

(MAG) costo: 3 pa/livello; requisiti: *Magia V*

Consente di avere accesso ad una e una sola Sfera di Potere addizionale. In questo modo il Mago può apprendere gli Incantesimi di III, IV e V Cerchia della nuova Sfera, una Cerchia per ogni acquisto dell'abilità.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

NB: per utilizzare questa abilità per avere accesso ad una nuova Sfera di Potere, il Personaggio deve apprendere i rudimenti della suddetta Sfera da un incantatore di livello pari o superiore al suo.

Duellante Arcano I, II

I°] (MAG) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 4

II°] (MAG) costo: 4 pa; requisiti: Livello 6, *Duellante Arcano I*

Il Personaggio si è addestrato nella pratica dei duelli di Magia, apprendendo le seguenti tecniche:

<u>Livello abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	+1 rank (offensivo) agli Incantesimi che lancia (massimo rank 10)
II	inoltre dichiara “REFLEX!” a un Incantesimo una volta al giorno

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Mago da Battaglia.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Guardiarcana I.

Elementalista

(MAG) costo: 6 pa; requisiti: *Magia IV, Mana III*

Il Mago si è specializzato nell'incanalare il potere di una specifica Sfera di Potere legata ad uno dei quattro elementi (Fuoco*, Acqua, Terra, Aria). È possibile scegliere solo una delle Sfere elementali cui applicare questa abilità, e il suo effetto dipende dalla scelta del percorso di apprendimento fatto dal Personaggio, come segue:

	<u>Prerequisiti</u>	<u>Effetto</u>
Attacco Elementale	scelta degli Incantesimi offensivi sia della III che IV Cerchia della Sfera in oggetto	gli Incantesimi lanciati dal PG infliggono +1 FUOCO/ACQUA/TERRA/ARIA
Difesa Elementale	scelta degli Incantesimi difensivi sia della III che della IV Cerchia della Sfera in oggetto	il PG subisce sempre -1 FUOCO/ACQUA/TERRA/ARIA (subisce sempre minimo 1 danno)

È possibile acquistare solo Attacco Elementale o Difesa Elementale, e questa abilità non può essere acquistata nuovamente in seguito all'acquisto di *Maestro della Torre*, che consente di scegliere i percorsi di apprendimento non intrapresi in precedenza.

NB: un Personaggio che abbia scelto Incantesimi offensivi di III Cerchia e difensivi di IV Cerchia o viceversa, non può acquistare questa abilità.

* Inoltre, per poter scegliere come elemento il FUOCO, il Personaggio deve apprendere i rudimenti della Sfera del Fuoco da un incantatore di livello pari o superiore al suo.

Elisir I, II, III

Iº] (SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Medicina I, Erboristeria I, Biblioteca Personale I*

IIº] (SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Elisir I, Medicina II, Biblioteca Personale II*

IIIº] (SAC) costo: 3 pa; requisiti: Livello 7, *Elisir II, Biblioteca Personale III*

Il Sacerdote ha studiato a fondo le antiche *Miscellanee*, apprendendo come mescere le erbe officinali ed altri ingredienti specifici per ottenere dei potenti estratti curativi. Questi elisir possono essere somministrati *esclusivamente ai soggetti in Tempo di Grazia che ricevano il primo soccorso dal Personaggio*, mediante una coppa (o un calice) in suo possesso. *Solo il Sacerdote può somministrare gli elisir*, con i seguenti effetti:

<u>Livello Abilità</u>	<u>Usi giornalieri</u>	<u>Effetto</u>
------------------------	------------------------	----------------

I	2	quando utilizza l'abilità <i>Medicina</i> , alla fine del tempo di recupero il soggetto recupera tutti i PF locazionali
II	3	quando utilizza l'abilità <i>Medicina</i> , alla fine del tempo di recupero il soggetto recupera tutti i PF locazionali e 1 PF alocazionale
III	4	quando utilizza l'abilità <i>Medicina</i> , alla fine del tempo di recupero il soggetto recupera tutti i PF locazionali e 2 PF alocazionali

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Entropia della Carne

(SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Potenziamento Fisico, Miracoli III*

Studiando a fondo il controllo e la manipolazione dell'energia caotica che permea la realtà, il Sacerdote è riuscito ad apprendere la capacità di trasferire la propria forza vitale ad un altro singolo individuo, attraverso l'entropia. In questo modo, *a contatto*, il Personaggio può togliersi PF per farli recuperare ad un alleato, come segue: 1 PF locazionale → 1 PF loc.; 1 PF alocazionale → 1 PF aloc. .

NB: per sacrificare 1 o più PF locazionali, il Personaggio deve essere rimasto privo di PF alocazionali, o trasferirli al medesimo alleato nel processo. Inoltre, è possibile rinunciare a qualsiasi numero di PF locazionali e/o alocazionali mediante l'utilizzo di questa abilità, anche se ciò porta il Personaggio ad andare in Tempo di Grazia. Come per lanciare i Miracoli, anche l'uso di questa abilità prevede che il Personaggio abbia almeno una mano libera. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Entropia dell'Acciaio

(SAC) costo: 5 pa; requisiti: *Armature Pesanti, Entropia della Carne*

Il Sacerdote è in grado di alterare attraverso il processo entropico tanto il proprio corpo, quanto la propria armatura. In questo modo, *a contatto*, gli è possibile trasferire i PR della propria corazza a quella di un singolo alleato (anche se questo porta la sua armatura a 0 PR).

NB: come per lanciare i Miracoli, anche l'uso di questa abilità prevede che il Personaggio abbia almeno una mano libera. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Epurare Demoni

(SAC) costo: 6 pa; requisiti: *Epurare Non-Morti II*

Il Sacerdote può utilizzare Epurare Non-Morti contro i Demoni.

Epurare Non-morti I, II

I°] (SAC) costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 3

II°] (SAC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Epurare Non-Morti I*

Il Sacerdote è in grado di attaccare i Non-Morti incanalando il potere divino. Questa abilità prevede una sequenza di attacchi, dal più forte al più debole, e sta al Personaggio dichiarare i danni tutti allo stesso bersaglio o differenziare gli attacchi tra un numero di bersagli a vista, come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Usi giornalieri</u>	<u>Attacchi</u>
I	2	3 LUCE, 2 LUCE, 2 LUCE, 1 LUCE
II	3	4 LUCE, 3 LUCE, 3 LUCE, 2 LUCE

L'abilità prevede il lancio di singole sequenze di danni, non separabili tra loro (es. il primo livello dell'abilità consente di dichiarare due volte al giorno "3 LUCE, 2 LUCE, 2 LUCE, 1 LUCE!" su un singolo bersaglio o "3 LUCE!" su un bersaglio e *subito dopo* "2 LUCE!" su un altro, ecc. ma non "3 LUCE!" in un combattimento e "2 LUCE!", ecc. in un altro).

NB: come per lanciare i Miracoli, anche l'uso di questa abilità prevede che il Personaggio abbia almeno una mano libera. Inoltre, come dal nome dell'abilità stessa, essa può essere utilizzata solo contro i Non-Morti. Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa dell'Arconte.

Erboristeria I

(ALC, MAG, BRD, CTR, LDR, SAC) costo 4 pa; requisiti: #

Consente di riconoscere e utilizzare (*mediante gli accessori riportati nella Preparazione **) le erbe officinali che rientrano nel listato delle Erbe Comuni. Le Erbe del continente di Raulan sono molto varie e ognuna necessita di una Preparazione ed Utilizzo specifici, come indicato nei rispettivi listati:

> PREPARAZIONE:

– impacco = l'Erba deve essere applicata in abbondanza insieme ad acqua, con un gesto interpretativo di 40 secondi (piccola ciotola e otre *);

– infusione = l'Erba deve essere messa in acqua e bollita tramite una sequenza interpretativa di 2 minuti (piccola ciotola, otre e cumulo di rametti per il fuoco *);

– pestello e mortaio = il Personaggio deve interpretare 1 minuto di lavoro per tritare l'Erba con pestello e mortaio (pestello e mortaio, anche di fortuna! *).

> UTILIZZO:

- applicazione = l'Erba deve essere applicata e spalmata su una locazione mediante una sequenza interpretativa di almeno 20 secondi;
- inalazione = l'Erba deve essere posta vicino al naso di un Personaggio per almeno 20 secondi, in modo da esalarne i principi attivi;
- ingestione = l'Erba deve essere ingerita, si tratta di un'azione istantanea che richiede solo un gesto interpretativo;
- lancio = l'Erba deve essere lanciata contro un Personaggio (o contro se stessi), si tratta di un'azione istantanea che richiede solo un gesto interpretativo.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre degli accessori necessari Fuori Gioco (a meno che non sia indicato altrimenti), da usare durante le sequenze interpretative. Inoltre, si ricorda che tutte le Erbe hanno una scadenza di 2 mesi dal momento del raccolto, dopo questa data (riportata sull'apposito "cartellino oggetto") l'Erba marcisce e diventa inutilizzabile. Infine, è possibile preparare un'Erba officinale per utilizzarla in qualsiasi momento dell'Evento, ma la preparazione vale fino alla conclusione dell'Evento stesso; per conservare un'Erba già preparata, fino al momento dell'uso, è necessario inserirla in una Boccetta.

Erboristeria II

(ALC, MAG, CTR, LDR, SAC) costo 4 pa; requisiti: #, *Erboristeria I*

Consente di riconoscere e utilizzare le erbe officinali che rientrano nel listato delle Erbe Rare.

Esibizioni Bardiche I, II, III, IV, V

I°] (BRD) costo: 5 pa; requisiti: #

II°] (BRD) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, *Esibizioni Bardiche I*

III°] (BRD) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, *Esibizioni Bardiche II*

IV°] (BRD) costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, *Esibizioni Bardiche III*

V°] (BRD) costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, *Esibizioni Bardiche IV*

Consente di utilizzare le Esibizioni Bardiche, come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Esibizioni Bardiche conosciute</u>	<u>Esibizioni Bardiche al giorno</u>
I	5	∞
II	4	∞
III	3	∞
IV	3	∞
V	2	3

Fabbro Armaiolo

(BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 6 pa; requisiti: #

Il Personaggio si è specializzato nella riparazione delle armature in metallo e degli scudi, che riesce a rimettere a posto nei tempi di riparazione indicati nella tabella sottostante. Se il Personaggio viene interrotto durante una riparazione, può riprenderla da dove l'ha lasciata, senza dover ricominciare da capo:

<u>Tempo di riparazione</u>	<u>Corazze/Scudi riparabili</u>
2 minuti x PR	Armature Pesanti, Armature da Guerra
10 minuti	Elmi d'acciaio
15 minuti	Scudi Piccoli, Scudi Medi, Scudi Torre

Il Personaggio è in grado di riparare anche oggetti metallici rotti di piccole e medie dimensioni (5 minuti), ma non le serrature, che vengono considerate parte integrante di porte e forzieri.

Inoltre, tutti i tempi di riparazione sono dimezzati se vi si dedica al contempo anche (al massimo) un secondo Personaggio o Personaggio Non Giocante che disponga dell'abilità *Fabbro Armaiolo*.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre di un finto martello ed eventualmente di un'incudine scenico Fuori Gioco, da usare durante le riparazioni. Inoltre né le armature in lectrum, né Reliquie (Magiche e Sacre) ed Artefatti Demoniaci possono essere riparati mediante Fabbro Armaiolo, necessitando di procedimenti decisamente oltre le tecniche convenzionali. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Fabbro Spadaio

(BBR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 6 pa; requisiti: #

Il Personaggio si è specializzato nella riparazione delle armi bianche, che riesce a rimettere a posto nei tempi di riparazione indicati nella tabella sottostante. Se il Personaggio viene interrotto durante una riparazione, può riprenderla da dove l'ha lasciata, senza dover ricominciare da capo:

<u>Tempo di riparazione</u>	<u>Armi riparabili</u>
10 minuti	Armi ad Una Mano, Armi Corte, Armi da Lancio, Bastoni, Lance Corte
15 minuti	Armi a Due Mani, Armi ad Asta, Picca/Lancia da Cavaliere

Il Personaggio è in grado di riparare anche oggetti metallici rotti di piccole e medie dimensioni (5 minuti), ma non le serrature, che vengono considerate parte integrante di porte e forzieri.

Inoltre, tutti i tempi di riparazione sono dimezzati se vi si dedica al contempo anche (al massimo) un secondo Personaggio o Personaggio Non Giocante che disponga dell'abilità *Fabbro Spadaio*.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre di un finto martello ed eventualmente di un'includine scenico Fuori Gioco, da usare durante le riparazioni. Inoltre né le armi in lectrum, né Reliquie (Magiche e Sacre) ed Artefatti Demoniaci possono essere riparati mediante Fabbro Spadaio, necessitando di procedimenti decisamente oltre le tecniche convenzionali.

Fante Corazzato I

(GRR) costo: 2 pa; requisiti: *Armature Leggere*

Il Guerriero ha imparato ad effettuare delle riparazioni di emergenza alla propria armatura per poter tornare a combattere. Se il Personaggio viene interrotto durante una riparazione, può riprenderla da dove l'ha lasciata, senza dover ricominciare da capo:

<u>Tempo di riparazione</u>	<u>Armatura</u>	<u>PR massimi Recuperabili</u>
2 minuti x PR	Armatura Leggera	1 PR
2 minuti x PR	Armatura Media	2 PR
2 minuti x PR	Armatura Pesante	3 PR
2 minuti x PR	Armatura da Guerra	5 PR

Inoltre, tutti i tempi di riparazione sono dimezzati se vi si dedica al contempo anche (al massimo) un secondo Personaggio o Personaggio Non Giocante che disponga dell'abilità *Pellettiere* (Armature Leggere e Medie) o *Fabbro Armaiolo* (Armature Pesanti e da Guerra) in grado di riparare normalmente il tipo di armatura del Guerriero. Questo effetto non consente di dimezzare ulteriormente i tempi di riparazione mediante l'ausilio di altri aiutanti oltre il primo.

NB: per utilizzare questa abilità non è necessario disporre di alcuno strumento specifico da usare durante le riparazioni.

Fante Corazzato II

(GRR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 4, *Fante Corazzato I*

Il Guerriero ha imparato a rendere più efficace la propria armatura, incrementando la sua resistenza in modo permanente, come segue:

<u>Armatura</u>	<u>PR addizionali permanenti</u>
Armatura Leggera	+ 1 PR
Armatura Media	+ 2 PR
Armatura Pesante	+ 3 PR
Armatura da Guerra	+ 5 PR

Fasciare Ferite

(ALC, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 4 pa

Mediante la rapida pratica di un bendaggio al torace di un Personaggio in Tempo di Grazia, è possibile incrementarne la durata da 2 minuti a 5 minuti.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre effettivamente di fasce o bende Fuori Gioco.

Fiamma Spettrale I, II

I°] (SAC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 5

II°] (SAC) costo: 5 pa; requisiti: *Fiamma Spettrale I*

<u>Livello abilità</u>	<u>Usi giornalieri</u>	<u>Effetto</u>
I	2	<ul style="list-style-type: none">○ a tocco, su un PG in Tempo di Grazia: fa recuperare tutti i PF locazionali del bersaglio e 3 PF alocazionali○ su un bersaglio entro 9 m: infligge 2 TENEBRA
II	3	<ul style="list-style-type: none">○ a tocco, su un PG in Tempo di Grazia: fa recuperare tutti i PF locazionali del bersaglio e 4 PF alocazionali○ su un bersaglio entro 9 m: infligge 3 TENEBRA

Il Sacerdote è in grado di incanalare il potere divino per evocare un fuoco etereo vorticante attorno alla sua mano, senza bisogno di invocazioni divine prolungate (tempo di lancio: 1 secondo). *Fiamma Spettrale* può essere usata per donare la vita o portare la morte, come segue:

NB: come per lanciare i Miracoli, anche l'uso di questa abilità prevede che il Personaggio abbia almeno una mano libera. Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Forza Straordinaria

(BBR) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5

Grazie alla forza dei muscoli, il Barbaro è in grado di dichiarare "BREAK!" sulle corde o catene che lo legano dopo 10 secondi di interpretazione, e dichiarare

“STRIKEDOWN!” quando colpisce un avversario durante una Rissa (vedi § 6 § “Regole Addizionali”). Inoltre il Personaggio infligge +1 danno con tutte le armi da mischia che impugna.

NB: questa abilità è del tutto interpretativa e, come nei combattimenti, anche nelle “risse” è severamente vietato toccare l'avversario.

Frenesia da Battaglia

(BBR) costo: 6 pa; requisiti: *Ira Barbarica II*

Quando si trova nello stato di *Ira Barbarica*, il Personaggio dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “DOLOR!” subite.

Furto

(BRD, CTR, LDR) costo: 2 pa/livello

Il Personaggio è abile nel borseggio e lesto nel sottrarre oggetti preziosi ai rispettivi proprietari. Può utilizzare questa abilità per trafiggere oggetti piccoli o armi, scudi, ecc., attaccando uno o più “cartellini Furto” all’oggetto che vuole sottrarre ad un altro Personaggio:

- ogg. piccolo (1 “cartellino furto”): scarsella *, mazzo di chiavi, arma corta, ecc.
- ogg. medio (2 “cartellini furto”): bisaccia *, arma a una mano, scudo medio, ecc.
- ogg. grande (3 “cartellini furto”): arma a due mani, scudo torre, ecc.

Se il Personaggio riesce nell’intento senza che nessuno se ne accorga e lo fermi, l’oggetto viene considerato rubato (vedi § 6 § “Regole Addizionali”): il giocatore che impersona il “ladro”, deve recarsi da un membro dello Staff di Gioco e riferirgli di aver utilizzato con successo *Furto*, a questo punto sarà lo Staff di Gioco a comunicare la cosa al proprietario dell’oggetto rubato, e a farlo avere al “ladro”.

** NB: nel caso di borse trafigute, il “ladro” estrae un oggetto a caso all’interno sotto la supervisione di un membro dello Staff di Gioco.*

Quando si acquista questa abilità, si ottengono 2 “cartellini Furto”.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

Gladiatore I, II, III

Iº] (BBR) costo: 3 pa; requisiti: #, *Ira Barbarica I*

IIº] (BBR) costo: 4 pa; requisiti: *Gladiatore I, Ira Barbarica II*

IIIº] (BBR) costo: 5 pa; requisiti: *Gladiatore II, Ira Barbarica II*

Quando si trova nello stato di *Ira Barbarica*, il Personaggio ottiene dei benefici aggiuntivi:

<u>Livello abilità</u>	<u>Usi giornalieri</u>	<u>Effetto</u>	<u>Tempo di Riposo</u>
I	questa abilità va utilizzata	il PG dichiara	5 minuti

	come potenziamento di <u>Ira Barbarica</u>	“NO EFFECT!” alle chiamate “PAURA!” subite quando utilizza <i>Gladiatore</i>	
II	questa abilità va utilizzata come potenziamento di <u>Ira Barbarica</u>	Inoltre il PG infligge complessivamente danno +2 contro un singolo avversario scelto al momento dell'utilizzo di <i>Gladiatore</i>	5 minuti
III	questa abilità va utilizzata come potenziamento di <u>Ira Barbarica</u>	inoltre il PG infligge complessivamente danno +3 contro un singolo avversario scelto al momento dell'utilizzo di <i>Gladiatore</i> , se in combattimento è incitato da almeno quattro tra PG e/o PNG	10 minuti

NB: quando utilizza l'abilità Gladiatore, il Personaggio riesce a distinguere gli amici dai nemici, anche se non del tutto lucidamente. Inoltre, per l'utilizzo di Gladiatore II e Gladiatore III, è consigliato di inscenare un atto di sfida verso l'avversario scelto in combattimento. Infine, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Berserker.

Grazia Divina I, II

I°] (PAL) costo: 5 pa; requisiti: Livello 3

II°] (PAL) costo: 7 pa; requisiti: Livello 7, *Grazia Divina I*

Il Personaggio ottiene il favore della propria divinità, che gli dona una resistenza fisica fuori dal comune, contro Malattie e Veleni:

<u>Livello abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	il PG è immune agli effetti delle Malattie Comuni e dei Veleni Comuni
II	il PG è immune agli effetti delle Malattie Magiche e dei Veleni Rari

Guardiano del Rituale

(MAG) costo: 4 pa; requisiti: *Ritualista*

Il Personaggio guadagna 2 punti rituale, ed è in grado di annullare il primo errore che venga commesso durante un rituale cui partecipi.

Guardiarcana I, II, III

I°] (MAG) costo: 3 pa; requisiti: ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!

II°] (MAG) costo: 6 pa; requisiti: Livello 3, Guardiarcana I

III°] (MAG) costo: 3 pa; requisiti: Livello 6, Guardiarcana II

Il personaggio ha imparato ad utilizzare la magia unita ai glifi dei folletti e può applicarli su se stesso e/o sulle proprie armi.

<u>Livello abilità</u>	<u>Benefici</u>
I	<p>Il Personaggio può applicare un massimo di due Glifi su sé stesso, i glifi applicati sulle armi hanno una durata di 10 min prima che la magia si disperda naturalmente. (Le auree difensive e offensive possono essere applicate solo sull'armatura e fanno riferimento alla propria durata).</p> <p>Il Personaggio ha imparato a contrastare e disperdere gli incantesimi altrui di cui è bersaglio attraverso i propri Glifi. Dichiarando "CONTROINCANTO" il personaggio sacrifica una quantità di cartellini pari al costo dell'incantesimo subito in modo da annullarne gli effetti.</p>
II	<p>Il Personaggio crea un proprio Glifo personale che porta sempre con se e che crea una sinergia con gli altri glifi che lancia su di se. La tipologia di danno dei glifi del Guardiarcana viene convertita in MAGICO. I glifi totali applicabili su di se diventano tre. Il personaggio ottiene +1 danno per ogni Glifo applicato sull'arma e +4pr non ripristinabili se il glifo viene applicato su se stesso.</p>
III	<p>Il Guardiarcana impara ad alterare le aree di effetto dei propri incantesimi permettendogli di scegliere tra AREA o CONO se l'incantesimo lanciato prevede già uno dei due effetti ad area.</p> <p>Il Personaggio impara ad escludere un numero di bersagli pari alla metà del proprio livello arrotondato per difetto dalle aree dei suoi incantesimi.</p>

N.B. *CONTROINCANTO* può essere usata solo se si hanno ancora dei cartellini mana nella propria riserva. Nel caso che i cartellini mana rimanenti non bastassero a coprire il costo dell'incantesimo subito, si subiranno danni pari alla differenza che manca per coprire il costo dell'incantesimo subito.

Esempio: Il Guardiarcana ha 1 solo cartellino mana e subisce un incantesimo di seconda cerchia dal costo di 2, decidendo di annullarlo con Controincanto il Personaggio consumerà 1 cartellino e 1 pf.

Guarigione

(SAC) costo: 4 pa/livello; requisiti: *Livello 4*

Il Sacerdote si è specializzato nel campo della guarigione, riuscendo a focalizzare i suoi poteri per curare le ferite degli alleati all'istante, senza bisogno di invocazioni divine prolungate (tempo di lancio: 1 secondo). L'acquisto dell'abilità consente di utilizzarla una volta al giorno, in uno dei seguenti modi:

<u>Effetto</u>
a tocco: fa recuperare tutti i PF locazionali e alocazionali del bersaglio
a tocco: <i>rigenera</i> un arto che abbia subito "FATAL!"
a tocco: cura gli effetti di tutte le Malattie del bersaglio

Questa abilità può essere acquistata più volte (massimo tre volte), ed ogni acquisto consente di utilizzarla una volta addizionale al giorno.

NB: come per lanciare i Miracoli, anche l'uso di questa abilità prevede che il Personaggio abbia almeno una mano libera. Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Homunculus I, II

I°] (ALC) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, *Alchimia III*, APPROVAZIONE STAFF!

II°] (ALC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 9, *Homunculus I*

Mediante i suoi innumerevoli esperimenti in laboratorio, l'Alchimista è riuscito a creare la vita, animando un costrutto ottenuto da tre salme. L'Homunculus ha le fattezze dei corpi utilizzati per la sua creazione, è in grado di ragionare e parlare, sebbene la sua mente e, soprattutto, la sua emotività siano danneggiate dal trauma della sua nascita artificiale; egli esegue ogni ordine dell'Alchimista, cercando di stargli sempre accanto. Il costrutto organico ha i seguenti tratti:

<u>Livello abilità</u>	<u>PF</u>	<u>RANK</u>	<u>Capacità Speciali</u>

I	8 (1 locazionale +7 alocazionali)	$\frac{1}{2}$ livello dell'Alchimista arrotondato per difetto	<ul style="list-style-type: none"> ○ competenza in tutte le armi, <u>Ambidestria I</u>, <u>Ambidestria II</u>, <u>Combattere alla Cieca</u> e <u>Mano Salda</u> ○ le armi impugnate dall'Homunculus infliggono +1 MAGICO
II	12 (1 locazionale +11 alocazionali)	livello dell'Alchimista	<ul style="list-style-type: none"> ○ l'Homunculus ottiene i benefici dell'abilità <u>Resistenza alla Magia</u> dello stesso livello di quella dell'Alchimista

NB: per motivi pratici, il giocatore che interpreta l'Alchimista dovrebbe accordarsi con un altro giocatore perché interpreti l'Homunculus come PNG.

Imboscata I, II

I°] (CTR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, *Nascondersi nella Natura I*, Specializzazione I [Archi o Armi Piccole Armi Corte]

II°] (CTR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, *Imboscata I*, Specializzazione II [Archi o Armi Piccole o Armi Corte]

Il Cacciatore è in grado di sferrare micidiali attacchi cogliendo alla sprovvista gli avversari. Se il Personaggio riesce ad attaccarne un altro senza farsi vedere da quest'ultimo, mediante la chiamata "HIDDEN!", ottiene i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Attacco "HIDDEN!"</u>
I	l'attacco infligge complessivamente danno +1
II	l'attacco infligge complessivamente danno +2

NB: questa abilità si applica solo ad attacchi sferrati con Archi, Armi Piccole o Armi Corte.

Imposizione delle Mani

(PAL) costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, *Arma del Giusto I*

Appoggiando una mano sulle proprie ferite, il Paladino è in grado di guarirsi, facendo appello ai poteri della propria divinità. Il Personaggio può recuperare in questo modo un ammontare complessivo di PF (locazionali e/o alocazionali) al

giorno pari al proprio livello, indifferentemente da quanti usi giornalieri faccia dell'abilità (es. un Paladino di 5° livello può recuperare un totale di 5 PF al giorno).

Indagine Medica

(SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Medicina II, Bestiario III*

I suoi studi nel campo dell'anatomia, umanoide e mostruosa, consentono al Sacerdote di trarre rapidamente delle deduzioni sulle cause della morte di un individuo o una creatura, esaminandone il corpo (es. soffocamento, annegamento, tipo di arma che ha inflitto il colpo letale, ecc.).

NB: il giocatore dichiara "Indagine Medica!" per ricevere un suggerimento Fuori Gioco sulle cause della morte della vittima. Se sulla scena non è presente un membro dello Staff di Gioco, sta al giocatore cercarne uno per ricevere l'informazione. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Cappiere.

Incantesimo Affine

(MAG) costo: 3/livello; requisiti: *Magia I / Magia II*

Consente di aumentare il numero di utilizzi giornalieri di un singolo Incantesimo a scelta o di I o di II Cerchia tra quelli a disposizione del Personaggio, come segue:

Cerchia Incantesimo	Utilizzi addizionali al giorno
I	+2 (es. due usi addizionali di Invisibilità)
II	+1 (es. un uso addizionale di Dardo Incantato)

Questa abilità può essere acquistata più volte, ed essere utilizzata anche per guadagnare utilizzi addizionali di più Incantesimi della medesima Cerchia.

NB: l'Incantesimo cui applicare gli effetti di Incantesimo Affine, va scelto al momento dell'acquisto dell'abilità, e non può essere cambiato.

Inseguire la Preda I

(CTR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 3, *Nascondersi nella Natura I*

Il Cacciatore può conferire temporaneamente l'abilità *Nascondersi nella Natura I* a un Personaggio alleato che sia entro 1 m da lui.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Lupo Solitario.

Inseguire la Preda II

(CTR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, *Inseguire la Preda I*

Il Cacciatore può conferire temporaneamente l'abilità *Nascondersi nella Natura I* a due Personaggi alleati, purché siano tutti e tre al massimo a 1 m uno dall'altro.

Inseguire la Preda III

(CTR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 7, *Inseguire la Preda II, Nascondersi nella Natura II*

Il Cacciatore può conferire temporaneamente l'abilità *Nascondersi nella Natura II* a due Personaggi alleati, fintanto che restino tutti e tre al massimo a 1 m uno dall'altro.

Invocazione Poteri Divini I

(BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2

Consente di utilizzare Reliquie Sacre Minori.

Invocazione Poteri Divini II:

(PAL, SAC) costo: 2 pa; requisiti: #, Livello 5, *Invocazione Poteri Divini I*

Consente di utilizzare Reliquie Sacre Maggiori.

Invocazione Poteri Magici I

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR) costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2

Consente di utilizzare Reliquie Magiche Minori.

Invocazione Poteri Magici II:

(ALC, MAG) costo: 2 pa; requisiti: #, Livello 5, *Invocazione Poteri Magici I*

Consente di utilizzare Reliquie Magiche Maggiori.

Ira Barbarica I, II, III

I°] (BBR) costo: 2 pa

II°] (BBR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 5, *Ira Barbarica I*

III°] (BBR) costo: 8 pa; requisiti: Livello 8, *Ira Barbarica II*

Durante i combattimento, il Barbaro può cedere alla furia della battaglia, ottenendo i seguenti benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Usi giornalieri (minimo 1)</u>	<u>Effetto</u>	<u>Tempo di Riposo</u>
I	½ livello del Barbaro arrotondato per difetto	+4 PF alocazionali e dichiara danno +1	2 minuti
II	½ livello del Barbaro arrotondato per difetto	+2 PF alocazionali (si sommano ai precedenti)	2 minuti
III	½ livello del Barbaro arrotondato per difetto	+2 PF alocazionali (si sommano ai precedenti)	5 minuti

Una volta in preda all'ira, il Personaggio beneficia degli effetti dell'abilità fino alla fine del combattimento, dopodiché cade a terra stremato ed è costretto a riposare, senza muoversi né combattere.

NB: quando è nello stato di Ira Barbarica, il Personaggio riesce a distinguere gli amici dai nemici, anche se non del tutto lucidamente.

Lanciere

(GRR) costo: 3 pa; requisiti: #, Livello 2, *Specializzazione I (Armi ad Asta/Picca/Lancia da Cavaliere)*
Il Personaggio può applicare gli effetti di Specializzazione del p. c. (primo colpo) anche al s. c. (secondo colpo) del combattimento.

Leggere e Scrivere

(ALC, MAG, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 2 pa; requisiti: #

Il Personaggio è stato istruito nella lettura, ad alta voce e non, e nella scrittura in bella grafia.

Liturgia

(SAC) costo: 2 pa/livello; requisiti: *Voce del Tempio I*

Attraverso i suoi studi dei testi sacri, il Personaggio guadagna 2 punti rituale.
Questa abilità può essere acquistata più volte.

Lupo Solitario I

(CTR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 4

Il Cacciatore si è abituato a combattere le sue battaglie contando solo sulle proprie forze. Quando non ci sono alleati entro 9 m da lui che lo stiano appoggiando in combattimento, il Personaggio infligge +2 danni con le Armi Corte.

NB: questa abilità non si applica agli attacchi con la chiamata "HIDDEN!" sferrati dal Cacciatore; inoltre, essa non può essere acquistata se già in possesso di Inseguire la Preda.

Lupo Solitario II

(CTR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 6

Quando non ci sono alleati entro 9 m da lui che lo stiano appoggiando in combattimento, il Personaggio: infligge +2 danni con Armi Corte e Armi ad Una Mano, inoltre dichiara "NO EFFECT!" alle chiamate "PAURA!" subite.

NB: questa abilità non si applica agli attacchi con la chiamata "HIDDEN!" sferrati dal Cacciatore.

Maestria con Armi Piccole

(LDR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3, *Ambidestria I*

Il Personaggio diventa abile nel parare i colpi utilizzando 2 Armi Piccole insieme (una per mano). Dopo una parata riuscita, il Personaggio infligge +1 danno al successivo attacco nello stesso combattimento.

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa della Dama.

Maestro dell'Ampolla Bianca

(ALC) costo: 6 pa; requisiti: #, *Alchimia IV, Pozionista III*

All'occorrenza, consente di sostituire il descrittore MAGICO o ACQUA con il descrittore ARIA nell'effetto delle Pozioni Magiche. Il Personaggio ha raggiunto un livello tale negli studi alchemici, che è in grado di conciliare le sue conoscenze con la comprensione della Sfera dell'Aria.

NB: per utilizzare questa abilità, il Personaggio deve apprendere i rudimenti della Sfera dell'Aria da un incantatore non Alchimista (Mago, Druido, ecc.) di livello pari o superiore al suo. Inoltre, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Maestro dell'Ampolla Rossa o Maestro dell'Ampolla Verde.

Maestro dell'Ampolla Rossa

(ALC) costo: 6 pa; requisiti: #, *Alchimia IV, Pozionista III*

All'occorrenza, consente di sostituire il descrittore MAGICO o ACQUA con il descrittore FUOCO nell'effetto delle Pozioni Magiche. Il Personaggio ha raggiunto un livello tale negli studi alchemici, che è in grado di conciliare le sue conoscenze con la comprensione della Sfera del Fuoco.

NB: per utilizzare questa abilità, il Personaggio deve apprendere i rudimenti della Sfera del Fuoco da un incantatore non Alchimista (Mago, Druido, ecc.) di livello pari o superiore al suo. Inoltre, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Maestro dell'Ampolla Bianca o Maestro dell'Ampolla Verde.

Maestro dell'Ampolla Verde

(ALC) costo: 6 pa; requisiti: #, *Alchimia IV, Pozionista III*

All'occorrenza, consente di sostituire il descrittore MAGICO o ACQUA con il descrittore TERRA nell'effetto delle Pozioni Magiche. Il Personaggio ha raggiunto un livello tale negli studi alchemici, che è in grado di conciliare le sue conoscenze con la comprensione della Sfera della Terra.

NB: per utilizzare questa abilità, il Personaggio deve apprendere i rudimenti della Sfera della Terra da un incantatore non Alchimista (Mago, Druido, ecc.) di livello pari o superiore al suo. Inoltre, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Maestro dell'Ampolla Bianca o Maestro dell'Ampolla Rossa.

Maestro della Torre

(MAG) costo: 3 pa/livello; requisiti: *Magia V*

Consente di ottenere nuovi Incantesimi nelle due Sfere di Potere conosciute dal Personaggio. Il Mago ha accesso agli Incantesimi non scelti in precedenza di III, IV e V *Cerchia* delle due Sfere da lui già conosciute, una singola *Cerchia* di entrambe le Sfere per ogni acquisto dell'abilità (es. Incantesimi difensivi di III *Cerchia* della Sfera dell'Acqua, se sono stati scelti in precedenza quelli offensivi; e Incantesimi offensivi di III *Cerchia* della Sfera della Guerra, se sono stati scelti in precedenza quelli difensivi; inoltre non si può avere mai accesso agli Incantesimi mancanti di una *Cerchia*, se non si conoscono già tutti quelli della *Cerchia* precedente).

Questa abilità può essere acquistata più volte.

Magia I, II, III, IV, V

I°] (MAG) costo: 5 pa; requisiti: #, *Leggere e Scrivere*

II°] (MAG) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, *Magia I*

III°] (MAG) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, *Magia II*

IV°] (MAG) costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, *Magia III*

V°] (MAG) costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, *Magia IV*

Consente di lanciare Incantesimi, come disposto nella tabella:

<u>Livello abilità</u>	<u>Incantesimi conosciuti</u>	<u>Incantesimi al giorno</u>
I	7	[vedi tabella “Costi di Potere <u>(Incantesimi)</u> ”]
II	6	
III	5	
IV	5	
V	3	

NB: per lanciare gli Incantesimi di III, IV e V Cerchia è necessario che il Mago impugni il grimorio aperto davanti a sé con una mano libera, in modo da poter leggere le formule magiche.

Mago da Battaglia

(MAG) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 4, *Armature Medie*

Consente di lanciare Incantesimi di III *Cerchia* indossando un'armatura media.

NB: questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di Duellante Arcano.

Mano Salda

(BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3

Consente di dichiarare “NO EFFECT!” alle chiamate “DISARMO!” subite mediante attacchi o l'abilità Disarmare, ma non quelle legate ad effetti di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche.

Mana I, II, III, IV, V

I°] (**MAG**) costo: 3 pa; requisiti: *Magia I*

II°] (**MAG**) costo: 4 pa; requisiti: *Mana I, Magia II*

III°] (**MAG**) costo: 4 pa; requisiti: *Mana II, Magia III*

IV°] (**MAG**) costo: 5 pa; requisiti: *Mana III, Magia IV*

V°] (**MAG**) costo: 6 pa; requisiti: *Mana IV, Magia V*

Consente di aumentare il numero di “cartellini Mana” giornalieri a disposizione del Personaggio, come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>“Cartellini Mana” addizionali al giorno</u>
I	+3 cartellini Mana
II	+3 cartellini Mana
III	+3 cartellini Mana
IV	+3 cartellini Mana
V	+3 cartellini Mana

Matematica

(**ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC**) costo: 2 pa; requisiti: #

Il Personaggio è stato istruito nel fare di conto e nelle operazioni matematiche.

NB: i Personaggi che non sono in possesso di questa abilità sono comunque in grado di contare fino a 10, ma non possono fare operazioni matematiche.

Medicina I, II

I°] (**SAC**) costo: 4 pa; requisiti: #, Livello 3, *Cerusicco*

II°] (**SAC**) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, *Medicina I*

Il Sacerdote ha studiato a fondo le antiche *Miscellanee*, facendo proprie le nozioni in campo medico del Regno di Sargon andate perdute con la fine della civiltà sargota, per metterle in pratica sul campo come segue:

<u>Livello Abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	quando utilizza l’abilità <i>Cerusicco</i> , il tempo di ripresa del soggetto diminuisce da 5 minuti a 2 minuti
II	quando utilizza l’abilità <i>Cerusicco</i> , il tempo di ripresa del soggetto diminuisce da 2 minuti a 1 minuto

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Memoria Formidabile

(**MAG**) costo: 4 pa; requisiti: *Magia III*

Consente di lanciare gli Incantesimi della III Cerchia recitando le formule a memoria, senza tenere il *grimorio* aperto in una mano.

Mentore

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, APPROVAZIONE STAFF!

Il Personaggio ha acquisito un'esperienza tale da poter insegnare agli altri le proprie capacità.

Questa abilità consente di insegnare ad altri Personaggi le abilità col requisito di addestramento (#) presenti tra quelle già acquistate dal mentore.

NB: l'utilizzo di questa abilità prevede che il mentore assegna i compiti di formazione specifica ad altri Personaggi, seguendo le linee guida dello Staff di Gioco.

Mestiere delle Armi

(GRR) costo: 3 pa; requisiti: Livello 2, *Usare Armi Corte*

Grazie alla propria esperienza in campo militare, il Guerriero è in grado di apprendere abilità di combattimento più rapidamente rispetto ad altri.

Questa abilità consente di acquistare le abilità di combattimento col requisito di addestramento (#) senza dover effettuare alcun addestramento, fatta eccezione per quelle di *Stile di Combattimento*.

Miracoli I, II, III, IV, V

I°] (SAC) costo: 5 pa; requisiti: #

II°] (SAC) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 3, *Miracoli I*

III°] (SAC) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 5, *Miracoli II*

IV°] (SAC) costo: 9 pa; requisiti: #, Livello 7, *Miracoli III*

V°] (SAC) costo: 12 pa; requisiti: #, Livello 9, *Miracoli IV*

Consente di lanciare Miracoli, come disposto nella tabella:

<u>Livello abilità</u>	<u>Miracoli conosciuti</u>	<u>Miracoli al giorno</u>
I	5	7
II	4	6
III	3	5
IV	3	5
V	2	3

Miscellanea Guerreschi

(SAC) costo: 1 pa

Mediante lo studio della *miscellanea*, che deve il nome all'autore Primo Guerreschi, il Sacerdote ha accumulato una conoscenza tale da essere in grado di assimilare con maggiore facilità le informazioni relative alla misteriosa fauna della Selva Oscura e non solo.

Al momento dell'acquisto dell'abilità *Bestiario*, il Personaggio riduce il costo rispettivamente di 1 PA (*Bestiario I*), 2 PA (*Bestiario II*) e 3 PA (*Bestiario III*).

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere. Inoltre, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di *Miscellanea Portigiana*.

Miscellanea Portigiana

(SAC) costo: 1 pa

Mediante lo studio della *miscellanea*, che deve il nome alla città di Portiche (Oltremare), il Sacerdote ha accumulato una conoscenza tale da essere in grado di assimilare con maggiore facilità le informazioni relative ad arte, botanica, geografia, letteratura, storia, ecc. dei Quattro Regni e non solo.

Al momento dell'acquisto dell'abilità *Biblioteca Personale*, il Personaggio riduce il costo rispettivamente di 1 PA (*Biblioteca Personale I*), 2 PA (*Biblioteca Personale II*) e 3 PA (*Biblioteca Personale III*).

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere. Inoltre, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso di *Miscellanea Guerreschi*.

Morte Lenta

(BBR) costo: 2 pa; requisiti: *Potenziamento Fisico*

Grazie alla sua grande tempra fisica, la durata del Tempo di Grazia del Personaggio viene incrementata da 2 minuti a 5 minuti.

*NB: l'effetto di questa abilità non è cumulabile con quello di *Fasciare Ferite*.*

Muro di Scudi

(GRR) costo: 4 pa; requisiti: #, *Scudi Medi*

Il Personaggio ha imparato a combattere in formazione, tenendo una linea di scudi. Per utilizzare questa abilità è necessario formare un rango di *almeno tre* combattenti che imbraccino degli scudi medi o torre; in questo frangente, *Muro di Scudi* consente ai tre (o più) personaggi di dichiarare "NO EFFECT!" a tutti gli attacchi fisici subiti, e alle chiamate ad essi associate, finché la linea non viene spezzata.

NB: i Personaggi nel muro di scudi restano vulnerabili agli attacchi fisici subiti alle spalle; inoltre restano vulnerabili agli effetti di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli ed Esibizioni Bardiche.

Mutazione I

(ALC) costo: 3 pa; requisiti: *Alchimia II*

La continua ingestione di Pozioni Magiche ha mutato il corpo del Personaggio in modo permanente. E' possibile scegliere *una* delle seguenti mutazioni:

- Arma Alchemica: l'arma scelta, quando impugnata dall'Alchimista, si lega alla sua mano mediante una fusione della guardia in metallo o la germinazione dell'impugnatura di legno. Al momento dell'acquisto di questa abilità, si sceglie una categoria di armi (che si sanno utilizzare) cui applicare l'effetto: il Personaggio dichiara "NO EFFECT!" agli effetti di "DISARMO!" che influenzano tali armi (anche se la chiamata è diretta al Personaggio e non all'arma stessa), come se avesse l'abilità Mano Salda;
- Osteoartigli: una mano dell'Alchimista cambia conformazione ossea, e le sue unghie si allungano fino a diventare dei solidi artigli affilati. Il Personaggio non può usare la mano per impugnare armi o Pozioni Magiche, ma può utilizzarla per attaccare e parare (come fosse un'arma, ma non uno scudo) nel combattimento in mischia, dichiarando "2 TAGLIO!".

NB: per utilizzare questa mutazione è necessario dotarsi di una 'mano artigliata' di lunghezza massima 60 cm, che abbia l'approvazione dello Staff.

Mutazione II

(ALC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Mutazione I*

La continua ingestione di Pozioni Magiche ha mutato il corpo del Personaggio in modo permanente. E' possibile scegliere *una* delle seguenti mutazioni:

- Arma Alchemica avanzata: l'Alchimista può applicare i benefici di Arma Alchemica a qualsiasi arma impugni (purché la sappia utilizzare).
NB: questa mutazione può essere scelta solo se già in possesso di Arma Alchemica;
- Spada di Cristallo: la mano artigliata dell'Alchimista si calcifica a formare un'unica protuberanza conica di cristallo, che si estende a prendere tutto l'avambraccio. La struttura cristallina, simile a una stalagmite, può essere utilizzata per attaccare nel combattimento in mischia, dichiarando "2 MAGICO!".
NB: per utilizzare questa mutazione è necessario dotarsi di una 'spada/artiglio' di lunghezza massima 110 cm, che abbia l'approvazione dello Staff; inoltre, questa mutazione può essere scelta solo se già in possesso di Osteoartigli.
- Sangue Ribollente: ognqualvolta l'Alchimista subisce una chiamata "ZERO!" o "FATAL!", o viene ridotto a 0 PF al torace, dichiara "1 MAGICO DOLOR, AREA 1 m!" prima di svenire e andare in Tempo di Grazia. Questo effetto può essere utilizzato una volta ogni 10 minuti.

Mutazione III

(ALC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 7, *Mutazione II*

La continua ingestione di Pozioni Magiche ha mutato il corpo del Personaggio in modo permanente. E' possibile scegliere *una* delle seguenti mutazioni:

Sangue Ribollente avanzato: ognqualvolta l'Alchimista subisce una chiamata "ZERO!" o "FATAL!", o viene ridotto a 0 PF al torace, dichiara "1 MAGICO DOLOR, AREA 3 m!" prima di svenire e andare in Tempo di Grazia. Questo effetto può essere utilizzato una volta ogni 10 minuti.

NB: questa mutazione può essere scelta solo se già in possesso di Sangue Ribollente.

- Occhi di Vetro: l'Alchimista è in grado di vedere chiaramente i soggetti invisibili *in movimento* (ma non quelli nascosti).

Nascondersi nella Natura I, II

I°] (CTR) costo: 8 pa

II°] (CTR) costo: 5 pa; requisiti: *Nascondersi nella Natura I*

Il Cacciatore è in grado di sfruttare l'ambiente naturale circostante per nascondersi alla vista, quando si trova in un ambiente boschivo e/o vicino a un albero. Se la vegetazione è in grado di nasconderlo parzialmente, il Personaggio può utilizzare l'abilità per essere invisibile alla vista (*nascosto: due dita alzate*), secondo le seguenti specifiche:

<u>Livello abilità</u>	<u>Specifiche</u>
I	<ul style="list-style-type: none">○ il PG nascosto non può muoversi○ al primo attacco sferrato, il PG torna visibile
II	<ul style="list-style-type: none">○ il PG nascosto può muoversi tra un "nascondiglio" e l'altro (a massimo 3m di distanza), restando invisibile alla vista○ al primo attacco sferrato, il PG torna visibile

NB: se uno o più Personaggi vedono il Cacciatore mentre si nasconde, l'abilità non ha effetto su di loro.

Nascondersi nelle Ombre I, II

I°] (LDR) costo: 8 pa

II°] (LDR) costo: 5 pa; requisiti: *Nascondersi nelle Ombre I*

Il Personaggio è in grado di sfruttare l'oscurità o le ombre dell'ambiente urbano circostante per nascondersi alla vista, quando si trova in un insediamento o vicino a un edificio. Se la zona d'ombra è in grado di nasconderlo parzialmente, il

Personaggio può utilizzare l'abilità per essere invisibile alla vista (*nascosto: due dita alzate*), secondo le seguenti specifiche:

<u>Livello abilità</u>	<u>Specifiche</u>
I	<ul style="list-style-type: none"> ○ il PG nascosto non può muoversi ○ al primo attacco sferrato, il PG torna visibile
II	<ul style="list-style-type: none"> ○ il PG nascosto può muoversi tra un “nascondiglio” e l’altro (a massimo 3m di distanza), restando invisibile alla vista ○ al primo attacco sferrato, il PG torna visibile

NB: se uno o più Personaggi vedono il Personaggio mentre si nasconde, l'abilità non ha effetto su di loro.

Pellettiere

(BBR, BRD, CTR, PAL) costo: 6 pa; requisiti: #

Il Personaggio si è specializzato nella riparazione delle armature in cuoio, che riesce a rimettere a posto nei tempi di riparazione indicati nella tabella sottostante. Se il Personaggio viene interrotto durante una riparazione, può riprenderla da dove l’ha lasciata, senza dover ricominciare da capo:

<u>Tempo di riparazione</u>	<u>Corazze riparabili</u>
2 minuti x PR	Armature Leggere, Armature Medie
5 minuti	Elmi di cuoio

Il Personaggio è in grado di riparare anche libri (10 minuti), *grimori* (10 minuti) ed oggetti di cuoio rotti di piccole e medie dimensioni (5 minuti).

Inoltre, tutti i tempi di riparazione sono dimezzati se vi si dedica al contempo anche (al massimo) un secondo Personaggio o Personaggio Non Giocante che disponga dell’abilità *Pellettiere*.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre di un finto coltello ed eventualmente di ago e filo scenici Fuori Gioco, da usare durante le riparazioni. Inoltre né le armature in lectrum, né Reliquie (Magiche e Sacre) ed Artefatti Demoniaci possono essere riparati mediante Pellettiere, necessitando di procedimenti decisamente oltre le tecniche convenzionali.

Percepire Demoni

(SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Percepire Non-Morti*

Il Sacerdote può utilizzare *Percepire Non-Morti* per individuare i Demoni.

NB: questa abilità si applica anche ai demoni incorporei e ai Personaggi soggetti a possessioni demoniache. Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa dell'Arconte.

Percepire Non-Morti

(SAC) costo: 3 pa; requisiti: #

Il Sacerdote è in grado di percepire la presenza di Non-Morti *nascosti (due dita alzate)* o *invisibili (indice alzato)* entro 6 m da lui, che egli si muova o stia fermo.

NB: questa abilità si applica anche ai soggetti incorporei (es. spettri).

Pietra Filosofale

(ALC) costo: 12 pa; requisiti: Livello 9, *Alchimia IV*, APPROVAZIONE STAFF!

Attraverso i suoi studi dei testi alchemici e ai suoi numerosi esperimenti in laboratorio, il Personaggio riesce a coronare il sogno proibito di ogni Alchimista, creando la leggendaria Pietra Filosofale, da molti creduta un mito. L'oggetto può essere utilizzato una sola volta al giorno per ottenere uno dei seguenti effetti:

- trasmutazione di un oggetto metallico in un oggetto d'oro (non vale per le monete);
- resurrezione di un defunto, mediante la sua salma;
- evocazione della leggendaria *Sfinge di Qembris*, che risponderà a tre domande dell'Alchimista.

NB: quando si acquista questa abilità, si ottiene un “cartellino oggetto” ‘Pietra Filosofale’, che va rappresentata effettivamente con una gemma rossa Fuori Gioco. Inoltre, l’uso della Pietra va scelto e riferito allo Staff di Gioco prima dell’Evento. Infine, questa abilità non può essere acquistata se già in possesso Alchimia V.

Pitture di Guerra

(BBR) costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 9, *Invocazione Poteri Divini I, Berserker III*

Il Barbaro scende in battaglia con il viso e/o il corpo coperto di pitture tribali fatte col sangue e non, che gli conferiscono un legame con gli spiriti degli antenati, che gli donano il loro potere dopo che si è trovato tra la vita e la morte. Se il PG va in Tempo di Grazia durante lo stato di *Berserker*, si rialza dopo 10 secondi, recuperando tutti i PF locazionali e dichiarando “AREA 9m, PAURA!”, a causa dell’aspetto terrificante del suo corpo avvolto dagli spiriti.

Questa abilità può essere utilizzata una volta al giorno.

NB: per utilizzare questa abilità è necessario disporre effettivamente di pitture (almeno facciali) sul proprio corpo. Al contempo, le suddette pitture non conferiscono i benefici dell'abilità Pitture di Guerra senza averla prima acquistata.

Potenziamento Fisico

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 4 pa

In seguito a un duro addestramento fisico, il Personaggio guadagna +1 PF alocazionale permanente.

Pozione di Mana I, II, III, IV, V

I°] (ALC) costo: 1 pa; requisiti: *Pozionista I*

II°] (ALC) costo: 1 pa; requisiti: *Pozione di Mana I, Pozionista II*

III°] (ALC) costo: 1 pa; requisiti: *Pozione di Mana II, Pozionista III*

IV°] (ALC) costo: 1 pa; requisiti: *Pozione di Mana III, Pozionista IV*

V°] (ALC) costo: 1 pa; requisiti: *Pozione di Mana IV, Pozionista V*

L'alchimista può utilizzare un “cartellino Alchimia I” per creare una Pozione di Mana da poter far bere ad un incantatore per fargli recuperare i poteri.

La conversione dei “cartellini Alchimia” in “cartellini Mana” avviene come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Cartellini Alchimia</u>	<u>Cartellini Mana</u>
I	1 cartellino Alchimia I	+2 cartellini Mana
II	1 cartellino Alchimia II	+4 cartellini Mana
III	1 cartellino Alchimia II	+6 cartellini Mana
IV	1 cartellino Alchimia IV	+8 cartellini Mana
V	1 cartellino Alchimia V	+10 cartellini Mana

NB: grazie ai “cartellini Mana” recuperati, un incantatore può lanciare al massimo un singolo Incantesimo di V Cerchia in più al giorno.

Pozioni Potenziate

(ALC) costo: 4 pa; requisiti: *Alchimia III, Pozionista II*

Consente di riconoscere ed utilizzare i Reagenti che rientrano nell'apposito listato. Ogni Reagente è ad uso singolo e può essere applicato ad una singola Pozione Magica da utilizzare nei seguenti 10 secondi di tempo, o l'effetto svanisce.

Pozionista I, II, III, IV, V

I°] (ALC) costo: 3 pa; requisiti: *Alchimia I*

II°] (ALC) costo: 4 pa; requisiti: *Pozionista I, Alchimia II*

III°] (ALC) costo: 4 pa; requisiti: *Pozionista II, Alchimia III*

IV°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: *Pozionista III, Alchimia IV*

V°] (ALC) costo: 6 pa; requisiti: *Pozionista IV, Alchimia V*

Consente di aumentare il numero di utilizzi giornalieri delle Pozioni Magiche a disposizione del Personaggio, come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>“Cartellini Alchimia” addizionali al giorno</u>
------------------------	--

I	+1 cartellino Alchimia I
II	+1 cartellino Alchimia II
III	+1 cartellino Alchimia III
IV	+1 cartellino Alchimia IV
V	+1 cartellino Alchimia V

Raccolto Mirato I, II

I°] (ALC, MAG, CTR, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Erboristeria I*

II°] (MAG, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Raccolto Mirato I, Erboristeria II*

Le conoscenze nel campo delle erbe officinali hanno concesso al Personaggio di crearsi la propria riserva. Le erbe vengono assegnate all'inizio di ogni Evento, e vengono scelte casualmente dai rispettivi listati:

<u>Livello abilità</u>	<u>Erbe giornaliere</u>
I	2 Erbe Comuni
II	+2 Erbe Rare

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Reddito

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 1 pa/livello; requisiti: APPROVAZIONE STAFF, ACQUISTABILE SOLO IN FASE DI CREAZIONE!

Il Personaggio vanta una fonte di entrate economiche (es. famiglia benestante, titoli di commercio, ecc.) che gli fa guadagnare 1 mr ogni Evento.

NB: per acquistare questa abilità è necessario fornire una motivazione In Gioco, ovvero nella storia, per cui il Personaggio abbia i giusti contatti o attività per procurarsi denaro aggiuntivo. In altre parole, è necessario fornire un'adeguata motivazione nel proprio Background (vedi § 1 § "Creazione del Personaggio").

Resistenza alla Magia I, II, III

I°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: *Alchimia II*

II°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, *Resistenza alla Magia I*

III°] (ALC) costo: 5 pa; requisiti: Livello 7, *Resistenza alla Magia II*

Il Personaggio ha sviluppato un'innaturale resistenza all'effetto degli Incantesimi, traendo una serie di benefici:

<u>Livello abilità</u>	<u>Resistenza</u>
I	+1 rank (difensivo) per resistere agli effetti di Incantesimi e Pozioni Magiche (massimo rank 10)

II	inoltre -1 danno MAGICO (subisce sempre minimo 1 danno)
III	inoltre dichiara "REFLEX!" a un Incantesimo una volta al giorno

Ricerca Arcana

(MAG) costo: 2 pa/livello; requisiti: *Ritualista*

Attraverso i suoi studi dei testi arcani, il Personaggio guadagna 2 punti rituale.
Questa abilità può essere acquistata più volte.

Riconoscere Falsi e Contraffatti

(ALC, MAG, BRD, LDR, SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Contraffare*

Consente, mediante un esame accurato, di riconoscere un documento falsificato o contraffatto.

NB: Questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa dell'Arconte.

Risonanza

(BRD) costo: 3 pa/livello, requisiti: Livello 5

Consente di raddoppiare la durata e/o il numero di bersagli (laddove previsti) di una singola Esibizione a scelta tra quelle a disposizione del Personaggio, a patto che un altro Bardo utilizzi la medesima Esibizione contemporaneamente.

Questa abilità può essere acquistata più volte, ed essere utilizzata per guadagnare gli effetti di *Risonanza* su Esibizioni differenti.

NB: l'Esibizione cui applicare gli effetti di Risonanza, va scelta al momento dell'acquisto dell'abilità, e non può essere cambiata.

Ritualista

(MAG) costo: 5 pa; requisiti: #, *Magia I*

Il Personaggio guadagna una riserva di punti rituale pari al suo livello.

Rotare

(BBR, GRR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, *Usare Armi ad Asta*

Fintanto che utilizza un'arma ad asta (non una Picca o Lancia da Cavaliere!), il Personaggio può roteare l'arma sopra la testa per 3 secondi, per dichiarare "STRIKEDOWN" col prossimo attacco. Durante il caricamento del colpo, il Personaggio deve restare fermo a roteare l'arma e non subire attacchi o effetti che lo distolgano dall'azione che sta compiendo, altrimenti il conteggio viene azzerato: per utilizzare questa abilità è obbligatorio contare ad alta voce "1, 2, 3...STRIKEDOWN!". Inoltre quando si utilizza *Rotare*, non è possibile farlo per i successivi 10 secondi.

NB: data l'azione prevista dall'abilità, si ricorda che la rotazione dell'arma va fatta lentamente e con estrema attenzione ai giocatori vicini, e il colpo va portato di lato

e non dall'alto, a colpire esclusivamente dalle spalle in giù. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa dell'Arconte.

Scassinare I, II

I°] (BRD, LDR) costo: 4 pa

II°] (LDR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 5, *Scassinare I*

Grazie alla sua abilità, il Personaggio è in grado di scassinare serrature e lucchetti con invidiabile maestria. Ogni tipo di chiusura richiede un determinato tempo di scasso, durante il quale il Personaggio deve essere concentrato su ciò che sta facendo: se viene interrotto, il conteggio viene azzerato e deve ricominciare da capo, come nella tabella che segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Chiusure Scassinabili</u>	<u>Tempo di Scasso</u>
I	Semplici	20 secondi
	Rinforzate	30 secondi
II	Eccezionali	1 minuto
	Magiche	2 minuti

NB: questa abilità può essere utilizzata solo se in possesso di Arnesi da Scasso scenici Fuori Gioco.

Scorretto

(BBR, CTR, LDR) costo: 5 pa; requisiti: #

Il Personaggio può *simulare* l'atto di raccogliere una manciata di terra dal suolo e gettarla in faccia all'avversario, dichiarandogli "CECITA' NO RANK, 3 secondi!".

Questa abilità può essere utilizzata una volta per combattimento.

NB: l'effetto di questa abilità viene annullato da Combattere alla Cieca; mentre elmi, scudi, mantelli, ecc. non riescono a contrastarla in alcun modo.

Scudi Piccoli

(GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 4 pa; requisiti: #

Consente di usare tutti gli scudi che rientrano nella categoria degli Scudi Piccoli.

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa della Dama.

Scudi Medi

(GRR, PAL) costo: 6 pa; requisiti: #, *Scudi Piccoli*

Consente di usare tutti gli scudi che rientrano nella categoria degli Scudi Medi.

Scudi Torre

(GRR) costo: 8 pa; requisiti: # *Scudi Medi*

Consente di usare tutti gli scudi che rientrano nella categoria degli Scudi Torre.

Scudiero

(GRR) costo: 4 pa

Lo scudiero infligge +1 danno quando è influenzato da *Veterano*, e + 2 danni quando è influenzato da *Condottiero*. I due effetti non sono cumulativi.

NB: questa abilità non può essere acquistata se si è già in possesso di Cavaliere.

Senso della Natura

(CTR) costo: 7 pa; requisiti: #, *Nascondersi nella Natura I*

Grazie alle sue conoscenze degli ambienti boschivi (bosco, sottobosco, sentiero boschivo, ecc.), il Personaggio è in grado di percepire la presenza dei soggetti nascosti (*due dita alzate*) e invisibili (*indice dito alzato*) entro 18 m da lui in tale tipo di ambiente, che egli si muova o stia fermo; non è tuttavia in grado di vedere i soggetti in modo da stabilirne la posizione esatta.

NB: questa abilità non si applica ai soggetti incorporei (es. spettri).

Sete di Sangue

(BBR) costo: 4 pa/livello; requisiti: *Ira Barbarica I*

Il Barbaro ottiene un utilizzo giornaliero di *Ira Barbarica* in più.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

Sgominare

(PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, *Addestramento - Schermidore Sargota II*, *Disarmare, Imposizione delle Mani*

Fintanto che impugna soltanto una spada a una mano, il Paladino può eseguire un tipo di disarmo particolare, facendo appello ai suoi poteri sacri: può simulare un tentativo di disarmo, per concluderlo aprendo la mano libera verso l'avversario per rilasciare una scarica di energia entropica. Quando sta per dichiarare “1...2...3... DISARMO！”, dichiara invece “1...2...3... 2 CAOS CRUSH！”, accompagnando la chiamata al rank pari al livello del Paladino. Ogni utilizzo di *Sgominare* priva il Paladino di 2 PF dalla riserva a sua disposizione grazie all'abilità *Imposizione delle Mani*. Quando tale riserva viene ridotta ad 1 o a 0 PF, non è più possibile ricorrere a questa abilità.

Questa abilità può essere utilizzata una volta per combattimento.

*NB: per utilizzare con successo questa abilità, è necessario che il contatto con tra la propria arma e quella dell'avversario venga mantenuto per 3 secondi consecutivi, esattamente come per l'abilità *Disarmare*. Inoltre, questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa della Spada e il Calice.*

Sonno della Belva I, II, III

I°] (BBR) costo: 4 pa; requisiti: Livello 3, *Ira Barbarica I*

II°] (BBR) costo: 4 pa; requisiti: *Sonno della Belva I, Ira Barbarica II*

III°] (BBR) costo: 4 pa; requisiti: *Sonno della Belva II, Ira Barbarica III*

Quando si riposa dopo aver terminato l'effetto di *Ira Barbarica* (ed eventualmente di *Berserker* o *Gladiatore*), il Barbaro ottiene i seguenti effetti ristoratori al termine del tempo di riposo imposto dalle rispettive abilità:

<u>Livello abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	fa recuperare tutti i PF locazionali e 2 PF alocazionali
II	inoltre il Barbaro ottiene un utilizzo giornaliero di <i>Ira Barbarica</i> in più
III	inoltre fa recuperare tutti i PF locazionali e alocazionali

Spadaccino Progetto I

(GRR) costo: 6 pa; requisiti: Livello 3

Fintanto che impugna soltanto una spada a una mano (e al massimo un mantello nella mano libera), il Personaggio può eseguire una parata per dichiarare “NO EFFECT!” al primo “BREAK!” subito alla propria arma durante un combattimento, in seguito ad attacchi da mischia.

NB: questa abilità non ha alcun effetto contro le chiamate “BREAK!” subite da attacchi a distanza o effetti.

Spadaccino Progetto II

(GRR) costo: 6 pa; requisiti: Livello 5, *Spadaccino Progetto I*

Fintanto che impugna soltanto una spada a una mano (e al massimo un mantello nella mano libera), il Personaggio guadagna i benefici dell'abilità *Acrobazia I*.

Spadaccino Progetto III

(GRR) costo: 8 pa; requisiti: #, Livello 7, *Spadaccino Progetto II, Specializzazione II [Armi a Una Mano]*

Fintanto che impugna soltanto una spada a una mano (e al massimo un mantello nella mano libera), il Personaggio dichiara danno +2 con l'arma; inoltre, può mettersi in guardia per dichiarare “NO EFFECT!” al primo attacco che gli viene sferrato durante un combattimento, e alle chiamate ad esso associate.

NB: questa abilità non si applica agli attacchi con la chiamata “HIDDEN!”, poiché il Personaggio non può difendersi da un attacco che non si aspetta.

Specializzazione I, II, III

I°] (BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare* [*]

II°] (BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 4, *Specializzazione I* [*]

III°] (BBR, GRR, CTR, LDR) costo: 5 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II* [*]

Il Personaggio si è specializzato nell'uso di una o più tipologie di armi. L'effetto di ogni livello di Specializzazione sostituisce il precedente, come segue (“p. c.” = primo colpo del combattimento; se si impugnano due armi, il p. c. vale *solo una volta e solo con una delle due armi* che si usano per colpire nell'attacco):

<u>Categoria di armi</u>	<u>Specializzazione I</u>	<u>Specializzazione II</u>	<u>Specializzazione III</u>
Archi	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	+1 danno sempre e “DOLOR!” p. c.
Armi ad Asta * e Picca / Lancia da Cavaliere	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	+1 danno sempre e “CRUSH!” p. c.
Armi a Due Mani	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	+1 danno sempre e “BREAK!” p. c.
Armi a Una Mano	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	–
Armi Piccole	+1 danno p.c.	+1 danno sempre	+1 danno sempre e “DOLOR!” p.c.
Armi Corte	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	–
Armi da Lancio	+1 danno p. c.	+ 1 danno sempre	–
Bastoni	+1 danno p. c.	+ 1 danno sempre	–
Lance Corte	+1 danno p. c.	+1 danno sempre	–
Armi Esotiche	+1 danno p.c.	+1 danno sempre	–

NB: per acquistare livelli di Specializzazione in una categoria di armi, è necessario essere in possesso dell'abilità richiesta per utilizzarle. Inoltre per acquistare Specializzazione II in una determinata tipologia, è necessario essere in possesso di Specializzazione I nella stessa.

* Nel caso delle Armi ad Asta (e Picca/Lancia da Cavaliere), gli effetti di Specializzazione valgono solo per l'estremità metallica dell'arma, e non per l'estremità secondaria.

Le armi esotiche non hanno accesso alla Specializzazione III

Stabilità

(BBR) costo: 8 pa, requisiti: Livello 3

Il Barbaro ha una posizione da combattimento solida, e dichiara "NO EFFECT!" alle chiamate "STRIKEDOWN!" subite da attacchi, ma resta vulnerabile a quelle subite come effetto di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche.

Stabilità con gli Scudi

(GRR) costo: 4 pa; requisiti: *Scudi Medi*

Fintanto che impugna uno scudo medio o grande, il Guerriero dichiara "NO EFFECT!" alle chiamate "STRIKEDOWN!" subite da attacchi, ma resta vulnerabile a quelle subite come effetto di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche.

Stile di Combattimento - Arma ad Asta

(BBR, GRR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi ad Asta e Picca/Lancia da Cavaliere]*

Fintanto che impugna un'arma ad asta, il Personaggio applica gli effetti di *Specializzazione (Armi ad Asta)* e *Lanciere* anche negli attacchi con l'estremità secondaria dell'arma.

Stile di Combattimento - Arma a Due Mani

(BBR, GRR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi a Due Mani]*

Fintanto che impugna un'arma a due mani, il Personaggio può effettuare una carica contro l'avversario (distanza minima: 3 m) e colpirlo con l'arma, dichiarando danno +2 con l'arma e "STRIKEDOWN!".

Questa abilità può essere utilizzata due volte per combattimento.

Un Personaggio in possesso di questa abilità può utilizzare armi a due mani con lunghezze fino a 180cm

Stile di Combattimento - Armi Piccole

(LDR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi Piccole]*

Fintanto che impugna due armi piccole, il Personaggio può applicare gli effetti di *Specializzazione* del p. c. (primo colpo) anche al s. c. (secondo colpo) del combattimento.

Stile di Combattimento – Cappa e Spada

(GRR, BRD, LDR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi a Una Mano]*

Fintanto che impugna una spada a una mano e porta un mantello abbastanza lungo, il Personaggio può tenere il mantello con la mano libera e usarlo, esattamente come se fosse uno scudo, per parare gli attacchi sferrati con armi appartenenti alle categorie delle Armi Corte e delle Armi da Lancio.

Stile di Combattimento – Due Spade

(GRR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi a Una Mano]*

Fintanto che impugna due spade a una mano, il Personaggio può effettuare un singolo attacco portato con entrambe le armi e dichiarare un danno pari a quello di entrambe le armi +1 (es. una spada infligge 1 danno, la seconda infligge 1 danno: se si utilizza l'abilità si attacca con entrambe infliggendo 3 danno).

NB: quando si utilizza l'abilità, è necessario colpire con successo con entrambe le armi, altrimenti non viene inflitto nessun danno. Inoltre, questa abilità si applica esclusivamente ai bonus al danno dati da altre abilità quali Arma del Giusto e Specializzazione.

Stile di Combattimento – Fanteria

(GRR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Armi Corte o Armi a Una Mano]*, *Scudi Medi, Combattere con lo Scudo I*

Fintanto che impugna un'arma corta o a una mano e uno scudo medio o torre, il Personaggio può aggiungere il danno che dichiara con lo scudo, al danno che dichiara con l'arma.

Stile di Combattimento – Lancia e Scudo

(GRR) costo: 7 pa; requisiti: #, Livello 6, *Specializzazione II [Lance Corte]*, *Scudi Medi*

Fintanto che impugna una lancia corta e uno scudo medio o torre, il Personaggio dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “CRUSH!” subite da attacchi, ma resta vulnerabile a quelle subite come effetto di Incantesimi, Pozioni Magiche, Miracoli o Esibizioni Bardiche.

Stordire

(LDR, PAL) costo: 6 pa; requisiti: Livello 4

Quando sferra un attacco senza essere visto dall'avversario, il Personaggio può rinunciare al danno dell'attacco per dichiarare “HIDDEN STUN！”, simulando un colpo alla testa del bersaglio con il pomo dell'arma.

NB: data l'azione prevista dall'abilità, si ricorda che è obbligatorio limitarsi a toccare l'avversario sulla testa simulando il colpo. Questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa della Dama.

Supplica

(SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Voce del Tempio I*

Il Sacerdote può officiare una messa/funzione sacra della durata di almeno 2 minuti in modo da recuperare parte dei propri poteri.

Per ogni 2 adepti o fedeli che partecipano attivamente alla messa (es. ripetendo le sue parole) il sacerdote recupera 1 “cartellino Miracoli I”.

Ad esempio, se alla messa partecipano 6 fedeli, il sacerdote recupera 3 “cartellini Miracoli I”; oppure può scegliere di recuperare 1 solo “cartellino Miracoli III”.

NB: in questo modo si può recuperare al massimo un solo “cartellino Miracoli V” al giorno.

Tasca Segreta

(LDR) costo: 5 pa; requisiti: Livello 5, *Furto*

Il Ladro è abile nell’occultare piccole armi o oggetti nei suoi vestiti, sfruttando espedienti e tasche nascoste. Il materiale nascosto addosso al Personaggio in questo modo non può essere trovato mediante azioni di Perquisizione, ma può essere rinvenuto con Perquisizione Avanzata (vedi § 6 § “Regole Addizionali”). Mediante questa abilità il Ladro può occultare i seguenti oggetti, scegliendo una delle possibilità della prima e/o una della seconda colonna descritte nella tabella:

<u>Armi occultabili</u>	<u>Oggetti occultabili</u>
1 arma corta	1 oggetto di medie dimensioni (es. un calice)
fino a 3 armi da lancio	fino a cinque tra: oggetti piccoli (es. amuleto, gemma, ecc.) e/o Erbe e Veleni
-	monete per un ammontare massimo di 25

Torturare

(LDR, SAC) costo: 4 pa; requisiti: Livello 4

Il Personaggio è stato addestrato ad infliggere dolore per far confessare la verità, recando ferite o sfregi non letali (vedi nota sottostante). La tortura dura 5 minuti, e consente al torturatore di dichiarare “DOLOR!” alla vittima ogni minuto, al termine dei 5 minuti il Personaggio (o Personaggio Non Giocante) che subisce la tortura deve rispondere la verità ad una singola domanda del carnefice. Dopo 10 minuti, il processo può essere ripetuto sullo stesso Personaggio (o Personaggio Non Giocante) da un altro torturatore, con gli stessi effetti di cui sopra.

Un Personaggio (o Personaggio Non Giocante) può subire gli effetti di questa abilità massimo due volte al giorno, a distanza di 10 minuti. Inoltre, questa abilità

può essere utilizzata da un torturatore solo una volta al giorno sul medesimo Personaggio (o Personaggio Non Giocante).

Riassumendo, le seguenti dinamiche portano ad un fallimento dell'utilizzo dell'abilità, e la vittima subisce "STUN!" durante la tortura, prima di confessare alcunché:

- lo stesso torturatore utilizza l'abilità sulla stessa vittima più di una volta al giorno;
- la vittima subisce una tortura di seguito all'altra prima di 10 minuti d'intervallo;
- la vittima subisce più di due torture al giorno.

NB: le conseguenze della tortura (es. perdita di un occhio, un orecchio, delle dita di una mano), non sono reversibili mediante il semplice recupero di Punti Ferita, ma devono essere trattate con un effetto di rigenerazione (come se si trattasse di un "FATAL!" subito ad un arto). Inoltre, un Personaggio immune a "DOLOR!" è anche immune agli effetti di questa abilità.

Usare Archi

(BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL) costo: 7 pa; requisiti: #
Consente di usare gli Archi.

Usare Armi ad Asta

(BBR, GRR, PAL) costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Lance Corte*
Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Armi ad Asta e la Picca o la Lancia da Cavaliere.

Usare Armi a Due Mani

(BBR, GRR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, *Usare Armi a Una Mano*
Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Armi a Due Mani.

Usare Armi a Una Mano

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 3 pa; requisiti: #, *Usare Armi Corte*
Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Armi a Una Mano.

NB: questa abilità non può essere acquistata da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Usare Armi Corte

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 1 pa; requisiti: #

Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Armi Corte.

NB: questa abilità non può essere acquistata da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Usare Armi da Lancio

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 1 pa; requisiti: #

Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Armi da Lancio.

NB: questa abilità non può essere acquistata da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Usare Bastoni

(ALC, MAG, BBR, GRR, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 1 pa; requisiti: #

Consente di usare i Bastoni.

NB: questa abilità non può essere acquistata da un Sacerdote della Chiesa del Coppiere.

Usare Lance Corte

(BBR, GRR, PAL) costo: 4 pa; requisiti: #, *Usare Bastoni*

Consente di usare tutte le armi che rientrano nella categoria delle Lance Corte.

Valutare I

(ALC, MAG, BRD, CTR, LDR, PAL, SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Matematica*

Consente di valutare indicativamente il valore degli oggetti che rientrano nel listato degli Oggetti Comuni, le Erbe, i Reagenti e i Veleni (Tabelle di Mercato).

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Paladino della Chiesa dell'Arconte.

Valutare II

(BRD, CTR, LDR, SAC) costo: 4 pa; requisiti: *Valutare I*

Consente di valutare indicativamente il valore degli oggetti che rientrano nel listato (pubblico/secreto) degli Oggetti Rari.

NB: questa abilità può essere acquistata solo da un Sacerdote della Chiesa dell'Arconte.

Veleni I, II

I°] (ALC, LDR) costo: 4 pa; requisiti: *Erboristeria I*

II°] (LDR) costo: 4 pa; requisiti: *Veleni I*

Consente di maneggiare in sicurezza ed applicare sulle armi i Veleni, di cui si dispone in un determinato numero di fiale al giorno. Ogni fiala è ad uso singolo: può essere versata in un bicchiere o applicata su un'arma, applicandone l'effetto al primo colpo andato a segno contro il bersaglio. Quando si utilizza un'arma avvelenata in combattimento, bisogna dichiarare il danno dell'arma seguito da "VELENO!" e dai relativi effetti (es. "VELENO: PAURA 20 secondi!"). Le fiale vengono assegnate all'inizio di ogni Evento, e vengono scelte come segue:

<u>Livello abilità</u>	<u>Veleni Conosciuti</u>	<u>Fiale giornaliere</u>
I	Veleni Comuni	2 Veleni Comuni
II	Veleni Rari	+1 Veleno Comune, +1 Veleno Raro

Veterano

(GRR) costo: 6 pa; requisiti: Livello 6

Il Personaggio è in grado di coordinare dei compagni d'arme in battaglia. Utilizzando *Veterano*, mediante un breve incitamento, è possibile infiammare gli animi dei presenti, conferendo un bonus morale temporaneo di +1 danno a coloro che combattono al proprio seguito, fintanto che lo fanno per la causa del Personaggio.

Questa abilità può essere utilizzata una volta al giorno.

Il Personaggio può influenzare un numero massimo di alleati pari a metà del proprio livello arrotondato per difetto.

NB: gli effetti di questa abilità svaniscono, laddove un Personaggio smetta di combattere per la causa del veterano o laddove questi non sia più in vista dei suoi alleati, perda i sensi (es. "STUN!") o sia ridotto in Tempo di Grazia.

Voce del Tempio I

(SAC) costo: 4 pa; requisiti: #, *Miracoli I*

Il Personaggio guadagna una riserva di punti rituale pari al suo livello.

Voce del Tempio II

(SAC) costo: 3 pa; requisiti: *Voce del Tempio I*

Il Personaggio guadagna 1 punto rituale aggiuntivo per ogni adepto (Sacerdote o Paladino) di cui condivide la fede, che partecipi assieme a lui al rituale.

Volontà Suprema I, II

I°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: *Cuore d'Acciaio I*

II°] (PAL) costo: 6 pa; requisiti: *Volontà Suprema I*

Il Personaggio ottiene il favore della propria divinità, che gli dona una forza di volontà e presenza di spirito fuori dal comune:

<u>Livello abilità</u>	<u>Effetto</u>
I	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “CHARME!” subite
II	il PG dichiara “NO EFFECT!” alle chiamate “STUN!” subite

§8 § LISTATI

ESIBIZIONI BARDICHE

SIMPOSIO I (conosciute 5, al giorno ∞)

ALLUCINAZIONE [Illusione]

Bersaglio: un soggetto senziente

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Bardo è in grado di creare piccole illusioni o visioni brevi percepibili soltanto dal bersaglio dell'Esibizione. Ad esempio, un suono o un bisbiglio proveniente dalle spalle della vittima, l'impressione che sia appena passata una sagoma conosciuta accanto al bersaglio, il vedere il cielo oscurarsi per un attimo, l'apparizione di una strana luce fluttuante accanto a qualcuno...una vera e propria allucinazione (per quanto il bersaglio non lo sappia!).

ALTERARE AURA [Metamagia]

Bersaglio: un soggetto senziente entro 1 m dal Bardo

Durata effetto: 5 minuti

Effetto: il Bardo modifica l'aura magica di un oggetto (es. Reliquie Magiche) o di un soggetto senziente (es. Mago o Alchimista) affinché *non* risulti magica all'identificazione.

NB: i Personaggi di classe arcana e altri tipi di incantatori non hanno aure magiche di per sé, ma possono sempre avere un'Aura Offensiva o un'Aura Difensiva attiva.

ARMONIA / DISCORDIA [Effetto mentale]

Bersaglio: un soggetto senziente

Durata effetto: 1 minuto, o finché l'esecuzione non viene interrotta (massimo 5 minuti)

Effetto (uno dei seguenti):

- *Armonia:* l'Esibizione del Bardo riesce a calmare l'animo di chi vi assiste. Una persona in stato alterato (es. nello stato di *Ira Barbarica*, *Berserker*,

Gladiatore o dopo aver subito “PAURA!”) si quieterà, ritrovando la calma. Durante l’effetto il soggetto non potrà subire lo scatenarsi di altri stati d’animo alterati (es. vedi sopra).

NB: l’Esibizione può annullare gli effetti di Ira Barbarica I, Berserker I o Gladiatore I, non ha quindi effetto su un Personaggio sotto gli effetti di Ira Barbarica, Berserker o Gladiatore di livelli superiori, ma può prevenire lo scatenarsi dell’abilità! Inoltre, contrasta l’Esibizione Discordia, annullandone gli effetti.

Requisiti interpretativi: l’Esibizione dev’essere dolce e rilassante.

- *Discordia:* l’esecuzione del Bardo infiamma gli animi, scatenando emozioni negative e violente. Il bersaglio di questa Esibizione diventa irascibile ed intrattabile, e cercherà di attaccare briga con tutti, tranne che con il Bardo.

NB: questa Esibizione non porta automaticamente un Personaggio ad usare l’abilità Ira Barbarica, Berserker o Gladiatore, può però favorirla, portandolo ad utilizzare l’abilità una volta in più al giorno, ma stancandolo al punto che il tempo di recupero previsto viene raddoppiato. Inoltre, questa Esibizione contrasta l’Esibizione Armonia, annullandone gli effetti.

Requisiti interpretativi: l’Esibizione dev’essere infervorata e veloce.

EVOCA STRUMENTO [Illusione]

Bersaglio: –

Durata effetto: 5 minuti

Effetto: il Bardo inizia a suonare una melodia senza strumento musicale, e lo strumento con cui la suona si materializza tra le sue mani.

NB: per utilizzare questa Esibizione è necessario disporre di uno strumento musicale Fuori Gioco. Inoltre, al termine di questa Esibizione, non è necessario attendere 1 minuto prima di eseguire la successiva.

OCCHI DEL VERO [Metamagia]

Bersaglio: un soggetto senziente entro 1 m dal Bardo

Durata effetto: 10 secondi

Effetto: il Bardo è in grado di capire se il bersaglio della sua Esibizione sia sotto l’effetto di un camuffamento elaborato mediante l’abilità Camuffare I o effetti ad

essa equiparati. Il bersaglio perderà il camuffamento *solo agli occhi* del Bardo!

SIMPOSIO II (conosciute 4, al giorno ∞)

ARTISTA RIVALE MINORE [Metamagia]

Bersaglio: un Incantesimo o Esibizione bersaglio

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Bardo può legare la propria Esibizione a quella di un altro Bardo o al lancio di un Incantesimo, distorcendolo e contrastandone gli effetti. E' possibile prevenire o annullare l'esecuzione e/o gli effetti di un Incantesimo della I Cerchia o un'Esibizione del I Simposio appena iniziata o in atto, ma non è efficace dopo la conclusione degli effetti della stessa (es. non fa dimenticare illusioni viste, né le rivela come tali)!

PRESENZA AMICA [Effetto Mentale]

Bersaglio: un soggetto senziente

Durata effetto: dal termine dell'introduzione a 1 minuto dopo il termine dell'esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: il Bardo dichiara "CHARME (...) minuti!" per ogni minuto di Esibizione, per massimo 5 minuti.

RICORDO DESTATO [Illusione]

Bersaglio: un soggetto senziente

Durata effetto: 1 minuto, o finché l'esecuzione non viene interrotta (massimo 5 minuti), oppure finché l'illusione non viene svelata come tale

Effetto: il Bardo può dare forma ai ricordi presenti nella mente della vittima, creando un'illusione (visibile solamente al bersaglio dell'Esibizione e a nessun altro) che riproduce il ricordo più sentito dal bersaglio in quel momento (es. l'apparizione della persona amata o del nemico giurato, il rivedere un oggetto temuto o agognato, il sentire richiami di guerra o grida di vendetta nei suoi confronti...a discrezione del PG stesso e del suo passato). Il bersaglio dell'Esibizione, sebbene sotto l'effetto di questa illusione, non si astrae completamente dalla realtà, rimanendo completamente cosciente di ciò che lo circonda, ma agirà secondo quella che è la sua reazione naturale al ricordo evocato

(es. potrà svelare qualcosa sul suo passato o rivelare una paura nascosta). Qualora il bersaglio tenti di interagire attivamente con questa illusione, essa svanirà!

NB: è possibile utilizzare questa Esibizione per ripristinare ricordi perduti anche tramite Erbe, Veleni o Malattie.

SCINTILLA DI CORAGGIO [Effetto mentale] (aura difensiva)

Bersaglio: tutti i soggetti senzienti in un'area di 9 m in grado di udire il Bardo

Durata effetto: istantanea, o finché l'esecuzione non viene interrotta (massimo 5 minuti)

Effetto: i bersagli sono immuni a “PAURA!”.

POZIONI MAGICHE

ALCHIMIA I (conosciute 5, al giorno 7)

ACCIAIO ALCHEMICO

Utilizzo: applicazione su un oggetto

Bersaglio: un'arma da TAGLIO o da BOTTA

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: l'arma da taglio infligge danno BOTTA e, viceversa, l'arma contundente infligge danno TAGLIO per la durata dell'effetto.

NB: nel caso in cui la Pozione Magica venga usata su un arco, essa viene applicata all'arma da tiro, influenzando in questo modo tutte le frecce (danno TAGLIO) utilizzate con quell'arma specifica per la durata dell'effetto.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO MINORE

Utilizzo: ingestione personale

Bersaglio: (vedi sotto)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio percepisce la presenza di oggetti magici (es. Reliquie Magiche) entro 6 m da lui.

NB: le Pozioni Magiche non emanano aura magica, a causa dell'effimera quantità di potere magico in esse presente.

INVISIBILITA' MINORE (aura difensiva)

Utilizzo: ingestione personale

Bersaglio: personale

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: il Personaggio diventa invisibile (indice alzato).

NB: l'effetto permane finché il Personaggio si limita a camminare, il compimento di altre azioni fa interrompere l'effetto all'istante.

LAMA DI EQATHOS MINORE

Utilizzo: applicazione su un oggetto

Bersaglio: un'arma da TAGLIO delle seguenti categorie: Armi Corte, Armi a Una Mano, Armi da Lancio, Lancia Corta

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: l'arma infligge danno MAGICO o ACQUA, il tipo di potenziamento va scelto al momento dell'utilizzo della Pozione Magica, e resta invariato per la durata dell'effetto.

RIPARAZIONE MINORE

Utilizzo: applicazione su un oggetto

Bersaglio: un oggetto (es. armi, corazze, ecc.)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio è in grado di riparare un oggetto rotto mediante la chiamata "BREAK!" o "BREAK ASTRALE!" (es. arma) o danneggiato (es. corazza), ripristinando 4 PR.

ALCHIMIA II (conosciute 4, al giorno 6)

ARMATURA MAGICA MINORE (aura difensiva)

Utilizzo: ingestione personale

Bersaglio: personale

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: il Personaggio viene avvolto da un'aura magica che lo protegge dagli attacchi, conferendogli +4 PR temporanei (non ripristinabili).

LAMA DI EQATHOS MAGGIORE

Utilizzo: applicazione su un oggetto

Bersaglio: un'arma da TAGLIO delle seguenti categorie: Armi Corte, Armi a Una Mano, Armi da Lancio, Lancia Corta

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: l'arma infligge +1 MAGICO o +1 ACQUA, il tipo di potenziamento va scelto al momento dell'utilizzo della Pozione Magica, e resta invariato per la durata dell'effetto.

RIPARAZIONE MAGGIORE

Utilizzo: applicazione su un oggetto

Bersaglio: un oggetto (es. armi, corazze, ecc.)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio è in grado di riparare un oggetto rotto mediante la chiamata “BREAK!” o “BREAK ASTRALE!” (es. arma) o danneggiato (es. corazza), ripristinando tutti i suoi PR.

ANTIDOTO

Utilizzo: ingestione

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: se fatta ingerire, cura gli effetti di tutti gli avvelenamenti da Veleni Comuni del bersaglio.

MIRACOLI

(**Culto dell'Arconte**, **Culto della Dama**, e **Culto del Coppiere**)

MIRACOLI DA SCHERMAGLIA (conosciuti 2, al giorno ∞)

BENEDIZIONE DELL'ARMA

Gittata: a tocco

Bersaglio: un'arma

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: il Personaggio è in grado di benedire un'arma, consentendo a chi la impugna di dichiarare danno **LUCE** (**Culto dell'Arconte**), o **TENEBRA** (**Culto della Dama**), o **CAOS** (**Culto del Coppiere**), quando sferra attacchi con essa.

DARDO MISTICO

Gittata: 9 metri

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio scaglia un dardo di energia sacra permeato del potere della propria divinità, infligge 1 danno **LUCE** (**Culto dell'Arconte**), o **TENEBRA** (**Culto della Dama**), o **CAOS** (**Culto del Coppiere**)

MESSALE I (conosciuti 5, al giorno 7)

BARRIERA MISTICA

Gittata: (vedi sotto)

Bersaglio: (vedi sotto)

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: il Personaggio crea attorno a sé una sfera di potere divino di raggio 1 m, nella quale possono stare il Sacerdote e al massimo un altro Personaggio. La barriera impedisce agli attacchi di passare, sia dall'esterno che dall'interno. I Personaggi all'interno possono solo parlare e camminare, e qualsiasi altra azione da parte loro provoca la rottura della sfera. Essa protegge dagli attacchi in mischia **TAGLIO** e **BOTTA**, e da tutti gli attacchi a distanza, sferrati con armi o con

Incantesimi, Miracoli, Esibizioni Bardiche o Pozioni Magiche: la barriera svanisce dal momento che viene danneggiata con attacchi in mischia MAGICO, ACQUA, FUOCO, ARIA, TERRA, LUCE, TENEBRA o CAOS.

NB: qualsiasi attacco o effetto “ASTRALE!”, diretto contro la Barriera Mistica, la fa svanire all’istante, a prescindere dalla descrizione di cui sopra.

CURA FERITE MINORE

Gittata: a tocco

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: fa recuperare tutti i PF locazionali del bersaglio e 1 PF alocazionale; può essere utilizzato su un Personaggio in Tempo di Grazia.

CURA MALATTIE MINORE

Gittata: a tocco

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantaneo

Effetto: il Personaggio è in grado di curare gli effetti di tutte le Malattie Comuni del bersaglio.

CURA VELENI

Gittata: a tocco

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantaneo

Effetto: il Personaggio è in grado di curare gli effetti di tutti gli avvelenamenti da Veleni Comuni del bersaglio.

INDIVIDUAZIONE DEL SACRO/DEMONIACO

Gittata: (vedi sotto)

Bersaglio: (vedi sotto)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio percepisce la presenza di oggetti sacri (es. Reliquie Sacre) e di oggetti Demoniaci (es. Artefatti Demoniaci) entro 6 m da lui.

MESSALE II (conosciuti 4, al giorno 6)

AUTORITA'

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: (vedi sotto)

Effetto: il Personaggio è in grado di esercitare un ascendente sovrannaturale su una determinata tipologia di creature o individui. L'effetto è il seguente:

- "PAURA!" su un Demone entro 9 m (Culto dell'Arconte);
- "CHARME!" su un Non-Morto entro 9 m (Culto della Dama);
- "PAURA!" su un Paladino o Sacerdote dell'Araldo entro 9 m (Culto del Coppiere).

CURA FERITE MAGGIORE

Gittata: a tocco

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: fa recuperare tutti i PF locazionali del bersaglio e 2 PF alocazionali; può essere utilizzato su un Personaggio in Tempo di Grazia.

CURA MALATTIE MAGGIORE

Gittata: a tocco

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantaneo

Effetto: il Personaggio è in grado di curare tutte le Malattie Comuni e Magiche del bersaglio.

INVOCAZIONE DELL'INCUDINE

Gittata: a tocco

Bersaglio: un oggetto (es. armi, corazze, ecc.)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio è in grado di riparare un oggetto rotto mediante la chiamata "BREAK!" o "BREAK ASTRALE!" (es. arma) o danneggiato (es. corazza), ripristinando 4 PR. Inoltre, quando si rientra in possesso dell'oggetto riparato, si recupera 1 PF alocazionale.

INCANTESIMI

INCANTESIMI DA SCHERMAGLIA (conosciuti 2, al giorno ∞)

DARDO ARCANO

Formula: *"Che l'arcano ti sconfigga, nemico della loggia!"*

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio dichiara "1 MAGICO!" al bersaglio.

INVISIBILITA' MINORE (aura difensiva)

Formula: *"La luce mi attraversa: nulla vedi, nulla resta!"*

Gittata: -

Bersaglio: personale

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: il Personaggio diventa invisibile (indice alzato).

NB: l'effetto permane finché il Personaggio si limita a camminare, il compimento di altre azioni fa interrompere l'effetto all'istante.

Incantesimi da Schermaglia: i 30 secondi del tempo di meditazione partono dalla fine dell'invisibilità; sia che essa finisca naturalmente sia che venga interrotta.

CERCHIA I (conosciuti 6, costo: 1 "cartellino Mana")

LAMPO

Formula: *"Luce tagliente, fende gli occhi come vetri rotti!"*

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: (vedi sotto)

Effetto: il Personaggio dichiara "CECITA!".

MALDESTRO

Formula: *"I miei poteri non sono vani, cede la forza nelle tue mani!"*

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio dichiara “DISARMO!”.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO MINORE

Formula: “Con il potere che è il mio vanto, svela il segno dell’incanto!”

Gittata: (vedi sotto)

Bersaglio: (vedi sotto)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio percepisce la presenza di oggetti magici (es. Reliquie Magiche) entro 6 m da lui.

NB: le Pozioni Magiche non emanano aura magica, a causa dell’effimera quantità di potere magico in esse presente.

PRESTIDIGITAZIONE

Formula: “In un gesto, in un volere, resta il segno del potere!”

Gittata: a tocco

Bersaglio: un oggetto piccolo (es. anello, moneta, ecc.)

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: il Personaggio è in grado di cambiare il colore o le fattezze di un oggetto piccolo. Questo espediente può essere utilizzato, ad esempio, per far apparire una moneta d’argento o di rame come una d’oro, o per trasformare un semplice anello in un anello con sigillo, ecc.

NB: l’effetto rende temporaneamente l’oggetto un oggetto magico, che reagisce positivamente all’incantesimo Individuazione del Magico Minore o Maggiore.

RIPARAZIONE MINORE

Formula: “Tanti piccoli frammenti, come schegge di cristallo, li riuniamo e son più saldi del metallo!”

Gittata: a tocco

Bersaglio: un oggetto (es. armi, corazze, ecc.)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio è in grado di riparare un oggetto rotto mediante la chiamata “BREAK!” o “BREAK ASTRALE!” (es. arma) o danneggiato (es. corazza), ripristinando 4 PR.

SPINTA

Formula: “*Non ti muovere di un passo, cadi a terra come un masso!*”

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: (vedi sotto)

Effetto: il Personaggio dichiara “STRIKEDOWN!”

CERCHIA II (conosciuti 6, costo: 2 “cartellini Mana”)

ARMATURA MAGICA MINORE (aura difensiva)

Formula: “*Per resistere all’offesa, elevo ora una magica difesa!*”

Gittata: -

Bersaglio: personale

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: il Personaggio viene avvolto da un’aura magica che lo protegge dagli attacchi, conferendogli +4 PR temporanei (non ripristinabili).

SPACCATURA

Formula: “*La tua arma più non dura, guarda bene, c’è una frattura!*”

Gittata: 9 m

Bersaglio: un oggetto

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio dichiara “BREAK!”.

DARDO INCANTATO

Formula: “*Questa sfera luccicante ti colpisca in un istante!*”

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio dichiara “2 MAGICO!” al bersaglio.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO MAGGIORE

Formula: “*Con il potere che è il mio vanto, svela il segno dell’incanto!*”

Gittata: (vedi sotto)

Bersaglio: (vedi sotto)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio percepisce la presenza di soggetti con un'aura magica e di oggetti magici (es. Reliquie Magiche) entro 6 m da lui.

NB: i Personaggi di classe arcana e altri tipi di incantatori non hanno aure magiche di per sé, ma possono sempre avere un'Aura Offensiva o un'Aura Difensiva attiva.

RIPARAZIONE MAGGIORE

Formula: *"Tanti piccoli frammenti, come schegge di cristallo, se li riuniamo son più saldi del metallo!"*

Gittata: a tocco

Bersaglio: un oggetto (es. armi, corazze, ecc.)

Durata effetto: istantanea

Effetto: il Personaggio è in grado di riparare un oggetto rotto mediante la chiamata "BREAK!" o "BREAK ASTRALE!" (es. arma) o danneggiato (es. corazza), ripristinando tutti i suoi PR.

STORDIRE

Formula: *"Ricorda i canti e le tue gesta, pesante è la tua testa!"*

Gittata: 9 m

Bersaglio: singolo

Durata effetto: (vedi sotto)

Effetto: il Personaggio dichiara "STUN!".

ERBE

Tabella di Mercato:

<u>Erba</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita</u>
Erba Comune	2 mr	1 mr
Erba Rara	4 mr	2 mr

ERBE COMUNI

SALICE

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: istantanea

Effetto: se ingerito, l'infuso cura gli effetti di una Malattia Comune.

ARNICA (stagionale - inverno)

Preparazione: -

Utilizzo: applicazione (20 secondi)

Durata effetto: istantanea

Effetto: se applicata su una locazione a 0 PF, fa recuperare 1 PF locazionale; può essere utilizzata su un Personaggio in Tempo di Grazia.

BUCANEVE (stagionale - inverno)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: 10 minuti

Effetto: se tritata ed ingerita assieme a del cibo, rende il Personaggio allegro, iperattivo e logorroico.

CROCCUS (stagionale - inverno)

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: istantanea

Effetto: se ingerita, cura gli effetti di una Malattia Comune.

CARDO (stagionale - primavera)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: 30 minuti

Effetto: se tritata ed ingerita, rende il Personaggio immune a “PAURA!”.

SAMBUCO (stagionale - primavera)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se tritata ed ingerita, provoca “CHARME!” verso chi si dimostra amichevole nei confronti del Personaggio.

TARASSACO (stagionale - primavera)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: lancio

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se tritata e lanciata contro un Personaggio (o contro se stessi), provoca “CECITA’!”.

LAVANDA (stagionale - estate)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: ingestione / applicazione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se tritata e ingerita / applicata sulle gambe di un Personaggio, provoca “PARALYZE alle gambe 30 secondi!” dopo 2 minuti dall’ingestione / applicazione.

MELISSA (stagionale - estate)

Preparazione: –

Utilizzo: applicazione (20 secondi)

Durata effetto: istantanea

Effetto: se applicata su una locazione, fa recuperare 1 PF locazionale o alocazionale; può essere utilizzata su un Personaggio in Tempo di Grazia.

SALVIA (stagionale - estate)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: istantanea

Effetto: se tritata e ingerita assieme a del cibo, lo rende più saporito, facendo venire voglia ai commensali di mangiare ancora.

ARTEMISIA (stagionale - autunno)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: inalazione (20 secondi)

Durata effetto: 30 minuti

Effetto: se inalata, rende il Personaggio immune a "CHARME!".

TIGLIO (stagionale - autunno)

Preparazione: pestello e mortaio (1 minuto)

Utilizzo: inalazione (20 secondi)

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se inalata, garantisce un prolungamento del Tempo di Grazia da 2 a 5 minuti; può essere utilizzata esclusivamente su Personaggi in Tempo di Grazia.

TIMO (stagionale - autunno)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se ingerito, l'infuso provoca "SILENZIO 1 minuto!".

ERBE RARE

MALVA OFFICINALE

Preparazione: infuso (2 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: istantanea

Effetto: se ingerito, l'infuso cura gli effetti di un Veleno Comune.

ACONITO NAPELLO (stagionale - inverno)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: istantanea

Effetto: se ingerito, l'infuso infligge 1 TAGLIO dopo 2 minuti dall'ingestione; inoltre, se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge un ulteriore 1 TAGLIO al torace.

NB: un Personaggio che subisca l'effetto di quest'Erba, vi diventa immune per il resto dell'Evento.

AQUILEGIA COMUNE (stagionale - inverno)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: 10 minuti

Effetto: se inalata / se viene ingerito il suo infuso, rende il Personaggio immune a "CHARME!", "STUN!" e "PAURA!"; al termine dell'effetto, subisce "DOLOR!" e "OBLIO!".

VALERIANA OFFICINALE (stagionale - inverno)

Preparazione: impacco (40 secondi)

Utilizzo: applicazione (20 secondi)

Durata effetto: istantanea

Effetto: se applicata mediante impacco su una locazione, fa recuperare 2 PF locazionali e/o alocazionali; può essere utilizzata su un Personaggio in Tempo di Grazia.

GIUSQUIAMO NERO (stagionale – primavera)

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: 30 secondi

Effetto: se ingerito, l'infuso fa guadagnare al Personaggio i benefici dell'abilità

Acuto Osservatore: al termine dell'effetto, subisce “CECITA' 10 secondi!”.

IRIS BULBOSO (stagionale – primavera)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se ingerito, l'infuso provoca “PARALYZE 30 secondi!”.

ONTANO NERO (stagionale – primavera)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: inalazione + ingestione (20 secondi)

Durata effetto: una giornata

Effetto: se inalata e ingerita tramite infuso, rende il Personaggio immune agli effetti dei Veleni Comuni e Rari.

ARTIGLIO DEL DIAVOLO (stagionale – estate)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se ingerito, l'infuso provoca “OBLIO!” e “CHARME!” verso chi si dimostra amichevole nei confronti del Personaggio.

ASSENZIO MAGGIORE (stagionale – estate)

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: inalazione / ingestione (20 secondi / -)

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se inalata o ingerita tramite infuso, provoca “PAURA 30 secondi!”.

PAPAVERO OFFICINALE (stagionale – estate)

Preparazione: impacco (40 secondi)

Utilizzo: applicazione (20 secondi)

Durata effetto: istantanea

Effetto: se applicata mediante impacco su una o più locazioni, fa recuperare 1 PF locazionale in ogni locazione; può essere utilizzata su un Personaggio in Tempo di Grazia.

ENULA CAMPANA (stagionale – autunno)

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: se ingerito, l’infuso consente al Personaggio di lanciare le Esibizioni Bardiche di un determinato *Simposio*, con il Tempo di Lancio del *Simposio* di livello inferiore (es. utilizzare Esibizioni Bardiche di IV *Simposio* con il Tempo di Lancio di Esibizioni Bardiche di III *Simposio*).

SORBO SELVATICO (stagionale – autunno)

Preparazione: pestello e mortaio + infusione (3 minuti)

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: se ingerito, l’infuso provoca “DOLOR 10 secondi!”.

STRAMONIO COMUNE (stagionale – autunno)

Preparazione: infusione (2 minuti)

Utilizzo: inalazione

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: se inalata tramite infuso, garantisce al Personaggio + 1 TAGLIO o BOTTA con le armi da mischia, al termine dell’effetto subisce “STUN!”.

REAGENTI

Tabella di Mercato:

	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita</u>
Reagente	10 mr	5 mr

CORNA DI VERO CERVO

Utilizzo: singolo (una Pozione Magica ad ingestione)

Durata effetto: 2 minuti

Effetto: l'Alchimista utilizza questo Reagente per potenziare gli effetti di una singola Pozione Magica ad ingestione, garantendo a chi la ingerisce + 2 PF alocazionali temporanei.

Contagioso: no.

ERBA DI VETRO

Utilizzo: singolo (una Pozione Magica ad ingestione)

Durata effetto: istantanea

Effetto: l'Alchimista utilizza questo Reagente per potenziare gli effetti di una singola Pozione Magica ad ingestione, e chi la ingerisce subisce 3 TAGLIO.

Contagioso: no.

POLVERE DI FATA

Utilizzo: singolo (una Pozione Magica ad ingestione personale)

Durata effetto: durata della Pozione Magica con cui avviene la miscela

Effetto: l'Alchimista utilizza questo Reagente per potenziare gli effetti di una singola Pozione Magica ad ingestione personale, ottenendo immunità a "CHARME!" per la durata della Pozione Magica.

Contagioso: no.

QUARZO DI QEMBRIS

Utilizzo: singolo (una Pozione Magica)

Durata effetto: durata della Pozione Magica con cui avviene la miscela

Effetto: l'Alchimista utilizza questo Reagente per potenziare gli effetti di una

singola Pozione Magica, ottenendo un ulteriore bonus di +2 PR, laddove questo tipo di bonus sia già previsto dall'effetto della Pozione Magica con cui viene miscelato il *Quarzo di Qembris*.

Contagioso: sì. Al tocco, trasmette la *Scabbia di Quarzo* (malattia magica).

VELENI

Tabella di Mercato:

<u>Veleno</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita</u>
Veleno Comune	5 mr	2 mr
Veleno Raro	10 mr	5 mr

VELENI COMUNI

ATROCE VISIONE

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce “PAURA 20 secondi!”, fuggendo il più lontano possibile, inorridito dalla sostanza appena ingerita / dal colpo appena subito.

GRIDO DEL SILENZIO

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce “SILENZIO!”.

NERO OPACO

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce “CECITA’!”.

RICORDO PERDUTO

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce “OBLIO!”.

SONNO PROFONDO

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce "STUN!".

ZANNA DI LUPO

Utilizzo: ingestione / applicazione su un'arma

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve / viene colpito da questo Veleno subisce "DOLOR!".

VELENI RARI

SCHEGGIA POLARE

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 ACQUA ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

SERPENTE D'ORO

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 LUCE ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

SOFFIO DI DRAGO

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 FUOCO ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

SORSO DI SPINE

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 TERRA ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

STELLA BIANCA

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 ARIA ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

SUSSURRO SPETTRALE

Utilizzo: ingestione

Durata effetto: vedi sotto

Effetto: chi beve questo Veleno subisce 1 TENEBRA ogni secondo per 5 secondi; e se si esauriscono i PF alocazionali in questo modo, esso infligge il danno al torace.

MALATTIE

MALATTIE COMUNI

FEBBRE DEL FERRO

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio è febbricitante e subisce “STUN!” ogniqualvolta si adopera in un’attività faticosa (es. combattere, fare riparazioni, medicare) per 2 minuti consecutivi. *La Malattia si esaurisce naturalmente.*

LINGUA TORTA

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio ha la lingua gonfia e può parlare esclusivamente in maniera incomprensibile e buffa; nonostante ciò, può utilizzare Esibizioni Bardiche, Incantesimi e Miracoli, con tempo di lancio raddoppiato (usando parole differenti dal consueto e comunque incomprensibili). *La Malattia si esaurisce naturalmente.*

MORBO INGANNEVOLE

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio è affetto da una malattia fortemente contagiosa che si trasmette tramite il contatto fisico delle parti scoperte. Essa si manifesta con delle venature nere sulla pelle dell’infetto, partendo dagli arti (prima le gambe e poi le braccia) per finire prendendo il torace nell’arco di 2 ore: raggiunta questa condizione, il Personaggio subisce “DOLOR!” ogni minuto per 5 minuti consecutivi, *per poi riuscire a sconfiggere la Malattia naturalmente.*

FIOCCO D’INVERNO (stagionale – inverno)

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio ha le dita congelate a causa del freddo, non può impugnare oggetti (es. armi); ciò gli impedisce di utilizzare Pozioni Magiche e Incantesimi che prevedano di reggere il *grimorio* (gen. III, IV e V *Cerchia*). Può tuttavia ricorrere ad

Esibizioni Bardiche (senza strumenti musicali) e Miracoli. *La Malattia si esaurisce naturalmente.*

SOFFIO DI PRIMAVERA (stagionale – primavera)

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio starnutisce spesso e respira in modo affannoso, a causa dell'allergia ai pollini primaverili; ciò gli impedisce di correre e di combattere al pieno delle sue capacità, limitandosi a menare i colpi e ad incassarli in modo alquanto goffo. *La Malattia si esaurisce naturalmente.*

LUCE D'ESTATE (stagionale – estate)

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio, accecato dalla forte luce solare, non distingue i contorni di cose e persone, né riesce a leggere; inoltre, è spinto a stare in luoghi ombreggiati, rifuggendo la luce del Sole. *La Malattia si esaurisce naturalmente.*

FOGLIA D'AUTUNNO (stagionale – autunno)

Incubazione: istantanea

Durata effetto: 2 ore

Effetto: il Personaggio, senza voce a causa del mal di gola, può limitarsi a sussurrare delle parole di tanto in tanto, provando delle fitte dolorose; ciò gli impedisce di utilizzare Esibizioni Bardiche, Incantesimi e Miracoli.

La Malattia si esaurisce naturalmente.

MALATTIE MAGICHE

FEBBRE DEI LIBRI

Incubazione: un mese

Durata effetto: permanente (effetto primario + effetto secondario)

Effetto: il Personaggio è venuto a contatto con delle pergamene (o pagine di pergamena) realizzate in pelle di Zannuto Pezzato.

A partire dal mese successivo al contagio, il Personaggio subisce "OBLIO!" ogni 15 minuti.

Al terzo mese d'infezione, se non viene guarito, perde l'abilità di grado più alto tra

Alchimia, Esibizioni Bardiche, Magia e Miracoli, dall'inizio dell'Evento di Gioco (se il Personaggio non dispone di una delle precedenti abilità, l'effetto della Malattia si esaurisce naturalmente).

L'effetto si ripete ad ogni mese d'infezione successivo, e laddove il Personaggio perda in questo modo l'uso effettivo dell'abilità Alchimia, Esibizioni Bardiche, Magia o Miracoli, l'effetto della Malattia si esaurisce naturalmente, ma il Personaggio resta privo dell'uso dell'abilità in modo permanente.

PESTE DI MESSALLA

Incubazione: un mese

Durata effetto: permanente

Effetto: il Personaggio ha contratto la Peste di Messalla, e subisce "STUN!" ogni 15 minuti; la Malattia, identificabile dai cerchi rossi sulla pelle, è fortemente contagiosa e si trasmette tramite il contatto fisico delle parti scoperte.

SCABBIA DI QUARZO

Incubazione: un mese

Durata effetto: permanente (effetto primario + effetto secondario)

Effetto: il Personaggio è venuto a contatto con un Quarzo di Qembris, venendone contagiato.

A partire dal mese successivo al contagio, subisce "PARALYZE!" ogni 15 minuti e, se non viene guarito, al termine dell'Evento di Gioco perde l'uso dell'arto venuto a contatto con il Quarzo di Qembris (nel caso di più arti, il giocatore ne sceglie uno a sua discrezione), a causa della trasmutazione della pelle in quarzo.

SINDROME DELL'INCUBO

Incubazione: un mese

Durata effetto: permanente

Effetto: il Personaggio ha avuto un incontro ravvicinato con una mostruosa aberrazione magica, e gli incubi lo perseguitaranno per il resto della sua vita.

A partire dal mese successivo al contagio, subisce "PAURA!" ogni 15 minuti, a causa delle allucinazioni che gli fanno rivivere il terrificante incontro.

OGGETTI COMUNI

ARMI

<u>Arma</u>	<u>Categoria</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita (1/2 Prezzo d'Acquisto arrotondato per difetto)</u>
Alabarda / Berdica	Armi ad Asta	12 mr	6 mr
Arco corto / lungo	Archi	7 mr	3 mr
Ascia	Armi Corte	3 mr	1 mr
Ascia bipenne	Armi a Due Mani	11 mr	5 mr
Ascia da battaglia	Armi a Una Mano	6 mr	3 mr
Ascia da lancio	Armi da Lancio	1 mr (x3) *	1 mr (x3)
Bastone ferrato	Bastoni	3 mr	1 mr
Coltello da lancio	Armi da lancio	1 mr (x3) *	1 mr (x3)
Freccia	-	2 mr (x2) *	1 mr (x2) *
Grande ascia	Armi a Due Mani	9 mr	4 mr
Lancia corta	Lance Corte	6 mr	3 mr
Lancia lunga	Armi ad Asta	9 mr	4 mr
Maglio	Armi a Due Mani	9 mr	4 mr
Martello da guerra	Armi a Una Mano	6 mr	3 mr

Mazza ferrata	Armi a Una Mano	6 mr	3 mr
Mazza a due mani	Armi a Due Mani	9 mr	4 mr
Picca / Lancia da Cavaliere	Armi ad asta	9 mr	4 mr
Pugnale	Armi Piccola	2 mr	1 mr
Spada corta	Armi Corte	3 mr	1 mr
Spada lunga / Scimitarra	Armi a Una Mano	5 mr	2 mr
Spadone	Armi a Due Mani	8 mr	4 mr
ecc. **	(...)	(...)	(...)

* il prezzo si riferisce rispettivamente al valore di 2 pezzi (Freccia) e 3 pezzi (Coltello da Lancio).

** armi simili a quelle elencate, ma non effettivamente in elenco, possono essere acquistate con l'approvazione dello Staff di Gioco.

N.B. il costo di un'arma esotica è pari al costo dell'arma più simile della stessa categoria più 5mr

ARMATURE

<u>Armatura / Elmo</u>	<u>Categoria</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita (1/2 Prezzo d'Acquisto arrotondato per difetto)</u>
Armatura completa	Armature da Guerra	20 mr	10 mr

Corazza di cuoio / <i>Gambeson</i> (imbottita)	Armature Leggere	6 mr	3 mr
Corazza di cuoio borchiatto	Armature Medie	9 mr	4 mr
Corazza di piastre	Armature Pesanti	15 mr	7 mr
Cotta di maglia	Armature Pesanti	15 mr	7 mr
Elmo d'acciaio	-	10 mr	5 mr
Elmo di cuoio	-	8 mr	4 mr
ecc. *	(...)	(...)	(...)

* armature/elmi simili a quelli elencati, ma non effettivamente in elenco, possono essere acquistati con l'approvazione dello Staff di Gioco.

SCUDI

<u>Scudo</u>	<u>Categoria</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita (1/2 Prezzo d'Acquisto arrotondato per difetto)</u>
Scudo piccolo	Scudi Piccoli	5 mr	2 mr
Scudo medio	Scudi Medi	10 mr	5 mr
Scudo torre	Scudi Torre	15 mr	7 mr

ACCESSORI

<u>Accessorio</u>	<u>Abilità di riferimento</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita (1/2 Prezzo d'Acquisto arrotondato per difetto)</u>
Ago e coltello	<i>Pellettiere</i>	5 mr	2 mr
Ampolla con tappo	<i>Alchimia</i>	5 mr	2 mr

Anello di ferro	-	10 mr	5 mr
Anello d'argento	-	20 mr	10 mr
Anello d'oro	-	100 mr	50 mr
Arnesi da scasso	<u>Scassinare</u>	15 mr	7 mr
Boccetta	-	1 mr	1 mr
Catena	-	5 mr	2 mr
Collana di ferro	-	10 mr	10 mr
Collana d'argento	-	30 mr	20 mr
Collana d'oro	-	200 mr	100 mr
Corda	-	4 mr	2 mr
Fasce	<u>Fasciare Ferite</u>	2 mr (x5) *	1 mr (x5)
Grimorio	<u>Magia III, IV, V</u>	15 mr	7 mr
Libro	-	10 mr	5 mr
Manette	-	5 mr	2 mr
Martello e incudine	<u>Fabbro Armaiolo</u> <u>/ Fabbro Spadaio</u>	5 mr	2 mr
Maschera	-	6 mr	3 mr
Pestello e mortaio	<u>Erboristeria</u>	5 mr	2 mr
Strumenti da cerusico	<u>Cerusicò</u> (facoltativo) **	5 mr	2 mr
Strumento musicale	<u>Esibizioni Bardiche</u> (facoltativo) **	15 mr	7 mr
ecc. ***	(...)	(...)	(...)

* il prezzo si riferisce al valore di 5 pezzi.

** l'accessorio non è necessario per utilizzare la rispettiva abilità.

*** accessori simili a quelli elencati, ma non effettivamente in elenco, possono essere acquistati con l'approvazione dello Staff di Gioco.

ARREDAMENTO E INFRASTRUTTURE

	<u>Prezzo d'Acquisto</u>
Forziere + serratura Semplice	8 mr
Forziere + serratura Rinforzata	16 mr
Forziere + serratura Eccezionale	24 mr
Forziere + serratura Magica *	40 mr
Porta + serratura Semplice	10 mr
Porta + serratura Rinforzata	20 mr

<i>Porta + serratura Eccezionale</i>	30 mr
<i>Porta + serratura Magica *</i>	50 mr
<i>ecc. **</i>	(...)

* Porte e Forzieri provvisti di serrature magiche vengono considerati magici essi stessi, ciò significa che sono immuni a “BREAK!”; inoltre, $\frac{1}{2}$ del costo di tali Porte e Forzieri è dovuto al costo dell’incantamento, che dev’essere operato da un incantatore (conta come l’utilizzo di un Incantesimo della IV Cerchia!).

** pezzi di arredamento e infrastrutture simili a quelli elencati, ma non effettivamente in elenco, possono essere acquistati con l’approvazione dello Staff di Gioco.

OGGETTI RARI

Tabella di Mercato:

<u>Oggetto Rare</u>	<u>Prezzo d'Acquisto</u>	<u>Prezzo di Vendita</u>
Pietra preziosa piccola	150 mr	150 mr
Pietra preziosa grande	300 mr	300 mr
Reliquia Magica Minore	150 mr	150 mr
Reliquia Magica Maggiore *	300 mr	300 mr
Reliquia Sacra Minore	150 mr	150 mr
Reliquia Sacra Maggiore *	300 mr	300 mr

* Reliquie Magiche Maggiori, Reliquie Sacre Maggiori (ed Artefatti Demoniaci Maggiori) sono immuni a "BREAK!".

RELIQUIE MAGICHE MINORI

(E' un SE-GRE-TO!)

RELIQUIE MAGICHE MAGGIORI

(E' un SE-GRE-TO!)

RELIQUIE SACRE MINORI

(E' un SE-GRE-TO!)

RELIQUIE SACRE MAGGIORI

(E' un SE-GRE-TO!)

[- TORNA ALL'INDICE -](#)